Nous avions tort. Nous avions toujours eu tort.
Nous pensions, dans notre orgueil,
que c'était nous qui dirigions ce monde.
Mais nous avions simplement oublié la vérité...
ou nous ne voulions pas la voir.
Ils avaient été là. À nos côtés.
Les contes de fées. Les cauchemars.
Tout était réel.
À présent... nous existons dans un temps emprunté
qui s'épuise peu à peu jusqu'à ce que « eux » reviennent.
Eux...
Ceux qui marchaient parmi nous...

Ceux qui Marchaient Parmi Nous est le livre absolu de créatures et de monstres du monde de Gaïa. Vous trouverez dans ses pages les êtres et les récits les plus fabuleux ainsi qu'une infinité de compétences uniques afin de personnaliser vos personnages ou de créer vos propres entités. Préparez-vous. Vous ouvrirez avec lui des portes sur une nouvelle dimension de divertissement, de mystère et de défis sans fin pour le monde d'Anima Beyond Fantasy.

Vous trouverez dans ce livre :

BESTIAIRE : près d'une centaine des créatures et entités les plus spectaculaires, cataloguées et décrites avec un maximum de détails. Chacune d'elle est représentée par une illustration en couleur, ce qui leur fait prendre vie au fil des pages.

CRÉATION D'ÊTRES : de nouveaux pouvoirs et des compétences uniques pour les créatures, allant des transformations et nouveaux niveaux de pouvoir jusqu'aux capacités divines les plus prodigieuses.

LES ÂMES PERDUES : des règles permettant d'incarner trois nouvelles races jouables, les Devas, les Tuan Dalyr et les Vetala, aussi bien dans leur version pure qu'en tant que Nephilim.

IDÉES DE PARTIES : des dizaines de scénarios et suggestions pour que n'importe quel Meneur de Jeu puisse développer aussi bien les séances les plus imprévues que les campagnes les plus colossales.

NOUVEAUX SYSTÈMES DE COMBAT : de nouvelles règles optionnelles pour les affrontements tels que le Combat de Masse, qui permettra aux personnages de lutter contre des centaines d'adversaires de manière simple et dynamique, ou le Combat Dramatique, qui accroît de façon spectaculaire les proportions d'une bataille.

HISTOIRES OUBLIÉES : découvrez les secrets des créatures les plus anciennes de Gaïa, ainsi que leur rôle fondamental dans l'histoire du monde. Explorez aussi bien les mystères de La Machine que le sombre monde des créatures infernales.

ENTITÉS UNIQUES : affrontez le pouvoir déchaîné des créatures de légende les plus puissantes, telles que La Calamité du Désert Gurmah-Gharus, Le Seigneur des Cauchemars Dementia ou Omega en personne, L'Être Ultime.

ANIMA PROJECT STUDIO
WWW.ANIMARPG.COM

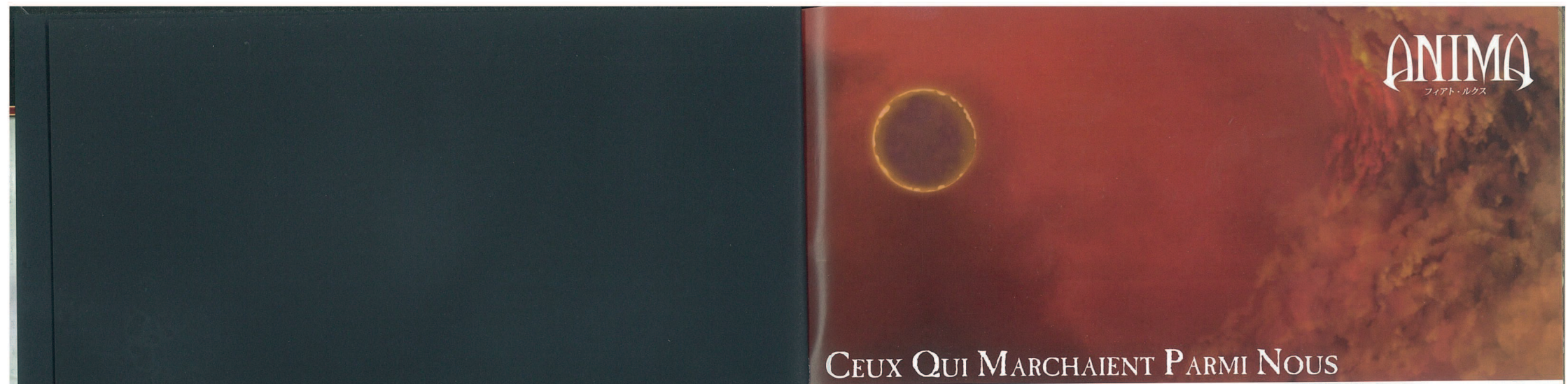
Ceux Qui Marchaient Parmi Nous UBIAN07
ISBN: 978-84-96802-25-4
EAN 13
9 788496 802254
37.95 Euros

edge®
WWW.EDGEENT.COM

ANIMA
Ceux Qui Marchaient Parmi Nous
フィアト・ルクス

フィアト・ルクス
ANIMA
BEYOND FANTASY

Ceux Qui Marchaient Parmi Nous
Volume 1



Ceux Qui Marchaient Parmi Nous

CRÉDITS

Conception et écriture
Carlos B. García Aparício

Développement additionnel
Sergio Almagro Torrecillas

Relecture
Guillermo Heras
Javier Cruz Aguilar

Composition
Carlos B. García Aparicio
Sergio Almagro Torrecillas

Illustration de couverture
Wen Yu Li

Illustrations intérieures
Wen Yu Li
Salvador Espín
Luis NCT
Sergio Melero

Éditeur
José M. Rey

Traducteur
Grégoire Delanné

Relecture
Virginie Dufour

Remerciements
A Angeles et Cristobal sans qui mes rêves n'auraient pas pu se réaliser et à tous les fans qui font que chaque jour Gaïa soit un jeu plus merveilleux.

Anima, Beyond Fantasy © 2006-2008 d'Anima Project Studio.
Édition française © 2008 EDGE.
Tous droits réservés. Aucune page ou portion de ce livre ne peut être reproduite sans permission de l'éditeur.
www.animarpg.com

edge®
www.edgeent.com

ISBN 978-84-96802-25-4
37.95 euros
Imprimé en Espagne

Anima Project Studio

CEUX QUI MARCHAIENT PARMI NOUS

SOMMAIRE

Chapitre I: Enfants de Gaïa 4

Termes de Jeu 4
Abomination 6
Alius 8
Archichimère 11
Arhiman 12
Armure Animée 13
Balzak 15
Guerrier 15
Prêtre 15
Banshee 16
Behemoth 18
Belphe 20
Bête Spectrale 21
Blatoddea 22
Cath Flidais 23
Charognard d'Âmes 25
Chasseur (Type-012) 26
Chevalier du Néant 27
Chichusei 29
Chimère Arctique 30
Colère de la Nature 32
Damoiselle de Glace 34
Démons 36
Premiere Hierarchie 37
Seconde Hierarchie 37
Troisieme Hierarchie 37
Quatrieme Hierarchie 37
Cinquieme Hierarchie 38
Ignis 39
Cerberus 40
Barroque 42
Stribog 44
Manfeitor 45
Duc Infernal 46
Djinn 48
Al-Djinn 48
Yinnum 50
Dragon de C'iel 52
Dragon de Gaira 54
Dúllahan 58
Emeth 60
Enfant de Baal 62
Etrien Gnosos 63
Fantôme 64
Mineur 64
Majeur 65
Arcane 65
Fourmi Rouge 66
Ouvriere 66
Guerriere 67
Ginnungaus 69
Grenouille Ballon 70
Gurmah-Gharus 71
Vers des Profondeurs 73
Gwyllgi 74
Hamadryade 75
Hauts Seigneurs Élémentaires 78
Agni 78
Arias Vayu 80
Chthon 82
Varuna 83
Hécatonchire Sigma 86
Helleborum Gnidium 89
Huldra 90
Humbaba 92
La Machine 93
Drone 94
Technocrite 95
Porteur 97
Porteur Mineur 97
Porteur Majeur 97
Prétorien 99
Lapsia 101
Maître des Ombres 102
Nyx 104
Manticore 105
Marionnette 106
Marionnette Mineure 106
Marionnette Majeure 106
Méduse 109
Méragriffon 110
Minotaure 112
Nécrogolem (Type-042) 113
Observateur Spectral 116
Omega 117
L'Ombre d'Omega 117
Lucifer 117
Le Seigneur de L'infini 118
Oni Ashura 123
Oni Mineur 123
Oni Majeur 123
Oni Mineurs 125
L'Orbe de l'Infini 128
Ramasseur d'Os 130
Raziel Archetypum (Type-100) 131
Raziel NK-X Ver. 1.0 (Type-666) 133
Rejeton Ophidien 135
Mineur 135
Majeur 135
Rose de Sang 137
Rudraskha 139
Salamandre de Feu 143
Seigneur des Cauchemars Dementia 144
Seigneur des Morts 146
Seraphim Potestas 147
Shinigami 149
Shinigami Mineur 150
Shinigami Majeur 150
Sphinx 151
Squelette 153
Succube 154
Fille d'Abrael 154
Fille De Lilith 154
Symbiose 156
Facette Obscure 156
Facette Lumineuse 156
Langue et Gueule 156
Type-005 158
Walkyrie 160
Zaqqun 163
Zopo 164

Chapitre 2 : Les Races Perdues 166

Modificateur de niveau 166
Devas 166
Nephilims 167
Vetala 168
Nephilims 169
Tuan Dalyr 170

Chapitre 3 : Compétences et Pouvoirs 172

Êtres Construits 172
À propos des Valeurs de Gnose 172
Création de Nouveaux Pouvoirs 172
Métamorphisme et Points de Vie 172
Capacités Primordiales 173
Pouvoirs de Combat 173
Attaque Supplémentaire Indépendante 173
Attaque Retardée 173
Attaque Camouflée 173
Attaque Maintenue 174
Imparable 174
Attaques reflétées 174
Arme Naturelle à Distance 174
Impacts de Force 174
Attaque Automatique Conditionnée 175
Bonus au Fracassement 175
Critique Automatique 175
Attaque Accumulée 175
Attaques Supplémentaires Aléatoires 176
Charge Naturelle 176
Réduction de Dégâts 176
Style Défensif 176
Bouclier 176
Attaque Spéciale Accrue 176
Pouvoirs Divers 177
Moyens de vision spéciaux 177
Planer 177
Effet Permanent 177
Transformation / Évolution 177
Pouvoirs Magiques Et Psychiques 178
Maîtrise Surnaturelle 178
Magie Naturelle 178
Esprit Systématique 178
Pouvoirs Divins 178
Immunité Critique 178
Existence Compacte 178
Espace Fermé 178
Barrières Existentielles 179
Dégâts Existentiels 179

Chapitre 4 : Systèmes de Combat Alternatifs 180

Combat Dramatique 180
Rounds dans les Combats Dramatiques 180
Limitations et Recommandations 180
Combat de Masses 181
Masses d'Ennemis 181
Points de Vie 181
Compétence Offensive 181
Dégâts et Type d'Attaque 181
Compétence Défensive et Armure 181
Initiative 181
Combattre une Masse d'Ennemis 182
Attaques de Zone, Dégâts et Nombres d'Adversaires 182
Résistances, Sorts et Effets 182
Utilisation de Pouvoirs Spéciaux 183
Plusieurs Attaques 183
Sorts, Pouvoirs Psychiques et Techniques du Ki 183
Manœuvres Exclusives 183
Désorganisation 183
Masses contre Masses 183
Limitations et Recommandations 183

Appendice I Tableau de Comparaisons de Tailles 184
Appendice II Niveaux et Sceaux d'Invocations 186
Index 187

Chapitre 1
Enfants de Gaïa

J'ai attendu mille ans ... Enfermé ...
Enchaîné dans les ténèbres
dès l'instant de ma naissance ...
Mais, dans mes cauchemars, je peux le voir. Le monde.
Si brillant ... Si vivant ... Si ... Bruyant ...
Même d'ici, je peux entendre leur rire.
Riant ... Se moquant de mes œuvres.
Bientôt, mes chaînes céderont.
Bientôt, je serai libre de cheminer de nouveau.
Et alors, sur une tour de cadavres,
je détruirai les cieux.

Omega

Bienvenus dans Ceux qui Marchaient Parmi Nous.

Vous tenez entre vos mains le premier volume du recueil de créatures d'Anima Beyond Fantasy, un livre comprenant près d'une centaine d'êtres uniques habitant le monde de Gaïa... et bien plus. De nouveaux systèmes de combat, une foule de scenarii de campagne, de prodigieux pouvoirs et des races surnaturelles, tout cela n'est qu'une partie de ce qui vous attend ici.

Pour être complètement sincère, lorsque nous avons écrit ces pages, notre objectif n'était pas faire une vulgaire liste de monstres. Nous aspirions à autre chose, nous voulions raconter des histoires incroyables, composer une œuvre que tout amateur de fantastique puisse prendre plaisir à lire. C'est pour cela que chacun des êtres que l'on y trouve se veut bien plus qu'un simple ennemi à combattre. Ils sont un fragment d'une ambiance unique dans laquelle nous avons mis toute notre âme.

Naturellement, vous seul devrez décider si nous y sommes parvenu ou non.

Mais comme nous le disons toujours, avant tout n'oubliez pas que le seul objectif de ce livre est d'inspirer. Ce que nous vous présentons ne se veut pas un guide exhaustif des pouvoirs et compétences des créatures. Chacune d'entre elles peut être spéciale à sa manière et, par conséquent, posséder des habiletés différentes de celles exposées ici. Il vous suffit de la préférer ainsi.

Et maintenant préparez-vous. Ceux qui Marchaient Parmi Nous sont là...

Termes de Jeu

Vous trouverez ci-dessous la définition des termes employés dans chacune des fiches. Toutes les faiblesses ou désavantages des êtres sont indiqués en italiques, afin de les différencier de leurs autres pouvoirs. Si l'un d'entre eux n'a aucune compétence ou caractéristiques spéciale dans un domaine concret, cette ligne n'apparaît pas dans la description.

Niveau : indique le niveau de la créature.

Catégorie : indique de quel type elle est et, le cas échéant, s'il s'agit d'un élémentaire ou d'un non mort. À côté, un chiffre indique la quantité de Gnose qu'elle possède.

Points de Vie : PV de la créature. Si elle emploie l'Encaissement, cela est également indiqué ici.

Classe : précise à quelle classe elle appartient. Dans le cas où la créature en aurait plus d'une, on indique ici celle où elle a investi le plus de niveaux.

Caractéristiques : indique la valeur habituelle des caractéristiques physiques et spirituelles de la créature.

Résistances : valeur des cinq Résistances qu'elle possède (RPhy, RMys, RPsy, RPoi et RMal).

Initiative : s'utilise afin de calculer son initiative. On indique pour tous les êtres leur Initiative naturelle, bien qu'ils puissent posséder d'autres valeurs, en fonction du type d'attaque employé.

Attaque : indique la compétence offensive de l'être en fonction de ses différents types d'attaque. En certaines occasions, des créatures sont capables de lancer plus d'une attaque par round. Dans ce cas, la compétence dont elles se servent alors est marquée d'un symbole + après la principale.

Défense : reflète la valeur avec laquelle elle pare ou esquive. Si le mot Encaissement apparaît, cela signifie que l'être se défend en encaissant les dégâts.

Dégâts : Base de Dégâts que provoquent ses attaques. On indique à la suite les Modes primaire et secondaire employés.

Armure : armure qui la protège. Si le mot Naturelle est indiqué, suivi d'une valeur numérique, elle emploie la même contre tous les types d'attaque, y compris Énergie.

AMR : accumulation magique de la créature.

Zéon : valeur maximale que peuvent atteindre ses points de magie.

Projection Magique : habileté avec laquelle elle dirige les sorts. En certaines occasions, on peut différencier capacité offensive et défensive.

Niveau de magie : voies qu'elle connaît généralement et leur niveau.

Talent Psychique : quantité qu'elle ajoute à ses tests psychiques.

PPP Libres : nombre de PPP libres qu'elle possède.

Disciplines : indique ses Disciplines et ses Pouvoirs Psychiques. Si l'un d'entre eux est renforcé, le bonus est indiqué à côté.

Attaches : nombre de pouvoirs psychiques que peut maintenir la créature.

Projection psychique : compétence offensives et défensives en employant le mentalisme.

Ki : indique les différentes valeurs en Points de Ki de chaque attribut et, à la suite, la valeur totale.

Accumulations de Ki : différentes Accumulations de Ki de la créature.

Pouvoirs du Ki : énumère les pouvoirs que possède normalement ce type d'entité.

Techniques : Techniques de Ki qu'elle connaît généralement.

Compétences naturelles : indique les manœuvres de combat ou les modules d'armes qu'elle possède.

Illustration Wen Xi Li

Capacités Primordiales : indique les Capacités Primordiales que possède chaque créature. Dans la grande majorité des cas, elles sont déjà signalées dans les caractéristiques et compétences de la fiche, accordant les capacités décrites dans le **Chapitre 26** du Livre de Base. Si l'une d'entre elle requiert un quelconque type de précision, comme les invulnérabilités ou les faiblesses, cela est détaillé avec l'explication des pouvoirs.

Pouvoirs : liste de ses pouvoirs et qualités spéciales, qui sont pour la plupart expliquées avec précision après la description du Modus operandi. N'oubliez pas que les pouvoirs n'ont pas tous besoin d'être détaillés. Si, par exemple, un être possède la capacité spéciale Voir le Surnaturel, cela signifie qu'il a le don de distinguer les esprits, la magie et les matrices psychiques, ainsi que cela est expliqué dans le **Chapitre 26** du Livre de Base.

Taille : reflète les dimensions physiques de l'être.

Régénération : son niveau de régénération.

Mouvement : sa vitesse de déplacement.

Fatigue : ses points de fatigue. Si le mot Infatigable apparaît, la créature ne se fatigue jamais mais ne peut pas non plus dépenser de points afin d'améliorer ses capacités physiques.

Compétences Secondaires : habiletés les plus courantes qu'elle possède. Si l'une d'entre elle apparaît en italique, cela signifie qu'elle subit un modificateur spécial du fait de sa nature, son âge ou sa condition.

Abomination

Semence Primordiale

Niveau : 8 **Catégorie :** Entre Mondes 25
Points de Vie : 3.000 (Spécial)
Classe : Guerrier
For : 15 **Dex :** 6 **Agi :** 4 **Con :** 15 **Pou :** 12 **Int :** 4 **Vol :** 10 **Per :** 10
RPhy 95 **RMys** 85 **RPsy** 80 **RPoi** 95 **RMal** 95

Initiative : 60 Naturelle
Attaque : 175 Tentacules (Spécial), 200 Vider l'esprit.
Défense : Encaissement
Dégâts : 130 Tentacules (CON)
Armure : Naturelle 6

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surnaturelles, Zen, Pas d'Inconscience, Volonté de Fer (Immunité Psychologique).
Pouvoirs : Armes Naturelles, Tentacules (Altérer l'Énergie, Deux Attaques supplémentaires -30, RPhy 180, Drain de vie Double), Vider l'Esprit (Pouvoir Psychique Inné, Mort Psychique, RPsy 140, Sans Limite, 2 rounds de Préparation Nécessaires), Régénération 16, Voir le Surnaturel, Vision Circulaire, Mutation Aberrante.

Taille : 30 Gigantesque **Régénération :** 16
Mouvement : 6 **Fatigue :** 15

Compétences Secondaires : Vigilance 75, Observation 150, Prouesses de Force 215.

Il n'y a probablement pas de meilleur nom que celui d' « Abomination Primordiale » pour définir ces monstruosités.

Il s'agit des semences des mille fois maudits dieux Primordiaux, des parasites provenant de leurs corps impies qui s'en détachèrent lorsqu'ils furent confinés dans la Cordillère des Vents.

Ce sont des cauchemars amorphes et bouffis couverts de tentacules, d'yeux et de bouches qui ne cessent de muter. Chair putréfiée, plaies et pus composent la plus grande partie de leur corps, dont émane une puanteur qui fait vomir quiconque s'approchent d'eux. Leur taille varie entre trente et cinquante mètres, mais ils peuvent grandir à mesure qu'ils s'alimentent de l'énergie vitale de leurs victimes jusqu'à multiplier ces dimensions par cinq.

Tout comme les Primordiaux eux-mêmes, les Abominations restent enfermées dans les profondeurs. La plupart se trouve dans la Cordillère des Vents, mais il y en a en réalité tout un tas à travers le monde entier (probablement plus d'une centaine). Sur chacune de leurs tanières se trouve un ancestral sceau Sylvain qui évite qu'elles se libèrent. Ils sont généralement camouflés dans des églises ou des monuments dans le seul but de ne pas être détruits par des adeptes des Primordiaux ou des fanatiques religieux ignorant leur véritable fonction.

Les Abominations n'ont d'autre mission que de dévorer tout qu'elles trouvent sur leur passage ; elles exterminent toute trace de vie, ne laissant derrière elles que du sang et des cendres. De fait, elles ne possèdent rien qui ressemble à un esprit, elles sont pure folie et désir incarnés. Si l'une d'entre elle venait à se réveiller, elle remonterait simplement à la surface lentement avant de commencer sa symphonie de destruction.

Modus operandi

En tant que parasites des Primordiaux, les Abominations sont des monstruosités au grand pouvoir de destruction capable d'en finir facilement avec des bataillons entiers. De plus, étant donné que leur pouvoirs s'accroissent à mesure qu'elles absorbent la vie, plus elles tuent plus elles sont dangereuses, jusqu'à devenir pratiquement des Primordiaux en miniature.

Vu que ce sont des masses informes, elles n'ont pas de point vulnérable connu.

Volonté de Fer : une Abomination ne possède pas d'esprit en tant que tel, elle n'est guère plus qu'une volonté démesurée de dévorer tout ce qui se trouve sur son chemin. Elles ne sont donc pas sensibles aux pouvoirs psychiques télépathiques ni aucune compétence surnaturelle pouvant « contrôler » leur esprit (mais pas leur corps).

Régénération : une Abomination primordiale récupère 150 Points de Vie par round, sauf pour les dégâts provenant d'armes considérées comme bénies ou chargées de force impie.

Tentacules : non seulement les appendices du cauchemar possèdent une force terrifiante, mais ils peuvent en plus « dévorer » l'essence de tout ce qu'ils touchent. Lorsqu'elles entrent en contact avec un être vivant, ce dernier commence à se « dessécher », perdant toute trace de force vitale. Grâce à elle, la créature grandit et régurgite de nouveaux appendices, devenant une monstruosité encore plus grande. À chaque fois que l'Abomination provoque des dégâts ou attrape un objectif avec ses Tentacules (il suffit d'effectuer une manœuvre d'Immobilisation et d'obtenir au moins Paralysie Légère), celui-ci doit réussir un test de RPhy contre 180 ou subir des dommages équivalant au niveau d'échec.

Vider l'esprit : en utilisant sa volonté collective, l'Abomination peut provoquer une terrible explosion psychique qui détruit l'esprit de tous ceux qui l'entourent. Pour employer cette capacité, la créature doit se préparer durant deux rounds complets, au cours desquels elle applique un malus de -50 à son Attaque avec ses tentacules. Finalement, elle active la détonation qui équivaut au pouvoir mental Mort Psychique avec un potentiel de 180 points. Quiconque se trouve à moins de 100 mètres de la créature doit réussir un test de RPsy contre 140 ou perdre un point d'Intelligence et un autre de Volonté par tranche de 10 points d'échec.

Dans le cas où l'une des deux Caractéristiques tombe à zéro, l'esprit du sujet est brisé et il est lobotomisé, ce dont profite l'Abomination pour se nourrir de sa vie.

Yeux d'Abomination : les Abominations possèdent des dizaines d'yeux qui voient aussi bien le monde matériel que le spirituel. Par conséquent, elles possèdent les pouvoirs Vision Circulaire et Voir le Surnaturel.

Mutation Aberrante : les personnes mourant à cause de l'absorption de vie des tentacules perdent leur essence vitale qui est immédiatement dévorée par l'Abomination. Par conséquent, à chaque fois que la créature s'alimente d'un être vivant, elle ajoute la Présence de sa victime à la valeur de son État de Mutation : plus celui-ci est élevé, plus grands seront les pouvoirs du cauchemar. Les êtres naturels possédant une Natura supérieure à zéro multiplient par cette valeur leur base de Présence afin de déterminer quel est le « potentiel » de leur force vitale. En fonction du total de Présence dévorée, l'Abomination obtiendra différents pouvoirs tel que cela est indiqué ci-dessous.

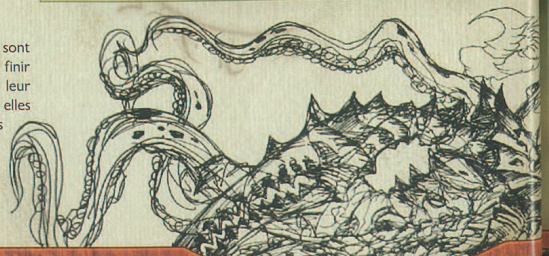
Entre 100 et 250 : elle obtient assez de tentacules pour effectuer une seconde attaque supplémentaire avec toute sa compétence.

Entre 250 et 1.000 : son maximum de Points de Vie passe à 5.000 et les Base de Dégâts de ses tentacules passent à 150.

Entre 1.000 et 5.000 : elle obtient une troisième attaque supplémentaire par round avec toute sa compétence.

Entre 5.000 et 25.000 : son maximum de Points de Vie passe à 7.000 et sa Régénération lui permet d'en récupérer jusqu'à 250 par round.

Plus de 25.000 : la créature obtient une quatrième attaque supplémentaire avec ses tentacules, dont les dégâts passent à 180. Elle obtient en plus un bonus de +20 à toutes les actions et le pouvoir Vider l'Esprit voit la difficulté de sa RPsy passer à 180, en plus de couvrir un secteur de 250 mètres de rayon.



Le Mystère des Disparitions

La rénovation fatidique d'une vieille église a endommagé l'un des sceaux retenant une Abomination. Celle-ci, encore en léthargie partielle, a commencé à dévorer des citoyens la nuit en se servant du réseau d'égouts afin de déplacer ses tentacules (car elle-même ne peut encore sortir à la surface). Les corps, ratatinés et vieillis, ont été découverts par la garde non sans une certaine consternation. Le problème, c'est que les autorités locales ne veulent pas mêler l'Inquisition à ça (car elles ont eu jadis de mauvaises expériences avec elle), c'est pourquoi elles camouflent les morts comme s'il s'agissait des actes d'un tueur en série. Néanmoins, soupçonnant qu'il s'agit probablement de quelque chose de « surnaturel », elles ont décidé d'engager secrètement des experts pouvant les aider à arrêter l'« assassin ».

Pour empirer les choses, une secte d'occultistes du dimanche pense que ce qui arrive est en réalité leur œuvre : ils croient à tort qu'ils ont invoqué un démon dans la ville et qu'ils doivent lui offrir des sacrifices humains afin qu'il exauce leurs souhaits. C'est donc pour cela qu'une série de meurtres rituels a commencé, ce qui naturellement ne fera que confondre les enquêteurs.

Illustration Yves NCT

Alius

Soldat Sacré

Niveau : 7
Catégorie : Entre Mondes, Élémentaire 20

Points de Vie : 240
Classe : Paladin
For : 11 **Dex :** 11 **Agi :** 8 **Con :** 10
Pou : 10 **Int :** 8 **Vol :** 9 **Per :** 9
RPhy 75 **RMys** 75 **RPsy** 70 **RPoi** 75 **RMal** 75

Initiative : 105 Naturelle; 40 Lance Et Bouclier De Lumière
Attaque : 200 Lance +10
Défense : 240 Bouclier +10
Dégâts : 80 Lance de Lumière (Per), 60 Bouclier de Lumière (Con)
Port d'armure : 95
Armure : Armure Complète
Tra 7 Per 7 Con 7 Cha 6 Éle 2 Fro 6 Éne 4

Ki : For 12 Dex 12 Agi 8 Con 10 Pou 10 Vol 9 **Total :** 61
Accumulations de Ki : For 2 Dex 2 Agi 1 Con 2 Pou 2 Vol 1
Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki
Techniques : Speculum, Aegis.

AMR : 20 **Zéon :** 300
Révoquer : 120 *(Obscurité)*

Compétences Naturelles : Magnus : Gardien, Utilisation de Lance (Variable).
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Aucun Besoin Physique, Surhumanité.
Pouvoirs : Ailes Lumineuses (Vol Mystique 12), Sens de la Justice, Écran de Boucliers, Métal Sacré (Altérer l'Énergie, Attaque Élémentaire), Voir le Surnaturel, *Incapable de Pécher.*

Taille : 21 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 6/12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Style 50, *Commandement* 105, Vigilance 65, Observation 25, Occultisme 50, Résistance à la Douleur 100.

Les Alius ou Soldats Sacrés sont des élémentaires qui, durant des millénaires, ont constitué le gros de l'élite des armées de la lumière. Au service de Beryls, d'Aeons et autres divinités du bien, ces créatures ont été présentes dans pratiquement toutes les guerres surnaturelles de l'histoire.

Leur aspect est celui de chevaliers ailés portant une resplendissante armure argentée qui n'est autre que leur propre corps. Ils n'ont pas de membres inférieurs : à la place, une autre paire d'ailes d'ange leur tient lieu de jambes. Même si la plupart semblent en grande partie masculins, ils sont en réalité asexués, c'est pourquoi leurs formes sont parfois trompeuses. Très voyant, leur plumage peut être de n'importe quelle couleur et, comme le métal de leur cuirasse fait partie d'eux-mêmes, ils sont capables de modifier la structure de leur heaume afin d'exprimer des émotions très diverses.

Les Soldats Sacrés, comme leur nom l'indique, sont des combattants d'élite incarnant les idéaux de justice et de droiture. Ils combattent inlassablement toute chose menaçant la stabilité du monde sans s'inquiéter du risque que peut courir leur personne. Bien qu'ils possèdent une intelligence moyenne et soient capables de communiquer dans une foule de langues, rares sont les fois où ils ont le temps de fraterniser avec des gens étrangers à leurs croisades. Mis à part des paroles encourageantes pour ceux qui souffrent ou des avertissements funestes pour leurs ennemis, ils ne parlent guère. Seuls les enfants, auxquels les Alius sont particulièrement attachés, réussissent à ce qu'ils leur consacrent un peu de leur temps.

Leur nombre était jadis considérable, mais il n'en reste plus à présent que quelques dizaines. Curieusement, ils sont très bien organisés : un conseil, constitué de sept d'entre eux, qui reçoivent le nom de Chevaliers de la Lumière (et qui représentent les sept Béryls, bien que n'ayant ni contact ni relation avec elles), dirige et coordonne les actions de leurs collègues, les envoyant là où ils sont nécessaires ou là où il faut leur aide. Bien entendu, ils agissent dans un secret absolu, évitant d'être découverts par l'humanité qui, généralement, les craint. Heureusement, leur apparence angélique leur ouvre de nombreuses portes et certains les associent à des anges justiciers envoyés par les cieux afin de combattre le mal.

Les Alius ont de bonnes relations avec de nombreuses organisations dans l'ombre, telles que Samael, Magus ou Belasarius, et ont même collaboré avec des agents de l'Inquisition (chose extrêmement inhabituelle selon les critères de l'Église). Ils ont également le soutien d'élémentaires majeurs (certaines Belphe et Elhayms coopèrent ouvertement avec les Chevaliers de la Lumière) et d'autres créatures de nature positive.

Modus operandi

Intelligents, compréhensifs, mais en même temps terriblement fanatique dans tout ce qui représente le combat contre tout ce qu'ils estiment être une injustice, les Alius sont des créatures belliqueuses qui existent pour lutter. Bien que ne possédant pas de capacités magiques, ils sont extrêmement habiles pour exorciser des créatures obscures et des êtres de nature maléfique (même si leurs pouvoirs sont exclusivement spécialisés dans cette sorte de monstres). Bien entendu, en tant qu'êtres créés pour les guerres surnaturelles, ils sont particulièrement aptes au combat ainsi qu'à l'utilisation du ki.

Écran de Boucliers : le Soldat Sacré replie ses ailes et s'en couvre comme s'il s'agissait d'énormes boucliers d'énergie. En termes de jeu, cette capacité équivaut à la manœuvre Défense Totale mais, contrairement à celle-ci, elle accroît de +60 la défense de l'Alius. Naturellement, l'usage de ce pouvoir doit être déclarée avant de déterminer l'initiative du round ou quand c'est au tour de l'élémentaire d'agir. Comme règle exceptionnelle, ils peuvent employer Écran de Boucliers associé au Magnus Gardien.

Métal Sacré : les armes et l'armure des Alius naissent de leur propre essence consacrée, car elles sont d'une certaine façon leur corps et leur âme. C'est pour ça que l'élémentaire peut matérialiser son arme et son bouclier à tout moment et lui seul (ou une créature également sacrée) peut les tenir. Les deux objets sont toujours de Qualité +10 et sont considérés comme des objets sacrés : ils altèrent l'énergie et font double dégâts contre toute créature de nature maléfique dont la Gnose n'est pas supérieure à 35.

Armes : bien qu'ils portent toujours un bouclier moyen et que la lance soit leur arme de prédilection, cette dernière n'est pas la seule que les Alius soient capables de brandir. Beaucoup matérialisent des objets différents, tels que des épées longues, des masses ou des haches, en conservant les règles du Métal Sacré.

Ailes Lumineuses : les Alius se déplacent toujours dans les airs avec l'équivalent d'une Qualité de Vol 12. Les modificateurs que cela offre à leurs compétences de combat sont déjà compris dans leurs caractéristiques.

Sens de la Justice : un Soldat Sacré sent instinctivement ce qui est juste ou pas. Au cours d'un conflit, il sait toujours quel est le côté qui penche le plus vers la justice, de même qu'il perçoit si les actes d'un individu sont erronés ou non. Ce pouvoir est automatique : seuls les évènements auxquels sont liés des entités d'une Gnose supérieure à 35 échappent à cette compétence.

Gardiens : les Alius possèdent la capacité surnaturelle de protéger d'autres personnes d'attaques, représentée par le Magnus Gardien. Cela signifie qu'ils n'ont pas besoin de gagner l'Initiative ou de prévoir une attaque pour défendre quelqu'un d'un coup concret (du moment qu'ils se trouvent à côté). De la même manière, l'Alius applique uniquement un -10 à sa Parade pour bloquer l'agression ou écarte son protégé de l'impact, au lieu du -40 habituel.

Techniques de Ki : les Alius sont maîtres dans l'utilisation du Ki et maîtrisent leurs propres Techniques de combat. Voici les deux les plus courantes :

Sacra Speculum

Niveau : 1 **DI :** 25

Le Soldat Sacré accumule de l'énergie sacrée dans la pointe de sa lance, créant une spirale de lumière. Immédiatement après, il charge contre son objectif à une telle vitesse qu'il semble se dédoubler : en une fraction de seconde seulement, il est sur lui et l'embroche avec son arme. Sacra Speculum rend l'Alius capable de se déplacer en effectuant une attaque à distance jusqu'à 50 mètres, augmentant en outre son Attaque de +40.

AGI 5 ***DEX*** 6 ***POU*** 6
Effets : Attaque +40, Attaque à Distance 50 mètres (Projection).
Désavantages : Lien Élémentaire (Air et Lumière).

Sacra Aegis

Niveau : 1 **DI :** 30

Le bouclier de l'Alius émet un éclat doré durant quelques instants, créant un écran de lumière qui non seulement annule les attaques de ses adversaires mais en plus guide la lance de l'élémentaire afin d'en finir avec son ennemi. Sacra Aegis augmente la Parade de l'Alius de +50 et, s'il réussit sa défense, accroît sa Contre-attaque de +75.

AGI 6 ***DEX*** 5 ***POU*** 6
Effets : Parade +50, Contre-attaque +75.
Avantages : Réduction de Ki 1.
Désavantages : Lien Élémentaire (Air et Lumière).

Incapable de Pécher : si un Soldat Sacré commet un seul acte incorrect, même par erreur ou contre sa volonté, son essence se consume instantanément et il meurt inéluctablement.

Compagnons d'Armes

Conscients de leur extrême vulnérabilité face aux capacités des invocateurs et craignant d'être forcés d'aller à l'encontre de leurs principes, en particulier aux mains de l'Ordre de Yehudah, les Soldats Sacrés sont constamment à la recherche de compagnons mortels avec lesquels créer un lien de familier. Bien entendu, seuls des individus à l'esprit noble prêts à tout pour fait ce qui doit l'être correspondent à leurs attentes.

Illustration Wen Yu Li

Illustration Wen Yu Li

Archichimère

Bête Majeure

Niveau : 7 **Catégorie :** Entre Mondes 25
Points de Vie : 3.885 Encaissement
Classe : Guerrier Acrobate
For : 13 **Dex :** 10 **Agi :** 11 **Con :** 13 **Pou :** 8 **Int :** 6 **Vol :** 8 **Per :** 9
RPhy 85 **RMys** 70 **RPsy** 70 **RPoi** 85 **RMal** 85

Initiative : 155 Naturelle
Attaque : 190 Griffes + 160 Morsure de Serpent ou 210 Souffle Enflammé
Défense : Encaissement
Dégâts : 120 Griffes (Tra), 50 Morsure de Serpent (Per), 100 Souffle Enflammé (Cha)
Armure : Naturelle 8

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Sens Aiguisé, Surhumanité.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes (+30 à l'initiative), Morsure de Serpent (Attaque Supplémentaire -30, RPoi 120, Douleur), Queue, Épaules, Altérer l'Énergie, Souffle Enflammé (Distance 25 Mètres, Zone 25 Mètres, Base de Dégâts 100, Attaque Élémentaire, Sans Limite, *Demande 2 Rounds de Préparation*), Vol Naturel 10.

Taille : 26 Énorme **Régénération :** 7
Mouvement : 12 **Fatigue :** 13

Compétences Secondaires : Athlétisme 105, Saut 105, Résistance à la Douleur 50, Vigilance 50 *(80)*, Observation 15 *(45)*, Commandement 60.

Las Archichimères sont les hybrides les plus puissants, les « rois » de toutes les chimères créées au cours d'âges passés pour être les plus grandes bêtes de combat. Guerriers nés, ces êtres naissent et vivent pour combattre.

Leur aspect est vraiment majestueux : bien que terrifiantes, elles possèdent une certaine magnificence et grâce naturelle. Elles se dressent sur deux pieds comme les hommes, mais leur corps est composé des parties de différentes créatures : des ailes et griffes d'aigle, des pattes de lion, deux têtes de faucon sur les épaules, une queue de serpent et l'impressionnante tête d'un dragon. Elles mesurent entre trois mètre et demi et quatre mètre, et les couleurs de leur pelage sont toujours vives et voyantes.

Elles sont extrêmement intelligentes et, bien que ne parlant aucune langue, elles sont capables de subjuguer d'autres bêtes ou monstres par leur pouvoir. Parfois, une Archichimère a été jusqu'à former de petits groupes de créatures monstrueuses afin d'attaquer des fortifications ou des châteaux sans autre but que de mettre ses propres capacités à l'épreuve.

On connaît peu de choses de l'écosystème de ces créatures, mais on pense qu'elles peuvent se reproduire de manière asexuée et ovipare. Cependant, loin de protéger ou de prendre soin de leur rejetons, elles les abandonnent à leur sort alors qu'ils ne sont encore que des œufs : ainsi, seuls les plus forts parviennent à survivre.

Bien que très peu nombreuses, on peut trouver des Archichimères dans toutes les parties du monde, quoiqu'elles préfèrent comme habitat les forêts profondes ou les montagnes rocheuses.

Modus operandi

Les instincts belliqueux des Archichimère font qu'elles ressentent naturellement le besoin de lutter contre tout type de soldat ou menace qu'elles rencontrent. On pourrait dirent qu'elles « sentent » l'agressivité d'autres êtres et y répondent de la seule façon qu'elles connaissent. Néanmoins, elles n'ont pas pour habitude d'attaquer les créatures sans défense ou les enfants, car la plupart ne conçoivent pas de tuer pour tuer et ne sont pas particulièrement cruelles.

Malgré leur taille considérable, les Archichimères exploitent leur vitesse et leurs réflexes rapides afin d'éviter de laisser à leurs ennemis une chance d'agir. Si elles ont de la place pour se déplacer dans les airs, elles entament généralement le combat en faisant un passage préalable avec leur souffle enflammé avant de descendre sur eux pour les achever.

Morsure de Serpent : la queue d'une Archichimère est un serpent venimeux qui attaque ses ennemis en les imprégnant de poison par ses morsures. Si elle cause des dégâts, la victime doit réussir un test de RPoi contre 120 ou être immédiatement soumise à l'état de Douleur. Si elle rate la Résistance de plus de 40, on considère qu'elle subit la Douleur Extrême. La morsure est indépendante des attaques que l'Archichimère réalise avec ses griffes, mais elle ne peut l'utiliser si elle lance son souffle enflammé durant le même round.

Queue : dans le cas où elle reçoit des attaques, la queue compte comme point vulnérable de l'Archichimère (-30 à la compétence pour une attaque visée contre elle). Elle possède l'équivalent de 500 Points de Vie (indépendants de ceux du corps central), mais si à un quelconque moment elle reçoit une seule attaque lui causant plus de 100 points de dégâts, elle est amputée et le serpent se « sépare » du corps. Dès lors, elle agit comme un être indépendant de l'Archichimère, utilisant les règles d'encaissement de dégâts avec IP 3 et 500 Points de Vie. Sa compétence reste la même que lorsqu'elle était reliée au corps et peut toujours empoisonner ses ennemis.

Souffle Enflammé : les têtes situées sur les épaules de l'Archichimère peuvent projeter des jets de feu qui embrasent ce qu'ils touchent. Cette attaque a la forme d'un cône et s'étend jusqu'à 25 mètres dans la direction déterminée par la créature. Pour l'activer, les têtes doivent passer au moins deux rounds à la préparer, bien qu'entre-temps l'Archichimère puisse réaliser n'importe quelle autre action.

Épaules : tout comme la queue, les têtes des épaules de l'Archichimère peuvent également être la cible d'attaques visées (-40 à la compétence offensive) et chacune supporte jusqu'à 300 Points de Vie avant d'être hors de combat (indépendants de ceux de l'Archichimère). Pour pouvoir utiliser son souffle, la créature n'en a besoin que d'une, mais de cette manière elle appliquera un malus de -30 à sa compétence offensive avec le Souffle.

Vol Naturel : la Chimère est dotée d'une paire d'ailes dont elle peut se servir pour se déplacer avec une Qualité de Vol 10. Les bonus que cela lui donne ne sont pas indiqués dans ses caractéristiques, car elle combat souvent au sol. Lorsqu'elle lutte avec suffisamment d'espace pour voler librement, elle augmente de 10 points son Attaque.

Sens Aiguisé : avec leurs yeux de dragon, les Archichimères voient le monde comme le prédateur ultime. C'est pour cela que leur sens aigu de la vue leur offre un bonus de +30 à tous les jets de perception.

Arhiman

Haut Élementaire

Niveau : 8 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 30
Points de Vie : 200
Classe : Ombre
For : 12 **Dex :** 13 **Agi :** 13 **Con :** 12 **Pou :** 11 **Int :** 10 **Vol :** 11 **Per :** 13
RPhy 85 **RMys** 85 **RPsy** 85 **RPoi** 85 **RMal** 85

Initiative : 115 Naturelle
Attaque : 230 Griffes d'Ombre + 200 Lames Obscures.
Défense : 225 Esquive
Dégâts : 80 Griffes d'Ombre (Tra), 60 Lames Obscures (Per)
Armure : Plaques Sombres Tra 5 Con 5 Per 5 Cha 4 Fro 6 Éle 5 Éne 2

Ki : For 14 Dex 16 Agi 16 Con 14 Pou 12 Vol 12 **Total:** 84
Accumulations de Ki : For 2 Dex 2 Agi 2 Con 2 Pou 2 Vol 2
Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, Utilisation de l'Énergie Nécessaire, Dissimulation du Ki, Aura de Dissimulation.
Techniques : Obscuritas ; *Oculus, Luctus, Ego.*

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Surhumanité, Aucun Besoin Physique, Ambidextre.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes de Ombre (Attaque Élémentaire, -3 à l'IP Défensive), Altérer l'Énergie, Lames Obscures (Distance 25 Mètres, Attaque Supplémentaire -30, Base de Dégâts 60, RPoi 140, Poison Obscur, Vulnérabilité, Attaque par Ombre), Forme d'Ombres (Forma Élémentaire, Condition, Forma Physique à Volonté, Non-détection Mystique +100), Plaques Sombres (Armure Physique 5, Armure Mystique 2).

Taille : 24 Grande **Régénération :** 6
Mouvement : 13 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Style* 120, Intimidation 30, Déguisement 160 *(210)*, Discrétion 245 *(295)*, Vigilance 125, Observation 115, Art 60, Dissimulation du Ki 220 *(245)*.

Arhiman est le nom que reçoit une catégorie de haut élémentaire de même rang que les Seigneurs des Ténèbres. Cependant, contrairement à leurs frères, ils sont spécialisés dans le combat au corps à corps, dédaignant l'usage des sortilèges pour une maîtrise sans égal du combat. C'est pour cela qu'on les considère comme étant les « guerriers » sombres, les champions suprêmes des ombres qui ne craignent pas d'affronter n'importe quoi pour arriver à leurs fins.

Leur apparence est très semblable à celle des Seigneurs, car ils sont également constitué de la plus pure obscurité mais, à la différence de ces derniers, aussi bien leur corps que leur visage sont bien plus « humains ». Ils portent généralement des armures décorées couvertes de lacets et de lames qu'ils utilisent comme armes, et peuvent même être pris pour des personnes normales s'ils portent un heaume.

Les Arhiman sont d'habitude liés aux doctrines des Shajads Abbadon, Jedah ou Meseguis, agissant pour leur compte afin d'atteindre les idéaux de leurs seigneurs. Ironiquement, leur personnalité est remplie de contradictions, car ils sont à la fois cruels et compatissants et aussi violents que subtils lorsqu'ils agissent. L'une de leur continuelle discordance de caractère fait qu'ils tendent à la fois à détester et à admirer l'humanité, qu'ils considèrent comme la plus fascinante aberration qu'ai jamais portée la face de la terre. Parfois, ils établissent des liens avec des individus qu'ils trouvent attirants, ne serait-ce que pour voir comment ils peuvent arriver à les surprendre de la façon la plus inattendue.

Leurs personnalités variables les rendent imprévisibles lorsque l'on veut déterminer des lignes de conduite générales, mais ils préfèrent normalement ne pas se mêler aux hommes et résider dans les lieux les plus reculés de la Veille. Seuls quelques-uns agissent parmi les mortels au sein d'armées de mercenaires ou en collaborant avec un Seigneur des Ténèbres pour lequel ils éprouvent une affinité.

Modus operandi

Même sans les pouvoirs magiques des Seigneurs des Ténèbres, les Arhiman sont les meilleurs guerriers parmi les élémentaires obscurs. Ils se déplacent généralement dans la pénombre, profitant de leur maestria en tant qu'assassins et de pouvoir attaquer à travers les ombres afin d'éliminer leurs ennemis avec une facilité insultante. De plus, ils se meuvent avec tellement de grâce et de beauté que chacun de leurs coups semble faire partie d'une interminable symphonie de mort aussi fascinante que terrifiante.

Ils n'ont pas de points faibles, à part leur cœur, où se trouve le noyau de leur essence.

Illustration Wen Yu Li

Griffes d'Ombre : de même que ses frères, un Arhiman se sert principalement de ses griffes au combat fin de détruire ses rivaux. Elles attaquent sur le mode Tranchant comme une arme basée sur l'obscurité et leur pouvoir est tel qu'elles réduisent de trois points l'Indice de Protection du défenseur.

Lames Obscures : à part ses propres griffes, un Arhiman possède une arme encore plus terrible camouflée comme une partie de son corps : les Lames Obscures. Sous leur apparence de simples lanières de tissu, ces lames sont capables de modifier leur taille et leur forme de manière surnaturelle selon les souhaits du haut élémentaire. La créature les introduit dans une ombre (normalement la sienne) et les transporte à travers l'obscurité même, les faisant réapparaître par une autre ombre proche. Leur pouvoir est tel que, s'il se trouve dans une zone d'obscurité complète, il peut même les matérialiser dans les airs. De cette façon les Arhiman surprennent leurs adversaires en les faisant toujours sortir depuis un angle mort et les éliminent avant même qu'ils ne se soient rendu compte qu'il les a tués. Quelqu'un qui n'est pas conscient que l'élémentaire peut employer cette attaque contre lui devra, la première qu'il la subit, réussir un test de Vigilance Presque Impossible (240) ou appliquer le malus de Surprise en plus de ceux De Flanc ou De Dos (en fonction de l'endroit où est située l'ombre). Si au contraire l'adversaire connaît cette méthode d'attaque ou s'y attend, il ne pourra jamais être surpris et le test de Vigilance est réduit à Très Difficile (140) pour éviter de subir le malus De Flanc.

Cette attaque a une portée maximale de 25 mètres et peut être employée à chaque round associé aux Griffes d'Ombre.

Poison Obscur : si les Lames Obscures causent des dégâts, elles contaminent aussi l'essence de leurs adversaires en y propageant les ténèbres. Les effets de ce poison surnaturel font que le sang des victimes devient entièrement noir, dessinant d'étranges marques sur leur peau qui peu à peu leur volent leur force. Afin d'éviter ces conséquences, le défenseur devra réussir une RPoi contre 140 ou subir l'effet de Faiblesse. Ces malus se récupèrent au rythme d'un point par heure.

Forme d'Ombres : le corps de l'Arhiman est fait de pure obscurité, c'est pourquoi le haut élémentaire peut devenir intangible lorsqu'il reçoit n'importe quelle attaque conventionnelle ou lorsqu'il travers des surfaces solides. Cela ne l'empêche pas de toucher ou d'être touché normalement, mais seulement quand il le désire. Ses Plaques Sombres sont également affectée par ce pouvoir, devenant intangibles tout comme lui. Tant qu'elle se trouve dans cet état, l'entité reçoit des bonus à ses compétences de Subterfuge, ainsi que cela est indiqué entre parenthèses dans ses caractéristiques, de même qu'un bonus de +100 à ses Résistances face à toute tentative de détection surnaturelle. S'il se trouve face à des sources intenses de lumière pure ou en contact avec le soleil, il redevient matériel, perdant la capacité de Forme d'Ombres.

Armure Animée

Golem Anime

Niveau : 4 **Catégorie :** Entre Mondes (Création) 15
Points de Vie : 600 / 20
Classe : Maître d'Armes
For : 10 **Dex :** 8 **Agi :** 6 **Con :** 10 **Pou :** 5 **Int :** 5 **Vol :** - **Per :** 6
RPhy 60 **RMys** 45 **RPsy** 45 **RPoi** 60 **RMal** 60

Initiative : 55 Naturelle, 0 Hache de Bataille et Bouclier
Attaque : 140 Hache de Bataille
Défense : 135 Hache de Bataille, 155 Bouclier
Dégâts : 85 Hache de Bataille (Tra), 35 Bouclier (Con)
Armure : Corps De Métal Tra 8 Con 8 Per 8 Cha 8 Fro 8 Éle 8 Éne 2

Capacités Primordiales : Surhumanité, Aucun Besoin Physique, Sans esprit (Immunité Psychologique), Immunité Naturelle à un Élément (Complète, Électricité), Immunité Naturelle à un Élément (Moitié, Feu, Froid), Immunité à la Douleur, Immunité Critique.
Pouvoirs : Altérer l'Énergie, Corps de Métal (Seuil d'invulnérabilité 60, Armure Physique 8, Armure Mystique 2, *Régénération Zéro*), À travers le Métal (Vision Extrasensorielle, Vision Circulaire), Noyau Spirituel *(Point vulnérable)*.

Taille : 20 Moyenne **Régénération :** 0
Mouvement : 6 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 75.

Comme son nom l'indique, une armure animée est une carcasse de métal que l'on a doté d'autonomie au moyen de rituels mystiques complexes. Elles ne sont pas vivantes à proprement parler et non pas non plus d'âme ; simplement, un noyau surnaturel se trouve à l'intérieur et se charge de leur mouvement et de leur instinct de combat.

Pour une personne normale, il est difficile de les distinguer de quelqu'un portant une armure, sauf pour le fait que leurs mouvements sont parfois antinaturels et, bien entendu, qu'il n'y a personne sous le métal. Cependant, les individus capables de voir le surnaturel apercevront la légère aura spirituelle qui les entoure, une sorte de feu bleuté qui semble doté de vie propre.

Créatures sans âme ni volonté, les armures animées n'ont pas de personnalité. Automates froids et silencieux, elles obéissent uniquement aux directives données par leurs maîtres. Leur propre existence ou sécurité est une chose qui ne les inquiète absolument pas.

Le processus de création de ces imparables masses, à présent perdu dans la nuit des temps, fut développé il y a des milliers d'années par les Devas, qui les utilisèrent continuellement comme gardiens. Néanmoins, ce fut l'ancien Empire de Yehudah qui perfectionna réellement leur création, s'en servant pour créer une armée invincible. On raconte que, à son apogée, Yehudah disposait de plus de 10.000 soldats animés à son service.

De nos jours, il reste encore quelques armures animées sur Gaïa, qu'elles soient les gardiens ancestraux d'âges passés (car le concept de temps n'existe pas pour elles) ou qu'elles se trouvent au service d'occultistes capables de découvrir le moyen de les réactiver. La plupart des organisations dans l'ombre savent bien que l'Ordre de Yehudah (et, dans une moindre mesure, celle de Magus aussi) dispose de quelques-unes de ces créatures en tant que serviteurs. Naturellement, elles ne sont pas les seules.

Modus operandi

Liées aux ordres pour lesquels elles furent créées, la méthode d'action d'une armure animée est vraiment très simple : elles attaquent qui conque représente une gêne pour leur mission. Bien que leur capacité offensive soit extrêmement élevée, elles sont incapables de prévoir des stratégies ou de contrecarrer celles de leurs adversaires. Elles combattent de manière directe jusqu'à ce qu'elles aient détruit tous leurs ennemis.

Armes : une armure animée peut avoir toutes les combinaisons d'armes possibles. Les caractéristiques indiquées plus haut considèrent qu'elles portent une hache de bataille et un bouclier moyen, mais on peut les remplacer par d'autres sans problèmes. Cependant, une armure animée ne peut connaître qu'une seule sorte de combinaison.

Sans Esprit : une armure animée ne possède pas d'esprit propre et est incapable de ressentir un quelconque type d'émotion. Elle est donc totalement immunisée contre les effets des états psychologiques.

Corps de Métal : ces créations surnaturelles ne possèdent pas de véritable corps physique, car leur essence se trouve à l'intérieur des couches de métal de l'armure. Une armure animée continuera donc de bouger sans arrêt quelques soient les dégâts subis, du moment que son noyau spirituel n'est pas détruit. Même si on les découpe en centaines de morceaux ou qu'on les écrase de façon inimaginable, l'énergie du noyau les relèvera. C'est la raison du nombre élevé de Points de Vie de ces créatures ; lorsqu'on les combat de manière conventionnelle, le seul moyen de les vaincre est de détruire complètement leur corps, de façon à ce qu'il n'y ait pas un seul morceau pouvant se relever. De plus, cette condition unique leur donne également un Seuil d'invulnérabilité de 60 et un IP 8 contre toutes les attaques de type physique. Néanmoins, c'est pour cette même raison qu'elles ne récupèrent pas de la manière habituelle : elles doivent être réparées pour retrouver leurs PV.

Immunité Critique : l'énergie du noyau de l'armure maintient à tout moment sa cohérence structurelle, peu importe les dommages reçus. Par exemple, même si on lui coupe un bras, ses morceaux se relèveront à l'instant en flottant, comme si elle n'avait subi aucun dégât. Ainsi, une armure animée ignore absolument tout critique encaissé, aussi élevée que soit sa valeur.

Immunité : ne possédant pas un corps organique, une armure animée est immunisée à certain types d'attaques telles que l'électricité, le feu ou le froid. Toute attaque électrique est incapable de lui causer des dommages, et, dans le cas du feu ou du froid, ils sont réduits de moitié.

À Travers le Métal : le noyau de l'armure est capable de sentir la réalité à travers le métal, c'est pourquoi elle peut voir tout ce qui l'entoure avec une vision extrasensorielle et circulaire.

Noyau Spirituel : à l'intérieur d'une armure animée se trouve son noyau, ce qui lui donne « vie » et lui permet de bouger. Normalement, sa place diffère de l'une à l'autre, mais c'est toujours leur point vulnérable à toutes. Étant donné son caractère spirituel, le noyau est toujours invisible à l'œil humain et, pour le trouver, il est nécessaire de posséder la capacité de voir les esprits et de réussir un test de Vigilance Presque Impossible ou d'Observation Très Difficile. On peut également le détecter en réussissant un test de Détection du Ki Impossible ou d'Évaluation Magique Absurde. Une fois sa position découverte, on peut lancer une attaque visée contre lui mais, étant donnée sa taille minuscule, l'attaquant doit appliquer un malus de -80 à sa compétence. Le noyau ne peut être détruit que par des armes capables d'altérer l'énergie et possède une résistance de 20 PV. Lorsqu'ils arrivent à 0, l'armure animée est automatiquement détruite et ses pièces tombent par terre, inoffensives.

Pouvoirs Possibles

En fonction de divers facteurs, une armure animée peut posséder des attributs différents de ceux qui apparaissent dans ses caractéristiques. Voici une liste des principaux changements qu'elles peuvent posséder.

-Taille Gigantesque : une armure animée peut être d'une taille supérieure à Moyenne, ce qui accroîtrait considérablement sa résistance et sa puissance. Une de taille Grande verrait ses PV passer 800 et sa Force à 12, tandis qu'une Énorme passerait à 1.000 PV et à Force 14. Les armures animées de taille supérieure auraient des caractéristiques différentes.

-Plusieurs Noyaux : bien qu'elles soient extrêmement rares, il existe certaines armures animées possédant plusieurs noyaux (jusqu'à un maximum de 4). Dans ces cas-là, il est nécessaire de tous les détruire afin d'éliminer complètement l'armure.

-Alliages Spéciaux : si le corps métallique d'une armure animée est fait d'un matériau particulièrement résistant (au-dessus du Fer ou de l'Acier), son Seuil d'invulnérabilité peut augmenter de 20 à 40 points, de même que son IP pourrait augmenter de 1 ou 2 points.

La Formule Oubliée

Une vieille légende des occultistes assure que la formule employée par l'Empire de Yehudah afin de créer des armures animés perdure, ironie du sort, inscrite à l'intérieure du corps de l'un de ces artefacts. Certains racontent qu'elle se trouve dans le gardien qui accompagne Etheldrea, la Première Sorcière, tandis que d'autres croient que l'armure en question est perdue dans un des laboratoires de l'ancien Empire des sorciers.

Illustration Wen Yu Li

Balzak

Serviteurs des Primordiaux

Guerrier

Niveau : 2 **Catégorie :** Naturelle 5
Points de Vie : 120
Classe : Ombre
For : 8 **Dex :** 7 **Agi :** 6 **Con :** 8 **Pou :** 5 **Int :** 6 **Vol :** 6 **Per :** 8
RPhy 45 **RMys** 35 **RPsy** 40 **RPoi** 45 **RMal** 45

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 90 Griffes et crocs
Défense : 90 Esquive
Dégâts : 50 Griffes et crocs
Armure : Couches Chitineuses Tra 2 Con 2 Per 2 Cha 2 Fro 2 Éle 2 Éne 0

Capacités Primordiales : Respiration Aquatique, Surhumanité, Affinité.
Pouvoirs : Armes Naturelles (Griffes), Armure Physique 2, Vision Nocturne Totale, Amphibies (Mouvement Aquatique).

Taille : 16 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 6 **Fatigue :** 7

Compétences Secondaires : Athlétisme 25, Escalade 20, Déguisement 60, Discrétion 55, Vigilance 50, Observation 35, *Natation 50, Occultisme 20.*

Prêtre

Niveau : 2 **Catégorie :** Naturelle 5
Points de Vie : 95
Classe : Sorcier
For : 6 **Dex :** 7 **Agi :** 6 **Con :** 6 **Pou :** 9 **Int :** 9 **Vol :** 6 **Per :** 8
RPhy 40 **RMys** 45 **RPsy** 40 **RPoi** 40 **RMal** 40

Initiative : 60 Naturelle
Attaque : 5 Griffes
Défense : 5 Esquive
Dégâts : 45 Griffes
Armure : Couches Chitineuses Tra 2 Con 2 Per 2 Cha 2 Fro 2 Éle 2 Éne 0

AMR : 50
Zéon : 720
Projection magique : 80 Offensive 60 Défensive
Niveau de Voie : 40 Eau, Nécromancie ou Obscurité

Capacités Primordiales : Don Mystique, Respiration aquatique, Surhumanité, Affinité.
Pouvoirs : Armes Naturelles (Griffes), Armure Physique 2, Vision Nocturne Totale, Amphibies (Mouvement Aquatique).

Taille : 12 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 6 **Fatigue :** 6

Compétences Secondaires : *Natation 50,* Commandement 20, Persuasion 20, Vigilance 20, Observation 20, Navigation 20, Occultisme 35, Évaluation Magique 70.

Ceux qui les voient pour la première fois commettent très fréquemment l'erreur de considérer que les Balzak ne sont rien d'autre que des monstres amphibies sans intelligence. Il s'agit en réalité de l'une des races les plus anciennes de Gaïa, nés il y a une éternité à l'aube de l'histoire.

Avant même que l'humanité ne fleurisse, les Balzak possédaient déjà une grande civilisation qui était à l'époque comparable à celle des autres grandes ethnies du monde. D'ailleurs, la plupart des pyramides et des ruines de la Principauté inexplorée d'Itzi sont leur œuvre. Ils eurent en ce temps-là de nombreux contacts avec les hommes, qui leur offraient sacrifices et esclaves en échange de « leurs faveurs ». Cependant, la relation directe des Balzak avec les Dieux Primordiaux dégénérés, la base principale de leur culture et de leur religion, les poussa à un affrontement direct avec les Devas et les Sylvain, qui les vainquirent et les confinèrent dans les profondeurs des océans.

Après la chute et l'enfermement de leurs divinités dans la Cordillère des Vents, ils furent désormais réduits à guère plus qu'un groupe minoritaire de créatures qui n'atteindraient plus jamais leur pouvoir d'autrefois. Pourtant, aujourd'hui encore, ces entités interagissent de façon limitée avec l'humanité, surtout avec des cultes obscurs qui, comme eux, continuent d'attendre la renaissance des Dieux Primordiaux.

Les Balzak sont des êtres humanoïdes d'apparence reptilienne avec une tête monstrueuse. Leurs membres et une partie de leur cou sont recouverts de plaques chitineuses et plusieurs appendices de grande longueur sortent de leur dos. Leurs bras sont également beaucoup plus longs que leurs jambes, c'est pourquoi ils marchent courbés comme les gorilles. Ils n'utilisent généralement pas de vêtements, sauf les prêtres et les membres les plus importants de leur hiérarchie qui peuvent porter, quoique rarement, des tenues cérémoniales simples.

Dégénérés et pervers tout comme les dieux qu'ils adorent, ils se servent des hommes qui ne les vénèrent pas pour mener à bien leurs sombres rituels et expériences. Ils communiquent dans leur propre langue (basée sur des sifflements et des sons gutturaux) et, bien qu'il puisse exister de très rares cas où l'un d'entre eux comprend un langage humain, ils sont physiquement incapables de le parler.

Leur société, actuellement réduite à de petits groupes (il y en a probablement moins de trois mille sur tout Gaïa), vit dans des emplacements ancestraux immergés dans l'océan ou dans des zones isolées proche de la côte. Néanmoins, ils peuvent parfois avoir des relations avec de petits villages côtiers qui, depuis des temps immémoriaux, les considèrent comme étant des envoyés des seigneurs des profondeurs.

Modus operandi

Il existe de nombreuses raisons pour lesquelles les Balzak peuvent être un danger pour l'homme. Bien qu'ils ne soient pas nécessairement violents, leur perversité naturelle et leur comportement dégénéré les poussent à voir dans les humains de simples victimes de leurs sombres objectifs ; pour eux, ils ne sont guère différents des singes.

Ils agissent généralement en petits groupes (il est rare de les voir en solitaire) de trois à dix individus. Normalement, ils sont commandés par un prêtre qui dirige les actions des autres. Ils se battent habituellement en se servant de leur mains et de leur gueule, mais s'ils doivent employer une arme ils préfèrent la plupart du temps les lances ou autres armes d'hast, car elles s'adaptent mieux qu'aucune autre à leur physionomie particulière.

Les prêtres maîtrisent en général la Voie de l'Eau, bien qu'elle soit très souvent remplacée par Nécromancie ou Obscurité.

Les caractéristiques indiquées dans ce paragraphe font référence aux guerriers Balzak adultes et aux prêtres qui dirigent les petits groupes. D'autres membres plus anciens de la race peuvent avoir des compétences légèrement différentes.

Amphibies : les Balzak sont capables de rester aussi bien sous l'eau qu'à la surface durant de longues périodes. À tous les effets, ce sont des êtres naturellement amphibies.

Affinité : avec leurs tentacules dorsaux, ils sont capables de communiquer avec toutes les créatures reptiliennes ou aquatiques du secteur. Les Balzak les plus vieux peuvent même leur donner des ordres, c'est pourquoi ils s'entourent si nécessaire de prédateurs de taille considérable (tels que des crocodiles, de grands serpents ou des bancs de poissons carnivores).

Armes Naturelles : quoiqu'ils puissent se servir d'armes, les Balzak emploient généralement leurs griffes et leurs crocs pour attaquer leurs ennemis.

Vision Nocturne Totale : les yeux des Balzak sont conçus pour les grandes profondeurs des océans et ils n'ont besoin de lumière d'aucune sorte pour voir dans l'obscurité. Au contraire, les environnements lumineux ont sur eux un effet négatif : ils subissent le malus de cécité partielle s'ils se trouvent dans un lieu avec une lumière semblable à celle d'une journée ensoleillée.

Y'ha-nthlei

Les Y'ha-nthlei sont d'anciennes armes runiques que certains Balzak de haut rang utilisent encore au combat. Il s'agit de grands bâtons d'aspect ténébreux décorés par un grand cristal dans la partie supérieure capables de projeter des décharges d'énergie. À tous les effets, ils sont considérés comme une arme à distance qui attaque sur ENErgie avec Dégâts 60 et une portée maximale de 120 mètres. Ils peuvent tirer une fois par round et leur pouvoir peut être projeté aussi bien avec la compétence offensive des guerriers (comme une vulgaire arme de projectiles) ou avec la Projection Magique des prêtres.

Banshee

Fee de la Mort

Niveau : 5 **Catégorie :** Animique 25
Points de Vie : 160
Classe : Guerrier Acrobate
For : 5 **Dex :** 11 **Agi :** 12 **Con:** - **Pou :** 8 **Int :** 6 **Vol :** 9 **Per :** 8
RPhy 60 **RMys** 60 **RPsy** 60 **RPoi** 60 **RMal** 60

Initiative : 120 Naturelle, 100 Épée longue
Attaque : 150 Instrument de Vengeance / Chanson de Mort
Défense : 160 Esquive
Dégâts : Épée longue (Instrument de Vengeance) 50 (Tra)
Armure : Aucune

Compétences naturelles : Aucun Besoin Physique, Caractéristiques Physiques Surhumaines, Surhumanité.
Pouvoirs : Esprits, Voix Mortelle (Distance 50 Mètres, RPhy 140, Double Dégâts, Effet Supplémentaire, Douleur, Attaque Invisible, -3 à l'IP Défensif, Sans Limite), Mouvement sans Poids, Instruments de Vengeance (Interaction avec le Monde *Spécial*), Chanson de Mort.

Taille : 11 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 45, *Musique 180*, Acrobaties 80, Habileté Manuelle 55.

Considérées à la fois comme des fées obscures et des messagères de l'au-delà, les « femmes des tumulus » ou banshee sont des esprits féminins qui apparaissent aux hommes pour annoncer leur mort imminente ou celle de ceux qu'ils aiment.

Entités généralement associées à la religion Lillium et aux Sidhes, le mythe le plus répandu à leur sujet veut qu'elles soient toutes les esprits de femmes mortes trahies par des hommes qu'elles aimèrent et consumées par la haine. À ce moment-là, avant que leur âme ne soit réclamée par la Terre des Brumes (l'« au-delà » des mythes Lillium), elles signèrent un pacte avec l'If afin de devenir ses messagères. Ainsi, en échange d'annoncer la mort de personnes importantes dans l'histoire, elles auraient la possibilité de se venger des hommes qui les avaient trahies ou de leurs descendants. Il existe aussi des contes et des légendes semblables dans d'autres cultures non humaines, et en réalité il y a des banshee d'ethnie sylvain et duk'zarist.

Traditionnellement, les banshee apparaissent uniquement les jours d'orage ou bien près de la côte sous l'aspect de femmes extrêmement belles, bien qu'elles recouvrent leur visage avec leurs cheveux emmêlés. Elles sont généralement en haillons, même si on a aussi vu certaines portant des vêtements dignes d'une reine. Ce sont des créatures mélancoliques et tristes, des esprits obscurs qui ne doivent pas nécessairement être considérées comme « maléfiques ». En réalité, elles détestent apporter de mauvaises nouvelles aux gens et ont dit qu'elles pleurent toujours lorsqu'elles annoncent une mort imminente. En tant que femmes trahies, elles détestent particulièrement les hommes, mais d'habitude elles tombent facilement amoureuses des personnes faisant preuve d'amabilité envers elles.

D'après ce que dit la tradition, le sinistre destin annoncé par une banshee peut être évité parfois en détruisant la messagère elle-même ou, en d'autres occasions, en rendant cinq services à l'If que la banshee annonce.

Modus operandi

Malgré leur sombre nature, normalement les banshee n'attaquent pas les hommes sauf si elles ont une très bonne raison de le faire. La seule exception à cette règle sont les individus ayant un rapport avec ceux qui les ont trahis ou leurs descendants. Dans ces cas-là, les banshee font preuve d'une malice incomparable pour tendre des pièges et se servir des émotions des gens afin d'obtenir la vengeance. Elles peuvent également se battre afin de protéger quelqu'un dont elles sont récemment tombées amoureuses ou se défendre de ceux qui tentent de la détruire dans une vaine tentative d'annuler leur prophétie de mort.

En général, les banshee chercheront une arme dont se servir comme moyen d'attaque et alterneront son usage avec leur Voix Mortelle. Leur « coup final » est toujours la Chanson de Mort et elles ne s'en servent que dans des situations où elles sont sûres qu'elles pourront en finir avec leurs victimes ou si elles sont vraiment désespérées.

Esprits : de par leur nature spirituelles, les banshee sont invisibles à l'œil humain et immatérielles, c'est pourquoi elles ne peuvent pas interagir avec le monde matériel sauf avec leur compétence Instruments de Vengeance. Il existe deux exceptions à cette règle. Tout d'abord les jours d'orage, lorsque la pluie entre en contact avec leur corps, elles sont parfaitement visibles et matérielles (bien qu'il soit toujours impossible de les blesser avec des armes conventionnelles). Ensuite, les personnes qui sont sur le point de mourir ou à qui la banshee annonce leur destin peuvent également les voir.

Instruments de Vengeance : les banshee peuvent manifester leur haine et leur rancune à travers des objets matériels en se servant de leur pouvoir pour posséder des armes ou d'autres instruments avec lesquels infliger des dégâts. En réalité, elles n'ont pas besoin de les brandir de façon naturelle, car il leur suffit d'être d'une manière ou d'une autre en contact avec pour les employer avec une grande habileté : ne serait ce que les attacher à leur vêtements ou a une mèche de cheveux est suffisant. Étant donné qu'elles sont normalement invisibles à ceux qui ne voient pas les esprits, leurs ennemis voient simplement des armes qui prennent vie et les attaquent. Pour cette raison, le défenseur n'applique aucun malus contre les attaques de la banshee même s'il ne peut la voir, mais il pourra le faire (selon qu'il la distingue ou non) lorsqu'il l'attaque. La fée obscure n'a pas besoin de savoir se servir d'une arme pour en faire son instrument de vengeance. Les caractéristiques indiquées sur sa fiche considèrent qu'elle emploie une épée longue, mais elle peut sans problème être remplacée par d'autres armes.

Voix Mortelle : en criant de toutes ses forces, une banshee peut faire vibrer un corps solide jusqu'à ce qu'il se brise en mille morceaux. Cette capacité doit se centrer sur une cible précise et équivaut à une attaque à distance d'énergie d'une portée maximale de 50 mètres. Quiconque est touché par l'attaque sonore ne reçoit pas de dégâts de manière conventionnelle, mais doit réussir un test de RPhy contre 120 ou subir des dégâts équivalant au double de son niveau d'échec. Vu qu'il s'agit d'une attaque basée sur le son, elle est complètement invisible, sauf pour ceux qui réussissent un test de Vigilance de difficulté Absurde (180). Voix Mortelle est une action d'attaque complète, c'est pourquoi la banshee ne peut attaquer avec ses Instruments de Vengeance ou diviser des attaques si elle l'emploie.

Chanson de Mort : écouter la chanson mélodieuse d'une banshee est une chose que bien peu sont capables de supporter. Elles projettent leur voix vers l'âme de leur victime, détruisant leur esprit avec toute la douleur et la souffrance que la mélodie a accumulé. Lorsqu'une banshee décide d'employer sa Chanson de Mort, elle doit faire un test de Musique de difficulté Absurde (180) et prendre au moins un round entier pour commencer à chanter. Quiconque peut l'écouter doit réussir au début du round suivant un test automatique de RMys contre 80 ou subir des dégâts équivalant au double du niveau d'échec. Les victimes doivent refaire le test au début de chaque round suivant (du moment que la fée continue de chanter), mais en accroissant le niveau de difficulté de la RMys de 10 points (jusqu'à un maximum de 180). La chanson dure au plus dix rounds et si, à la fin, personne n'en est mort, toute l'énergie négative accumulée se retourne contre la Banshee et la dévore de l'intérieur, la détruisant immédiatement. La banshee peut tout en chantant attaquer avec un Instrument de Vengeance en appliquant un malus de -25 à sa compétence offensive, mais elle ne peut évidemment utiliser sa Voix Mortelle.

Les Larmes des Banshee

Fait curieux mais véridique, les larmes des banshee se transforment en argent lorsqu'elles touchent le sol. Cet argent est extrêmement résistant et possède une forte charge surnaturelle mais, étant donné qu'il est né de sombres sentiments et de tristesse, ceux qui possèdent des objets fabriqués avec sont victimes de malheurs et d'infortune. On dit que les treize armes de légende des Lim Sidhe sont faites avec l'argent de Lissandra, reine des banshee, et que c'est la raison pour laquelle leurs propriétaires ont toujours connu un sinistre destin.

Illustration Yi'an Li

Behemoth

Le Souverain des Bêtes du Monde

Niveau : 11 **Catégorie :** Entre Mondes 35
Points de Vie : 620
Classe : Maître d'armes
For : 15 **Dex :** 13 **Agi :** 9 **Con :** 15 **Pou :** 10 **Int :** 5 **Vol :** 10 **Per :** 9
RPhy 150 **RMys** 135 **RPsy** 95 **RPoi** 150 **RMal** 150

Initiative : 120 Naturelle
Attaque : 270 Mezira + 250 Akamuth ou 270 Coup de Queue + 250 Akamuth ou 250 Jinku Enkido.
Défense : 275 Mezira
Dégâts : 130 Mezira (Tra / Per), 100 Coup de Queue, 190 Akamuth (Tra), 100 Jinku Enkido (Éne)
Armure : Aucune

Compétences naturelles : Module d'Attaque Circulaire
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surnaturelles, Surhumanité, Taille Surnaturelle, Aucun Besoin Physique.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Mezira (Critique Accru +40), Akamuth (Attaque Supplémentaire -20, +60 aux Dégâts) et Queue, Altérer l'Énergie, Jinku Enkido, Résistance Physique +40, Résistance Mystique +40, Expulsion, Immunité Physique, Voir le Surnaturel.

Taille : 28 Énorme **Régénération :** 6
Mouvement : 10 **Fatigue :** 15

Compétences Secondaires : Intimidation 40, Vigilance 25, Observation 25, Impassibilité 85, *Prouesses de Force 150, Résistance à la Douleur 160.*

Les légendes racontent que le Behemoth est le souverain suprême de toutes les bêtes qui marchent sur la terre, une antique force destructrice dont le pouvoir équivaut même à celui des dragons les plus anciens. On sait peu de choses sur lui : ni ses origines ni sa nature n'ont été révélées. Une vieille théorie affirme qu'il s'agit d'une représentation de l'esprit violent de toutes les créatures de la terre (ce qui, d'une certaine manière, ferait de lui un Aeon), mais rien ne la confirme au-delà de la simple spéculation.

Quoi qu'il en soit, le Behemoth est un titan humanoïde à la peau bleutée (redressé, il mesure près de huit mètre de haut). Ses mains sont des serres d'où suinte constamment le sang et de son dos sortent deux protubérances qui ressemblent à un mélange entre des ailes et de gigantesques griffes. Il possède également une queue monstrueuse, quoique sa caractéristique la plus remarquable soit la figure démoniaque située sur sa poitrine, comme un second visage.

Bien qu'on le suppose doué d'un certain degré d'intelligence, en vérité la Behemoth n'a jamais communiqué avec personne. Il apparaît toujours mystérieusement en différents lieux, sans relation apparente entre eux, et commence à tout détruire tout en recherchant les adversaires le plus puissant qu'il peut trouver.

Son surnom de « Souverain des Bêtes » provient du fait que, à chaque fois qu'il apparaît, à ses côtés se dressent toutes sortes de monstruosités qui suivent son sillage de destruction. Comme s'il transmettait sa férocité, le simple fait qu'il chemine de par le monde fait que la violence naturelle de tous les êtres proches de lui augmente.

Un autre des plus grands mystères en rapport avec cette créature est que l'on ignore complètement s'il s'agit ou non d'une entité unique. Malgré son pouvoir considérable, au fil de l'histoire il a été détruit à plusieurs reprises, uniquement pour réapparaître apparemment indemne quelques temps plus tard dans un lieu éloigné. C'est pour cela que personne ne sait s'il n'en existe qu'un seul, mais que pour une raison inconnu il peut revenir à la vie, ou s'il y en a au contraire une foule. Actuellement, cela fait plusieurs siècles qu'il n'est pas apparu, mais personne ne doute qu'il puisse le faire à un moment inattendu pour entamer de nouveau son cycle destructeur.

Modus operandi

Le Behemoth se bat poussé par le désir primaire de mesurer son pouvoir avec celui d'autres êtres qui ne se soumettent pas à lui. Il ne désire pas la conquête, seulement combattre. C'est pour cela qu'à chaque fois qu'il se manifeste dans le monde, il lutte contre tous ceux qui ne le suivent pas, détruisant indifféremment villages ou armées.

Lorsqu'il rencontre une personne ou un groupe d'individus en qui il reconnaît des adversaires dignes, il active Jinku Enkido, enfermant les rivaux désirés à l'intérieur d'une impénétrable coupole d'énergie qui lui permet de se battre sans interruption. Même si ça lui est égal que les créatures qui le suivent combattent à ses côtés dans de gigantesques batailles (comme lorsqu'autrefois il a affronté de grandes armées), il ne leur permet jamais de prendre part en sa faveur dans un combat contre ceux qu'il considère comme étant ses ennemis. En de telles occasions, il ne se sert que de son pouvoir personnel.

Mezira: Mezira ou *« Les Mains Ensanglantées qui Déchiquettent Tout »* sont les terrifiantes griffes du Behemoth, qui possèdent la capacité surnaturelle de mettre instantanément en pièce tout ce qu'elles touchent. Le Souverain des Bêtes s'en sert comme principal moyen d'attaque et, dans le cas où il provoque un critique avec elles, il obtient un bonus de +40 au jet pour déterminer ses effets.

Illustration Wen Yu Li

Coup de Queue : la queue du Behemoth lui permet d'effectuer attaque de zone sur tous ceux qui se trouvent à moins de 10 mètres de lui.

Akamuth : du dos du Behemoth jaillissent les Akamuth, « Les Ailes qui Déchirent les Cieux », deux membres colossaux, aiguisés comme des serre et avec un potentiel de destruction incomparable. Au combat, il peut s'en servir pour lancer une attaque supplémentaire à chaque round que ce soit en même temps qu'un coup de queue ou de griffes.

Jinku Enkido : le Souverain des Bêtes n'active cette compétence qu'au début d'un combat qu'il trouve intéressant. Tel un vortex de pure destruction, le Behemoth déchaîne une vague de pouvoir qui dévaste tout ce qui se trouve à une centaine de mètres, créant le Jinku Enkido ou « Monde de la Destruction Parfaite ». Ce faisant, le visage dans sa poitrine s'éveille et ouvre les yeux, provoquant l'apparition d'une coupole d'énergie qui attaque et engloutit quiconque se trouve à moins de cent mètres de lui. Ceux qui survivent se retrouvent automatiquement attrapés à l'intérieur de la coupole : tant que celle-ci se maintient, personne ne peut y entrer ou en sortir d'aucune façon. On ne sait pas exactement quelles sont les caractéristiques surnaturelles de cet espace, mais la théorie veut que ce soit un lieu à mi-chemin entre La Veille et la réalité créé à partir du pouvoir existentiel du Behemoth. Seuls les êtres possédant une Gnoses supérieure à celle du Souverain sont libres d'y entrer ou d'en sortir. À l'intérieur du Jinku Enkido, des évènements inattendus ont lieu à chaque round, ce qui modifie légèrement les cours des choses dans le combat. Au début de chaque round, lancez un D10 et respectez les résultats suivants :

1-2; pendant ce round, le Behemoth obtient un +20 à son Attaque et ne perd pas l'action même s'il subit des dégâts ou est mis sur la défensive.

3-4; au début du round, tout ceux n'ayant pas obtenu un résultat de surprise à leur initiative contre lui doivent réussir un test d'Agilité en appliquant un malus de -1 à leur attribut ou être immédiatement renversés. Naturellement, cela ne touche que les individus qui marchent à la surface du sol. Le séisme a pour épicentre le Behemoth qui n'est pas affecté par le tremblement.

5-6; le Behemoth récupère 100 Points de Vie au début du round.

7-8; toute la coupole se remplit d'images terrifiantes qui pénètrent l'esprit de ceux qui s'y trouvent. Ceux qui, au cours de ce round, emploient leur sens de la vue doivent réussir un test de RPsy contre 140 ou subir l'état de Peur pendant un round par tranche de dix points d'échec à la Résistance. Le Behemoth n'est pas affecté par cette capacité.

9-10; la gravité double dans la coupole, c'est pourquoi tous ceux qui se trouvent à l'intérieur doivent réussir un test de Force en appliquant un malus de -1 à leur attribut ou subir un -20 à toutes les actions. S'ils ratent le test de plus de 5 points, ils sont soumis à Paralysie Partielle. Le Behemoth n'est pas affecté par cette capacité.

La couple du Jinku Enkido reste active jusqu'à ce que le Behemoth soit détruit ou en finisse avec tous les adversaires se trouvant à l'intérieur. Après l'avoir activée, il doit attendre au moins une heure avant de pouvoir la réutiliser.

Expulsion : s'il le désire, le Behemoth peut expulser un unique individu du Jinku Enkido, qui sera incapable de retourner à l'intérieur de la coupole jusqu'à sa disparition. Cette compétence est une action complète et le Behemoth ne peut attaquer durant le même round.

Immunité Physique : seules les armes et attaques capables d'altérer l'énergie peuvent toucher le Souverain.

La Bête Primordiale

La théorie la plus obscure au sujet du Souverain des Bêtes veut qu'il ne s'agisse pas d'un authentique être vivant mais de l'ombre onirique du véritable Behemoth, un Aeon majeur qui, tout comme ses frères Léviathan et Ziz, dort dans les profondeurs de la terre depuis la Guerre de l'Obscurité. Si c'est le cas, l'entité qui se manifeste sur Gaïa ne serait rien d'autre qu'une représentation inconsciente du désir de l'Aeon prenant possession du corps et de l'âme d'un être humain qui se synchronise avec lui dans ses rêves. Cela expliquerait ses réapparitions continuelles.

Belphe

Élémentaire Majeur

Niveau : 8 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 30
Points de Vie : 150
Classe : Sorcier
For : 6 **Dex :** 12 **Agi:** 9 **Con:** 8 **Pou :** 14 **Int:** 13 **Vol:** 11 **Per:** 13
RPhy 75 **RMys** 100 **RPsy** 85 **RPoi** 75 **RMal** 75

Initiative : 110 Naturelle
Attaque : 20 Combat à Mains Nues
Défense : 10 Esquive
Dégâts : 15 Combat à Mains Nues (Con)
Armure : Aucune

AMR: 110 Sorts de Lumière, 90 Autres
Zéon : 1.700
Projection magique : 200 Offensive, 220 Défensive
Niveau de magie : 90 Lumière.

Avantages et désavantages : Prédilection Élémentaire, Dispense de Gestes, Dispense de Paroles, Récupération de Magie Rapide.
Capacités Primordiales : Don Mystique, Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Aucun Besoin Physique.
Pouvoirs : Ailes Lumineuses (Vol Mystique 12), Écran de Lumière, Essence de Lumière (Forme Élémentaire, Forme Physique à Volonté, *Condition*), Maîtrise Lumineuse Surnaturelle, Voir le Surnaturel.

Taille : 14 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 9/12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Style 50*, Vigilance 110 *(160)*, Observation 60 *(110)*, *Science 50*, *Persuasion 100*, *Histoire 100*, *Occultisme 150*, Évaluation Magique 160, Musique 55.

Les Belphelium Elhalius, plus couramment connues sous le nom de Belphe, sont une puissante catégorie de hautes élémentaires lumineuses. Elles partagent la même essence que les Elhaym mais, contrairement à leurs sœurs (qui maîtrisent aussi bien l'art du combat que celui de la magie), l'âme des Belphe est uniquement liée au surnaturel ; cela fait d'elles les sorcières lumineuses les plus puissantes connues.

De même que les Damoiselles de Lumière, elles possèdent l'apparence de belles femmes qui matérialisent à volonté de grandes ailes d'énergie. Il est d'ailleurs impossible de les différencier physiquement des Elhaym, c'est pourquoi certains considèrent qu'il s'agit de deux facettes du même type de seigneur élémentaire. De nombreuses cultures les ont comparées à des anges non seulement à cause de leur aspect mais également parce qu'elles dégagent une forte harmonie et font que ceux qui se trouvent en leur présence se sentent en paix.

Les Belphe sont généralement liées aux doctrines de l'une des Beryls (en particulier Gabriel et Mikael) et agissent conformément aux idéaux de leur dame. Cependant, même si elles sont pacifiques et aiment l'équilibre, chacune possède une personnalité complètement différente : il est impossible de savoir quoi attendre d'elles. Elles éprouvent une fascination particulière pour l'humanité et les races qui sont liées au passage du temps car, étant elles-mêmes immortelles, elles trouvent nos émotions mystérieuses et attirantes. Néanmoins, la crainte de nouer des relations affectives avec des êtres condamnés à mourir et à disparaître les rend mal à l'aise, c'est pourquoi elles n'aiment guère rester très longtemps au même endroit ou avec les mêmes personnes.

Étant données qu'elles ont des personnalités si variées, il est difficile d'établir une norme pour leur comportement. Beaucoup d'entre elles se mêlent aux hommes en cachant leur véritable nature sous de fausses identités (il y a en a d'ailleurs plusieurs en train de travailler secrètement pour l'Église en tant que Saintes), tandis que d'autres nous observent depuis les lieux les plus paradisiaques de la Veille.

Modus operandi

Bien que ne possédant pas les compétences de combat de leurs sœurs, le pouvoir surnaturel des Belphelium ne peut être comparé qu'à celui des meilleurs archimages. Elles sont par conséquent de tailles face à des bataillons entiers ou à des créatures de niveau existentiel élevé. De plus, en tant que hauts élémentaires, elles n'ont pas besoin de réciter leurs sorts ni d'effectuer de gestes pour les lancer, elles se contentent de les libérer avec tout leur pouvoir.

Bien que leur style de combat puisse varier de l'une à l'autre, elles profitent généralement de leur capacité à voler tout en lançant des sortilèges innés à distance. Si cela est impossible et si elles se sentent en danger, elles se renforcent au moyen de sorts de soutien tels que Bénédiction ou créent d'autres élémentaires avec Création de Lumière avant d'attaquer avec tout leur pouvoir.

Illustration Wen Yu Li

Elles n'ont pas de point vulnérable, sauf leur cœur, où réside le noyau de leur essence.

Ailes Lumineuses : tout comme les Damoiselles de Lumière, les Belphe utilisent leurs grandes ailes de lumière pour sillonner les cieux avec une Qualité de Vol 12. Elles peuvent les matérialiser à volonté et, bien qu'elles ne les emploient pas de manière physique, elles doivent les déployer afin de voler. Dans le cas où l'élémentaire utilise ses ailes pour créer un Écran de Lumière, sa vitesse est réduite de moitié.

Écran de Lumière : une Belphe peut se servir de ses ailes afin de se protéger des attaques comme s'il s'agissait d'un bouclier surnaturel. Ce faisant, elles s'en enveloppent complètement en créant un écran défensif équivalant à un sort de Bouclier de Lumière.

Elles encaissent 800 points de dégâts avant d'être brisées, auquel cas l'élémentaire aura besoin d'au moins une heure pour pouvoir les recréer (période durant laquelle elle est incapable de voler).

Essence de Lumière : les Belphe sont composées de pure lumière et entrent en communion avec toute source lumineuse, ce qui accroît énormément leur pouvoir. C'est pour cela qu'elles sont tangibles ou intangibles à volonté et immunisées contre tout type de dégâts qui n'est pas de caractère surnaturel. Tant qu'elle se trouve dans un lieu où elle peut recevoir de la lumière, elle obtient un bonus de +50 à ses compétences secondaires de Vigilance et d'Observation (indiqué entre parenthèses dans ses caractéristiques) et +30 à ses Résistances contre les effets basés sur la Lumière.

Maîtrise Lumineuse Surnaturelle : la communion avec la lumière des hauts élémentaires leur permet de modifier la nature même de la magie ambiante. Du moment qu'il y a un peu de lumière autour d'elles, aussi faible soit-elle, les Belphe augmentent de 10 points la valeur de leurs sorts innés et lancent les sortilèges de valeur zéonique de 50 ou moins sans aucun coût. De la même manière, tous leurs sorts lumineux sont renforcés par ces effets (aussi bien naturels qu'innés), avec deux supplémentaires ajoutés à la valeur finale. Une autre conséquence de cette capacité est que, si elles vivent dans pendant très longtemps dans une région, l'essence même de la magie des lieux est altérée et développe une affinité envers la lumière.

Compétences Métamagiques : chaque Belphe peut dépenser librement jusqu'à 60 niveaux de magie afin d'acquérir des compétences Métamagiques pour lesquelles elle remplit les conditions nécessaires.

Bête Spectrale

Spectre Independant Mineur

Niveau : 4 **Catégorie :** Animique, Non mort 20
Points de Vie : 115
Classe : Ombre
For : 9 **Dex :** 9 **Agi :** 12 **Con :** - **Pou :** 8 **Int :** 3 **Vol :** 6 **Per :** 9
RPhy 55 **RMys** 55 **RPsy** 55 **RPoi** 55 **RMal** 55

Initiative : 140 Naturelle
Attaque : 150 Griffes spectrales
Défense : 130 Esquive
Dégâts : 70 Griffes spectrales (Tra)
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surnaturelles, Surhumanité, Sens Aiguisé, Immunité à la Douleur, Besoin Physique.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes Spectrales (+20 aux Dégâts, +20 au Critique, -2 à l'IP Défensif), Altérer l'Énergie, Forme Spectrale, +30 à l'Initiative, Yeux du Spectre (Vision Nocturne Complète, Voir les Esprits), Guérison de la Lune, *Limitation de Mouvements, Visibles.*

Taille : 15 Moyenne **Régénération :** 0 *(Spécial)*
Mouvement : 12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Discrétion 140, Vigilance 60 *(90)*, Observation 55 *(85)*, Pistage 40 *(70)*.

Les êtres connus sous le nom de bêtes spectrales sont des entités non mortes créées il y a des milliers d'années par le Seigneur des Condamnés de la Lune qui, après l'emprisonnement de leur maître, se retrouvèrent libres d'errer à leur guise à travers le monde de l'homme. Chasseurs nés, ils éprouvent une certaine prédilection pour les proies les plus difficiles, les êtres humains étant l'une de leurs favorites.

Ces non morts ont l'aspect de prédateurs squelettiques entourés d'un miasme sombre qui rappelle vaguement un grand lion ou panthère, bien que même ses os ne soient rien d'autre que des fibres spectrales sans aucune masse. Vu qu'ils courent, sautent et se déplacent à une vitesse endiablée, ils sont extrêmement difficiles à percevoir avec les yeux d'une personne normale : dans la plupart des cas, les gens ne voient que des taches floues avant que le prédateur ne se lance sur eux.

D'habitude, les bêtes spectrales restent endormies à l'intérieur d'un quelconque objet naturel (le plus courant étant une roche de forme extravagante, bien qu'il puisse s'agir de choses très différentes), jusqu'à ce qu'elles se réveillent sous l'influence des cycles lunaires ou des marées. Il est également possible que l'odeur du sang versé attire leur attention, de même que certains rituels occultes. Quoi qu'il en soit, une fois réveillés, ils rôdent sans but dans les environs à la recherche de toute âme vivante de laquelle se nourrir durant sept jours consécutifs, bien qu'ils soient beaucoup plus actifs la nuit.

Leurs apparitions sont courantes au Kashmir et au Nanwe, mais il y en également, en quantité bien moindre, dans d'autres lieux de Gaïa se trouvant sous le joug d'un quelconque nécromancien ou puissante entité non morte.

Modus operandi

Une fois réveillées, les bêtes spectrales agissent comme n'importe quel autre prédateur de grande taille, même si leur malice est bien supérieure à celle d'un vulgaire animal. Elles savent agir seules ou coordonnées en grands groupes et, grâce à leur nature spectrale, elles n'ont jamais besoin de se servir de leurs compétences de subterfuge : une fois qu'elles ont détecté une cible appétissante, elles se contentent de courir vers elle à grande vitesse, prêtes à en finir avec.

Les bêtes spectrales n'ont aucun point vulnérable.

Yeux de Spectre : les yeux de la bête captent la lumière et les ombres de manière surnaturelle, ignorant tout type de malus causé par l'obscurité naturelle. De même, la créature peut voir d'autres êtres spirituels, mais pas la magie ni les matrices psychiques.

Forme Spectrale : le corps de la bête obéit aux mêmes règles que tous les spectres, c'est pourquoi quiconque entre en contact direct avec lui doit réussir un test de RMys ou de RPhy contre 90 ou subir un malus à toutes les actions et une perte de Points de Vie équivalant au niveau d'échec. La bête peut librement toucher et attaquer toute chose matérielle mais ne peut en revanche être blessée par des moyens conventionnels : toute attaque ne pouvant altérer l'énergie lui passe tout simplement au travers comme si elle n'existait pas.

Griffes Spectrales : les griffes et les crocs de la bête possèdent les mêmes propriétés que son corps. Néanmoins, au lieu de causer des dégâts de façon normale, après qu'elles ont frappé les blessures mettent quelques secondes à apparaître, bien qu'elles grandissent de manière non naturelle, ce qui donne l'impression qu'elles ont été provoquées par une créature de beaucoup plus grande taille. C'est pour ça que toutes les attaques des bêtes ne causent pas de dégâts jusqu'à ce que deux rounds au moins se soient écoulés. Malgré leur caractère surnaturel, elles attaquent sur le mode TRAnchante, bien qu'elles ignorent partiellement les protections, c'est pourquoi elles diminuent de 2 points l'Armure de leurs rivaux et accroissent de +20 le résultat final de tout critique produit.

Guérison de la Lune : bien que du fait de leur caractère spectral les bêtes ne récupèrent pas des dégâts de manière conventionnelle, lorsqu'elles sont baignées par la lumière de la nouvelle lune, elles retrouvent instantanément toute leur vitalité. Au cas où elles seraient blessées au cours d'une nuit de nouvelle lune, elles régénèrent 10 PV par round passé directement en contact avec la lumière lunaire.

Limitation de Mouvements : quoiqu'il s'agisse d'un être immatériel, la bête spectrale ne peut traverser les murs ou les objets solides. De plus, si on dessine un cercle de petite taille sur le sol, elle ne peut pas non plus y pénétrer si elle ne reçoit pas une attaque avant (ce qui élimine la protection non seulement contre cette bête en particulier mais aussi contre n'importe quelle autre qui l'accompagne).

Visibles : bien qu'étant des spectres, lorsque les créatures sont éclairées par un quelconque type de lumière artificielle, elles deviennent complètement visibles pour l'œil humain, même pour ceux ne pouvant voir les esprits.

Besoin : les bêtes spectrales ont besoin de tuer. Si une journée s'écoule sans qu'elles aient éliminé un nombre de personnes dont la présence est au moins équivalente à la leur, elles plongent à nouveau dans une profonde léthargie.

Le Collectionneur

Un important collectionneur du de Gabriel, obsédé par les « œuvres d'art naturelles » s'est entiché d'étranges roches qu'il a découvertes au Nanwe et il a décidé de les emporter par bateau jusqu'à sa résidence d'été, une île minuscule de la Mer Intérieure où il possède un musée privé. Il a l'intention d'y faire une exposition inaugurale en invitant tout ses amis, ignorant totalement que les roches contiennent en réalité des dizaines de bêtes spectrales endormies. La nuit même de leur arrivée, moment où l'on peut d'une manière ou d'une autre inclure les personnages, un mystérieux assassinat parmi les assistants réveillera les spectres, et une terrifiante partie de chasse commencera alors.

Blatoddea

Aberration Magique

Niveau : 3 **Catégorie :** Entre Mondes 15
Points de Vie : 140
Classe : Guerrier
For : 8 **Dex :** 10 **Agi :** 7 **Con :** 7 **Pou :** 6 **Int :** 2 **Vol :** 6 **Per :** 7
RPhy 45 **RMys** 75 **RPsy** 45 **RPoi** 45 **RMal** 45

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 140 Mandibules + 130 Lames Enchaînées.
Défense : 135 Lames
Dégâts : 40 Lames Enchaînées (Tra) 70 Mandibules (Per)
Armure : Écailles Tra 4 Con 4 Per 4 Cha 4 Fro 4 Éle 4 Éne 0

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Ambidextre, Surhumanité.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Mandibules (+30 aux Dégâts) et Lames Enchaînées, Écailles (Armure Physique 4), Résistance Mystique +30.

Taille : 15 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 7 **Fatigue :** 7

Illustration Wen Xu Li

Compétences Secondaires : Vigilance 20, Observation 10, Prouesses de Force 45, Résistance à la Douleur 20, Évaluation Magique *(Seulement détection)* 30.

Les anomalies connues sous le nom de blatoddeas sont le résultat de l'évolution non naturelle d'insectes affectés par d'énormes quantités d'énergie surnaturelle résiduelle. Il s'agit de vulgaires cafards (ou autres parasites similaires) qui, en adaptant leur corps au pouvoir qui les entourait, ont réussi à survivre dans des milieux chargés de magie. Ainsi, mutation après mutation, ils ont fini par devenir d'énormes monstruosités mystiques.

Les blatoddeas adoptent normalement les qualités et les caractéristiques d'autres animaux du secteur. C'est pour ça qu'il existe de grandes différences dans leur taille et leur forme, mais elles gardent toujours une apparence légèrement insectoïde et ne sont généralement pas beaucoup plus grandes qu'un être humain. Malgré toutes ces altérations, elles continuent de se comporter comme de simples insectes sans autre préoccupation que leur instinct primaire de s'alimenter et de survivre.

Elles sont carnivores, quoiqu'elles puissent se nourrir de pratiquement n'importe quoi, même de la roche ou de la terre. Curieusement, bien qu'elles chassent ce qui peut leur servir d'aliment, leur dépendance envers la magie fait qu'elles apprécient particulièrement de dévorer des choses chargées d'énergie mystique. Par conséquent, les personnes possédant le Don mystique ou les autres êtres surnaturels sont d'habitude leurs victimes préférées.

Il est facile de les trouver dans les environs de nœuds de magie ou parmi les restes de champs de bataille surnaturels, car ce sont les endroits où elles naissent et se reproduisent le plus facilement. Même si, au cours des sept cents dernières années, la plupart de ces créatures ont été exterminées par l'Inquisition et l'Ordre de Magus (qui les considéraient comme une gêne), elles ont montré qu'elles étaient extrêmement difficiles à éradiquer : il est toujours possible de trouver de petites colonies survivantes dans des lieux fortement chargés en magie.

Modus operandi

Vu qu'elles se comportent comme des insectes, on ne peut pas dire que la méthode de combat des blatoddeas aille beaucoup plus loin que la recherche de tous ceux qu'ils peuvent considérer comme un « aliment » afin de le dévorer. Elles agissent aussi bien individuellement qu'en groupe nombreux, bien qu'elles soient incapables de coordonner leurs actions. Elles se contentent d'attaquer jusqu'à ce qu'elles meurent ou en finissent avec leurs ennemis, ayant toujours comme cible favorite les personnes capables d'utiliser la magie. Tout comme les blattes authentiques, elles n'ont pas de point vulnérable, elles sont même capables de survivre plusieurs minutes sans tête.

Lames Enchaînées : au corps à corps, les blatoddeas se servent à l'unisson des lames de leurs pattes, créant un interminable enchaînement de coups, ce qui leur permet de lancer une seconde attaque avec un -10 à leur compétence après avoir réalisé une morsure avec leurs Mandibules.

Mutations Possibles

En fonction de l'environnement et de l'origine surnaturelles des blatoddeas, elles peuvent posséder divers pouvoirs spéciaux. Voici une liste des principales capacités qu'elles peuvent développer.

Coupure d'Air : les blatoddeas ayant développé cette qualité peuvent provoquer, d'un rapide mouvement de leurs lames, une coupure d'air qui tranche tout ce qui se trouve dans un arc de cercle de 10 mètres en face d'eux. L'attaque est si puissante qu'elle traverse n'importe quel matériaux, réduisant de 4 points l'Armure du défenseur et, si un critique est produit, il faut ajouter +40 à la valeur des dégâts causés lors de son calcul. Les dégâts sont de 80 et l'attaque se fait sur le mode Tranchant. Si elle souhaite employer cette attaque, la blatoddea ne peut employer ses Lames Enchaînées ni ses Mandibules.

Ailes d'Insecte : ces blatoddeas possèdent deux ailes d'insectes leur permettant, de façon limitée, de prendre leur envol. Elles peuvent rester dans les airs 5 rounds au maximum, car elles perdent un point de Fatigue par round supplémentaire où elles continuent de voler.

Disruption Surnaturelle : le contact avec les blatoddeas ayant développé cette qualité est anathème pour le surnaturel et les personnes possédant le Don. Tout individu doté de pouvoirs magiques qui entre physiquement en contact avec l'une de ces créatures doit automatiquement réussir un test de RMys contre 100 ou perdre ses capacités magiques durant un nombre de rounds équivalant au niveau d'échec.

Coordinateur : les coordinateurs sont capables de transmettre des ordres aux autres blatoddeas, agissant comme chef des insectes. Tant qu'il y a un coordinateur à moins de 50 mètres, les blatoddeas obtiennent un +10 à leur attaque et peuvent savoir où se trouvent leurs semblables. Il ne peut y avoir plusieurs coordinateurs ensemble, car leurs compétences s'opposent : lorsqu'il y en a deux sur un même territoire, l'un d'eux finit toujours par dévorer l'autre.

Cath Flidais

Lion d'Épines

Niveau : 3 **Catégorie :** Entre Mondes 15
Points de Vie : 125
Classe : Guerrier Acrobate
For : 8 **Dex :** 9 **Agi :** 11 **Con :** 7 **Pou :** 7 **Int :** 3 **Vol :** 7 **Per :** 8
RPhy 45 **RMys** 45 **RPsy** 45 **RPoi** 45 **RMal** 45

Initiative : 100 Naturelle
Attaque : 125 Griffes et Crocs d'Épines
Défense : 135 Esquive
Dégâts : 50 Griffes et Crocs d'Épines (Tra / Per)
Armure : Corps De Bois Tra 2 Con 2 Per 2 Cha 2 Fro 2 Éle 2 Éne 0

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique, Caractéristiques Physiques Surhumaines, Surhumanité, *Vulnérabilité Naturelle à un Élément, Aveugle.*
Pouvoirs : Griffes et Crocs d'Épines (Armes Naturelles), Altérer l'Énergie, Monde d'Odeurs (Vision Extrasensorielle, Condition), Parfum du Rêve (Poison, RPoi 120, Étourdissement), Fleurs Vertébrales, Enfer d'Épines, Mouvement Libre dans la Nature, Armure Physique 2.

Taille : 15 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 11 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Saut 50, Escalade 25, *Déguisement 50,* Discrétion 45, *Vigilance 50, Observation 25, Pistage 50 (seulement les odeurs).*

Les Cath Flidais, ou Lions d'Épines, sont d'étranges esprits de la nature qui se sont incarnés dans le monde en employant comme forme matérielle une aubépine. On l'associe très souvent à la religion Lillium et aux Grand Arbres, bien que l'on n'ait jamais prouvé qu'il existât une relation directe entre les deux. Leur apparence, ainsi que le suggère leur pseudonyme, est semblable à celle d'un petit lion ou d'un félin de grande taille dont le corps n'est rien d'autre qu'un amas de racines et de branches épineuses recouvert de quelques belles fleurs. Curieusement, ils n'ont pas d'yeux : ils perçoivent le monde comme un ensemble d'odeurs et de parfums.

Certains mythes Lillium assurent que les Cath Flidais naissent lorsqu'un très vieux prédateur meurt près d'une aubépine et que son sang se mêle à ses racines. À cet instant, si l'animal possède encore de forts liens avec le monde, une partie de son essence pénètre dans les racines de l'arbre, ce qui a pour résultat l'apparition de la créature qui prend l'aubépine comme nouvelle forme matérielle. Il se peut aussi que de puissants esprits de la forêt (comme un Harekawa) transforment volontairement un vieil animal pour lequel ils éprouvent de l'affection en Cath Flidais, afin qu'il reste ainsi à leur service durant les siècles à venir.

Malgré leur essence surnaturelle, le comportement de ces êtres est celui de n'importe quel animal : ils agissent uniquement poussé par leur instinct. Ils sont territoriaux et souvent violent, mais d'habitude ils n'attaquent pas sans raison précise (mais il est vrai qu'il ne faut pas grand-chose pour les provoquer). Malheureusement, dans certains cas ils peuvent considérer quelqu'un comme un ennemi pour le simple fait qu'ils n'aiment pas son odeur. Ils sont généralement indépendants, mais en certaines occasions ils servent les esprits majeurs des bois en grandes meutes.

Étant donnée leur nature, ils vivent seulement dans des régions boisées. S'ils s'en éloignent longtemps, ils ne tardent pas à se faner et à mourir. La plupart se trouvent en Albéria, bien qu'il soit possible d'en rencontrer quelques-uns dans n'importe quelle Principauté du monde où il y a de la végétation.

Modus operandi

Les Cath Flidais sont de féroces créatures prédatrices ayant une prédisposition naturelle pour le combat. Elles savent parfaitement comment profiter de leur environnement et tirer le plus grand parti des frondaisons qui les entourent habituellement. Si elles souhaitent entamer un combat, elles guettent normalement d'abord depuis les fourrés en essayant d'étourdir leur cible avec leur poison et, si elles sont découvertes, elles tentent de guider leurs ennemis jusqu'à un endroit qui leur soit propice (tandis qu'elles attendent que leur parfum fasse son effet).

Ce n'est qu'au combat à un contre un ou lorsqu'elles surpassent leurs ennemis en nombre qu'elles utilisent Enfer d'Épines car, même si c'est leur meilleur truc pour en finir avec un adversaire, cela les laisse aussi presque sans protection.

Griffes et Crocs d'Épines : étant proches du monde des esprits, les Cath Flidais sont capables de blesser les créatures surnaturelles avec leurs attaques physiques.

Monde d'Odeurs : les Cath Flidais perçoivent le monde à travers un seul sens : l'odorat. En se servant des fleurs situées sur son flanc, le Lion capte chaque nuance des parfums environnants, ce qui lui permet de sentir avec précision tout ce qui l'entoure. Comme il n'utilise pas la vue, il ne subit aucun malus dû à l'obscurité ou à d'autres facteurs semblables et il est capable de « regarder » dans toutes les directions à la fois. Néanmoins, les odeurs extrêmement fortes peuvent perturber ses sens et, s'il se trouve dans un lieu fortement chargé d'un tel arôme, il pourrait même appliquer le malus de cécité partielle.

Parfum du Rêve : lorsque le Lion se sent menacé, il diffuse un imperceptible parfum empoisonné qui engourdit ses rivaux. Cet arôme provient des fleurs se trouvant sur tout son corps et, après quelques secondes (entre 3 et 5 Rounds de combat), il commence à faire son effet sur tous ceux qui l'ont inhalé. Quiconque se trouve près du Lion d'Épines et respire son venin devra automatiquement réussir une RPoi contre 120 ou subir un -20 à toutes les actions (malus qui diminue au rythme de 5 points par minute une fois dans un environnement propre). L'espace où se trouve le Lion a de sérieuses répercussions sur les effets du poison : dans des lieux très ouverts ou avec un vent fort, le parfum perd de l'efficacité et la RPoi diminue de 20 points, tandis que dans des lieux fermés ou dans lesquels il y a de nombreuses fleurs, elle augmente de 20 points. Un autre effet pouvant jouer sur la puissance du poison est la quantité de Lion d'Épines se trouvant ensemble : s'il y en a au moins trois ou plus, la RPoi se fera contre 140 ou, dans le rare cas où plus de dix de se créatures seraient réunies la RPoi se fera contre 160.

Fleurs Vertébrales : étant donné que les « yeux » d'un Cath Flidais sont en réalité les fleurs situées sur ses flancs, si elles sont abîmées le Lion sera incapable de percevoir le monde qui l'entoure : il se retrouvera aveugle et perdra la capacité de se servir de son Parfum du Rêve. En termes de jeu, les fleurs sont considérées comme un point vulnérable (-50 à la compétence pour effectuer une attaque visée) et, si elles reçoivent un critique supérieur à 20, elles sont automatiquement détruites. Ces fleurs possèdent une valeur ajoutée : si on en obtient une en bon état, elle peut être synthétisée afin de créer un puissant parfum qui agit de la même manière que le poison Parfum du Rêve.

Mouvement Libre dans la Nature : le Cath Flidais peut sentir chaque élément naturel qui l'entoure, annulant ainsi tout malus à sa vitesse lorsqu'il se déplace dans des régions boisées.

Enfer d'Épines : le corps d'un Cath Flidais peut s'enrouler autour d'un ennemi comme s'il s'agissait d'une plante grimpante vivante. S'il le souhaite, le Lion peut lancer une attaque d'Immobilisation sur son objectif sans appliquer aucun malus à sa compétence avec l'équivalent de Force 12. Bien qu'il utilise cette manœuvre, cette attaque cause tout de même la moitié des dégâts à cause de la nature de son corps recouvert d'épines. S'il obtient la paralysie partielle ou totale sur son adversaire, le Lion l'écrase peu à peu, l'obligeant à réussir au début de chaque round un test opposé de Force ou d'Agilité contre l'équivalent de Force 12. Chaque point d'échec fait que le sujet subira 10 points de dégâts, quoiqu'il obtienne un +1 à son jet par tranche de 2 IP Perforant possédé.

Vulnérable : étant donné que le Lion d'Épines est constitué de bois et de plantes grimpantes, le feu consume sa structure et le fait brûler avec une facilité extrême. C'est pour ça que tout dégât reçu par cet élément est multiplié par deux.

Le Botaniste

Un expert botaniste du Phaïon, qui vit dans un grand manoir dans les environs de la capitale, est parvenu à trouver et à synthétiser l'une des fleurs vertébrales d'un Cath Flidais. Curieusement, grâce à certaines conditions particulières, la fleur arrive à pousser sans avoir besoin d'être reliée au corps d'un Lion d'Épines. Malheureusement, il faut pour cela l'arroser de grandes quantités de sang et, bien que le botaniste l'obtienne légalement (en l'achetant à un hôpital qui l'extrait de corps fraîchement décédés), sans qu'il le sache la plante a été corrompue par une infection virale. Cela provoque deux effets véritablement indésirables. Le premier est que la fleur dégage à présent un arôme subtil que seuls les Cath Flidais perçoivent, ce qui les irrite profondément. Par conséquent, un nombre considérable d'entre eux se dirige vers la demeure, attaquant tous les gens qu'ils rencontrent sur leur passage. Le second problème est que la fleur infectée est en train de créer, sans que le botaniste ne s'en rende compte, un Lion d'Épines corrompu. Cette créature, plus puissante qu'un Cath Flidais normal et profondément maléfique, ne tardera guère à s'éveiller. Par chance, un Seigneur des Bois s'est rendu compte que quelque chose de mauvais est en train de se dérouler et il a demandé à une Hamadryade de prendre contact avec un groupe d'êtres humains qui pourront découvrir ce qui se passe et l'arrêter.

Illustration Wen Yu Li

Charognard d'Âmes

Oiseau de la Mort

Niveau : 1 **Catégorie :** Animique 20
Points de Vie : 85
Classe : Assassin
For : 3 **Dex :** 5 **Agi :** 3 **Con :** - **Pou :** 6
Int: 5 **Vol :** 6 **Per :** 8
RPhy 35 **RMys** 35 **RPsy** 35 **RPoi** 35 **RMal** 35

Initiative : 50 Naturelle
Attaque : 40 Griffes
Défense : 55 Esquive
Dégâts : 20 Griffes (Tra)
Armure : Aucune

Pouvoirs : Arme Naturelle: Griffes, Lien Mortel, Nid Obscur, Ombre de Mort, Flux de Mort, Vol Naturel 10, *Vulnérabilité, Expulsion*.

Taille : 5 Petite **Régénération :** 1
Mouvement : 1/10 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 20, Observation 50, Discrétion 20, Déguisement 30, Pistage 20.

Les charognards d'âmes ou oiseaux de la mort sont des esprits mineurs qui se nourrissent de la force résiduelle que laissent les êtres vivants au moment de leur décès. Ces petites entités, invisibles pour l'œil humain normal, ressemblent à des oiseaux squelettiques rosâtres qui, tout comme les vautours d'âmes, vont là où ils sentent qu'une mort est imminente.

S'ils ne peuvent trouver d'« aliment » de manière naturelle, ils cherchent des individus en qui nicher en se posant imperceptiblement sur leur épaule. Ils transforment dès leur peu à peu la vie de leur hôte en un enfer en lui murmurant des mots inaudibles à l'oreille... ce qui fait que chacun de ses actes le rapprochent de la mort et entraîne de graves conséquences pour ceux qui l'entourent. Bientôt, d'étranges accidents commencent à avoir lieu autour de la victime : il peut trébucher et tomber devant les roues d'une charrette, ou bien blesser mortellement son meilleur ami au cours d'un entraînement à l'épée. Ce sont les moments dont profite l'oiseau pour se nourrir des restes de l'âme du défunt.

Bien qu'ils soient originaires du Moth, les charognards se sont répandus telle une invisible malédiction à travers le monde entier. S'étant multipliés à la suite des morts récentes qui ont eu lieu au cours de la rupture de l'Empire, ces sombres oiseaux sont présents là où la mort est abondante.

Modus operandi

Les charognards d'âmes ne sont pas des guerriers : à chaque fois qu'ils le peuvent, ils s'éloignent du combat. Ils ne luttent que lorsque leur existence se trouve en danger ou s'ils considèrent que leur adversaire est si proche de la mort qu'il sera incapable de se défendre. Normalement, ils attendent cachés dans un cadavre que quelqu'un s'approche suffisamment pour tenter de nicher en lui. Parfois, un seul charognard est insuffisant pour parvenir à influencer les individus ayant une volonté très forte. Dans ces cas-là, il est possible que plusieurs oiseaux tentent de nicher dans le même corps, car la mort de tels individus leur offre un véritable festin.

Comme ce sont des esprits, ils n'ont pas de points faibles.

Nid Obscur : les charognards peuvent tenter de nicher dans un être vivant de deux manières différentes : soient ils réussissent une attaque avec leurs griffes spectrales (normalement ils ne tentent cela que sur les gens incapables de voir les esprits ou endormies), soient ils attendent à l'intérieur du corps mort de leur dernière victime que quelqu'un touche le cadavre. Dans tous les cas, la victime doit réussir un test opposé de Base de Présence contre celle du charognard pour éviter qu'il ne niche en lui. Un charognard ne peut nicher dans une personne n'ayant jamais tué ou assisté à la mort de quelqu'un, ni dans une femme enceinte.

Ombre de Mort : percevoir la présence d'un charognard d'âmes est une chose extrêmement difficile même pour les individus pouvant voir le surnaturel. Tant que l'oiseau obscur est posé sur l'épaule d'un individu personne, y compris l'hôte du charognard, ne peut voir, entendre ou toucher le spectre, sauf lorsqu'ils sont au bord de la mort (que ce soit parce que ses Points de Vie sont tombés en dessous de zéro ou pour une autre raison semblable). Tout ce que ressent le porteur de l'oiseau est une chose lourde sur les épaules, comme s'il portait une charge imperceptible pouvant être confondue avec de la simple fatigue. Il existe cependant, du moins en théorie, deux façons de voir l'esprit. Pour commencer, lorsque le porteur prend une vie, l'oiseau apparaît durant une fraction de seconde (demande un test de Vigilance Absurde). Ensuite, si au cours des douze coups de minuits le porteur se regarde dans un miroir, il pourra voir dans son reflet la silhouette du charognard posée sur son épaule. Les êtres non morts ou possédant une Gnose de 40 ou plus peuvent ignorer cette règle.

Flux de Mort : le flux créé par les charognards provoque des changements dans le comportement des gens, d'abord très légers mais qui vont s'accentuant avec le temps. Comme s'il s'agissait d'une malédiction, l'essence du spectre se répand à travers tout le corps du porteur tandis que l'oiseau lui murmure des mots ténébreux à l'oreille. Le charognard tente ainsi de contrôler à certains moments les actes de son hôte, le faisant se mettre par inadvertance en grand danger (normalement en lui causant des accidents qu'il a lui-même provoqué sans s'en rendre compte) ou avoir des moments de dépression passagers (qui, sous leur forme la plus grave, peuvent même le pousser au suicide). Il se peut également que, si l'hôte a une grande habileté à tuer, le charognard le pousse à subir de fortes attaques de colère qui le mènent à agresser d'autres individus. À chaque fois que l'oiseau obscur souhaite dominer discrètement le porteur, ce dernier doit réussir une RPsy contre 60, quoique cette difficulté augmente de 5 points par charognard supplémentaire résidant dans la victime (jusqu'à un maximum de 140). En plus de ce problème, tant qu'un ou plusieurs oiseaux sont en contact avec le porteur, ce dernier perd le double de fatigue lorsqu'il effectue n'importe quel type d'action ou dépense des points pour renforcer une manœuvre.

Lien mortel: l'hôte d'un charognard d'âmes est légèrement lié à la mort et voit sa capacité à tuer accrue. Ses attaques gagnent 10 points de Base de Dégâts et obtiennent un bonus de +10 à tout critique causé du moment que l'objectif est de tuer l'adversaire.

Expulsion : les charognards peuvent être expulsés du corps dans lequel ils nichent de deux manières différentes. Soit ils sont détruit par une attaque surnaturelle visée par quelqu'un qui les voit (ils ne sont vulnérables qu'à cet instant), soit leur hôte augmente sa Base de Présence d'une manière ou d'une autre, ce qui lui permettrait d'effectuer un nouveau test opposé de Présence.

Vol : les ailes des charognards d'âmes lui permettent de se déplacer dans les airs avec une Qualité de Vol 10.

Vulnérabilité Naturelle : du fait qu'ils ont été créés à partir de mort, la Némésis de ces créatures est la vie grandissante. Ils sont incapables de s'approcher d'une femme enceinte et, si une naissance a lieu en leur présence, ils ressentent une terreur naturelle qui les fait fuir, épouvantés, à la recherche d'une nouvelle victime.

Chasseur (Type-012)

Chimère Non Morte

Niveau : 5 **Catégorie :** Entre Mondes, Non mort (Construit) 20
Points de Vie : 1.410 Encaissement
Classe : Guerrier Acrobate
For : 12 **Dex :** 8 **Agi :** 11 **Con :** 12 **Pou :** 7 **Int :** 3 **Vol :** 4 **Per :** 8
RPhy 100 **RMys** 55 **RPsy** 40 **RPoi** 100 **RMal** 100

Initiative : 100 Naturelle
Attaque : 160 Griffes et Crocs, 190 Renverser
Défense : Encaissement
Dégâts : 80 Griffes et Crocs, 40 Renverser
Armure : Naturelle + Armure Renforcée Tra 7 Con 7 Per 7 Cha 7 Fro 7 Éle 7 Éne 5

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique, Caractéristiques Physiques Surhumaines, Surhumanité, Immunité à la Douleur, Immunité Psychologique.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes et Crocs (-2 à l'IP Défensif), Renverser (Impact 12, *Condition*), Armure Renforcée (Armure Physique 2, Seuil d'invulnérabilité 80, *Ouverte*) Résistance Physique +30, Vision Extrasensorielle, Régénération 12, *Rage Primaire*.

Taille : 24 Grande **Régénération :** 12
Mouvement : 11 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Acrobaties 185, Saut 75, *Escalade 80, Vigilance 50, Pistage 25.*

Les Type-012, connus par les développeurs de Soleil Noir sous le surnom de « Chasseur », sont une version perfectionnée des Égorgeurs (Type-010) chez qui on a tenté d'améliorer la vitesse et le temps de réaction. Au détriment d'une certaine habileté combative, ces non morts possèdent une mobilité incroyable pour leur grande taille et ils peuvent courir, sauter et grimper sur n'importe quelle surface comme s'il s'agissait d'adroits félins.

La forme d'un Chasseur est très proche de celle des Égorgeurs : ce sont de grands monstres non morts (ils peuvent mesurer jusqu'à trois mètres de long sans la queue) avec un corps couvert de plaies, d'os et de muscles. Les Chasseurs ont cependant un aspect bien plus animal qu'humanoïde : ils se déplacent à quatre pattes et leur crâne ressemble à celui d'une sorte de lion à cornes. Ils sont également recouverts de plaques de métal qui leur servent d'armures, ce qui provoque une sorte de grincement strident à chaque fois qu'ils se déplacent à grande vitesse.

Cela fait relativement peu de temps que Soleil Noir fabrique des Chasseurs, car ils ont développé le premier modèle de la série il y a quelques mois à peine. Néanmoins, ils ont vraiment fait preuve d'une efficacité considérable et, bien qu'ils aient une certaine tendance à perdre le contrôle lorsqu'ils subissent des dégâts, ils obéissent correctement aux ordres, raison pour laquelle leur fabrication est à présent bien plus courante que celle des Égorgeurs.

Illustration Wen Yu Li

Modus operandi

En accord avec ce que l'on attend d'eux, les Chasseurs sont prodigieux au combat. Grâce à leur agilité surhumaine, ils sautent, grimpent et courent d'un lieu à l'autre, cherchant à tout moment la meilleure manière d'éliminer leurs adversaires. Lorsqu'ils affrontent des groupes nombreux, ils chargent contre eux afin de les séparer par l'impact initial puis choisissent une cible solitaire avant que le reste ne se regroupe pour aller l'aider. Au moment où il est de nouveau entouré, il s'enfuit puis revient à la charge afin de le diviser.

Griffes et Crocs : les Chasseurs sont dotés de crocs et de griffes dont ils se servent comme arme. Elles sont particulièrement efficaces contre les armures, c'est pourquoi toutes leurs attaques réduisent de deux points l'IP du défenseur.

Renverser : lorsque la bête localise un objectif ou un groupe, elle se lance dessus à grande vitesse pour essayer de les renverser avec son énorme corps. D'habitude, cette charge ne s'arrête pas lorsqu'ils atteignent leur but, car la bête continue d'avancer afin de frapper le plus grand nombre de victimes possible ; tous ceux qui se trouvent dans sa ligne de déplacement (généralement 30 mètres) subissent cette attaque qui provoque un Impact de Force 12. Si quelqu'un réussit une parade contre la charge de la créature, il peut faire un test opposé de Force pour tenter de l'arrêter net. Logiquement, les cibles très grandes (Taille 25 ou plus) ou les murs résistants stoppent également la créature. Afin de pouvoir lancer cette attaque, la Bête doit avoir couru pendant au moins un round complet.

Armure Renforcée: tout le corps du Chasseur est couvert de plaques de métal créées spécifiquement pour lui. Cette « armure » a été liée physiquement et spirituellement à la bête, c'est pourquoi non seulement elle la protège de manière conventionnelle, mais en plus elle lui offre un Seuil d'invulnérabilité de 80 points et augmente sa RPhy de 30 points. L'armure ne lui recouvrant pas la tête, elle possède seulement IP 4 contre tout coup visé contre elle (-30 à la compétence offensive pour effectuer une attaque visée).

Vision Extrasensorielle : étant une créature non morte, le Chasseur peut percevoir le monde façon surnaturelle même sans posséder de sens physiques.

Régénération : le système neuronal du Chasseur est continuellement en train de se régénérer, ce qui permet à la créature de récupérer 25 Points de Vie par minute malgré sa condition de non mort.

Immunité Psychologique : à part une colère primaire, un Chasseur est incapable de ressentir une quelconque émotion.

***Rage Primaire* :** même si les Chasseurs gardent généralement leur calme et obéissent aux ordres avec lesquels on les a programmés, il est vrai qu'ils ont tendance à perdre le contrôle lorsqu'ils subissent des dégâts ou entrent au combat. Durant chaque round où ils se battent et sont blessés, ils doivent effectuer un test de RPsy contre 60 et, s'ils échouent, ils entrent en état de Colère. Une fois le test raté, ils tuent simplement toute forme de vie rencontrée, oubliant complètement leurs ordres d'origine.

Archetype : Type-011

Bien que les Type-012 soient devenus des modèles très efficaces, leur version précédente, les Type-011, ou Protochasseurs, furent à leurs débuts très appréciés par Soleil Noir. Il s'agissait de monstruosités semblables aux Type-012 mais de plus grande taille et avec trois têtes bestiales, ce qui accroissait considérablement leur potentiel en échange d'une mobilité moindre. Malheureusement, ils ne disposaient pas de la caractéristique Armure Renforcée et perdaient le contrôle encore plus facilement que les Chasseurs.

À tous les effets, un Protochasseur possède les mêmes attributs qu'un Type-012, mais leur IP n'est que de 4, leur Mouvement de 8 et ils ne possèdent pas l'attaque Renverser. D'une autre côté, la Base de Dégâts de leurs attaques physique est de 180 à cause de la force combinée de leur trois têtes.

Chevalier du Néant

Preteur de la Non Vie

Niveau : 7 **Catégorie :** Entre Mondes, Non mort 20
Points de Vie : 185
Classe : Virtuose Martial
For : 12 **Dex :** 11 **Agi :** 7 **Con :** 11 **Pou :** 13 **Int :** 7 **Vol :** 8 **Per :** 7
RPhy 100 **RMys** 105 **RPsy** 90 **RPoi** 100 **RMal** 100

Initiative : 105 Naturelle, 30 Épée à Deux Mains +5
Attaque : 190 Épée à Deux Mains +5
Défense : 180 Épée à Deux Mains +5
Dégâts : 140 Épée à Deux Mains +5 (Tra)
Armure : Variable

Accumulations de Ki : For 3 Dex 3 Agi 3 Con 3 Pou 3 Vol 3
Ki : For 20 Dex 20 Agi 20 Con 20 Pou 20 Vol 19 **Total :** 119
Pouvoirs du Ki : Utilisation du Némésis, Armure de Vide, Noht, Annulation du Ki, Annulation de la Magie, Annulation des Matrices, Extrusion de Vide, Corps de Vide, Un avec le Néant, Aura de Vide.

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Surhumanité.
Pouvoirs : Dégâts Spirituels, Sang Noir, Vide (Zone 25 Mètres, RPhy 160, Double Dégâts), Voir le Surnaturel, Régénération 4, Affinité Nécromantique.

Taille : 23 Grande **Régénération :** 4
Mouvement : 7 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Équitation 20, Saut 35, Escalade 20, Style 40, Intimidation 20, Commandement 120, Vigilance 50, Observation 15, Impassibilité 15, Prouesses de Force 60, Résistance à la Douleur 30.

Les Chevaliers du Néant sont des guerriers nécromantiques de grand pouvoir qui se différencient des autres cadavres non morts par le fait qu'ils conservent quelques fragments d'âme, mais aussi corrompue et flétrie que le plus terrible des spectres. En ce sens, c'est pratiquement comme si un esprit nécromantique possédait le corps d'un cadavre animé.

On ignore leur origine exacte ; la plupart des historiens affirment qui apparurent pour la première fois à la fin du dénommé Cycle de Gloire de Stygia, lorsque le Meskhenet redevint un immense désert et des centaines de milliers de nomades moururent, expulsés vers les dunes ardentes. D'autres leur attribuent une provenance bien plus ancienne, faisant d'eux les porteurs du sang d'Ulrioka Yama, la divinité de la mort de la religion oubliée des Aramiens.

Leur corps est robuste et musclé, parfaits au point qu'ils semblent pratiquement encore vivants. Seul leur visage, une tête de mort aux yeux injectés de sang, révèle leur véritable condition de non mort. Les chevaux portent toutes sortes d'habits, mais ils sont généralement recouverts d'une lourde armure de sang noir, dure comme l'acier et d'aspect véritablement terrifiant.

Curieusement, aussi bien leur armure que leurs armes et leurs attaques spéciales fonctionnent en utilisant leur sang impie qui se manifeste par le biais de veines surgissant de leur peau à toute vitesse.

Personne, pas même les Chevaliers du Néant, n'a une idée très claire de leur fonction dans le monde, car chacun agit suivant ses propres objectifs au lieu d'avoir des règles définies. La plupart sont généralement au service d'un être au pouvoir gigantesque en tant qu'agents de prédilection, mais d'autres sont également totalement indépendants et ne suivent d'autres ordres que les leurs.

Les Chevaliers du Néant recherchent fréquemment des guerriers de grande habileté descendant des anciennes tribus qui peuplaient les terres Al-Enneth afin de les obliger, après les avoir mortellement blessés, à boire leur sang impie. Dans certains cas, les fluides noirs du non mort se synchronisent avec le corps de leur victime, la transformant, après un douloureux processus, en un nouveau Chevalier du Néant. Par chance pour le monde, rares sont ceux qui possèdent une telle affinité. De nos jours, il doit y avoir un peu plus d'une cinquantaine de Chevalier du Néant sur Gaïa.

Modus operandi

Les Chevaliers du Néant préfèrent toujours les affrontements ouverts et face à face. S'ils doivent entamer un combat, ils avanceront ouvertement vers leurs ennemis de la manière la plus directe possible. Étant donné qu'ils n'ont aucun amour pour la vie, ils peuvent attaquer les gens ne serait-ce que comme simple passe-temps, bien que ce ne soit pas en réalité courant chez eux : ils préfèrent d'habitude avoir une objectif clair avant de tuer. Ils font également preuve d'une énorme capacité à diriger des non morts mineurs en tant qu'habiles soldats, ce qui les rend particulièrement dangereux s'ils commandent de telles créatures. Leur seul point vulnérable est la tête car, alors que leur corps peut encaisser de nombreux dégâts sans être détruit, ils explosent instantanément s'ils sont décapités.

Dégâts Spirituels : les blessures causées par un Chevalier du Néant vont au-delà des simples dégâts physiques : ils détruisent l'essence même de ceux qu'ils attaquent. Pour cette raison, les dommages provoqués par leurs coups se régénèrent au rythme d'un Sacrifice (c'est-à-dire 10 Points de Vie par jour, quelle que soit la Régénération) et, dans le cas où le Chevalier cause la mort d'une être vivant, l'âme de ce dernier est entièrement détruite.

Sang Noir : le corps des Chevaliers du néant produit un sang impie chargé de leur pouvoir corrompu que ces non morts peuvent modeler à volonté. Grâce à lui, ils ont la capacité de créer des armures, de renforcer leurs armes et d'obtenir de nombreux autres pouvoirs supplémentaires. Cette capacité a cependant un coût élevé : étant donné que cela oblige la créature à employer son propre sang, se servir de ces pouvoirs consomme temporairement une partie de ses Points de Vie, qui ne pourront être récupérés que lorsqu'il cessera de les utiliser. Il pourrait par exemple dépenser 30 Points de Vie pour renforcer son armure et 20 pour son arme, c'est pourquoi il aurait 50 Points de Vie de moins que son total jusqu'à ce qu'il désactive les deux pouvoirs. Les Points de Vie perdus par l'usage du Sang Noir se récupèrent au même rythme que toute blessure conventionnelle.

Armure Nécromantique (Sang Noir) : l'un des aspects les plus surprenant des Chevaliers du Néant est peut-être la capacité qu'on leur corps à générer d'énormes cuirasses comme moyen de protection en employant leur Sang Noir. S'ils le désirent, en quelques instants à peine, une multitude de veines les recouvrent en formant de solides armures de métal. En fonction de la quantité de Sang investie, la cuirasse est plus ou moins complète : cela peut aller de simples morceaux de métal répartis sur différents points faibles à une armure corporelle complète. Pour 10 Points de Vie dépensés, l'armure lui donne 2 Indices de Protection contre toutes les attaques physiques (TRA, CON, PER, CHA, FRO et ÉLE) et un point contre les surnaturelles (ÉNE) jusqu'à un maximum d'IP 10 (ou, ce qui revient au même, jusqu'à un total de 50 Points de Vie).

Arme de Sang (Sang Noir) : le Sang Noir peut être employé afin de renforcer les armes des Chevaliers du Néant, transformant n'importe quel objet simple qu'ils brandissent en une arme à la puissance dévastatrice. En investissant 10, 30 et 50 Points de Vie respectivement, l'arme obtient une Qualité +5, +10 et +15 tant qu'elle est entre les mains du non mort.

Ailes de Sang (Sang Noir) : en consommant 30 Points de Vie, les Chevaliers obtiennent des ailes de Sang qui leur permettent de se déplacer dans les airs avec une Qualité de Vol 8.

Épine Noire (Sang Noir) : en dépensant 25 Points de Vie, un chevalier peut lancer une attaque de zone unique en faisant jaillir du sol des centaines d'épines de sang. Cette capacité est considérée comme une action d'attaque complète et a un rayon d'effet de 10 mètres autour de la créature.

Vide : lorsque les Points de Vie d'un Chevalier tombent à zéro, son corps se désintègre et créé un vide qui consume toute traces de vie. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 25 mètres doit automatiquement réussir une RPhy contre 160 ou subir des Dégâts équivalant au double du niveau d'échec. Tout ce qui est détruit par cet effet perd complètement toute trace de couleur, devient blanc et tombe en cendre, son âme entièrement consumée.

Némésis : même mort, le fait que les Chevaliers conservent des fragments d'âme morte dans leur corps leur permet d'employer diverses compétences du Némésis.

Affinité Nécromantique : à part si leur supérieur hiérarchique leur a ordonné le contraire, tous les non morts de présence inférieure à 50 ressentent une affinité naturelle envers les Chevaliers du Néant et suivront de manière limitée leurs instructions tant que cela ne va pas à l'encontre de leur nature ou de leurs ordres.

Illustration Sergio Molero

Chichusei

Dame-Araignée

Niveau : 3 **Catégorie :** Entre Mondes 15
Points de Vie : 100
Classe : Assassin
For : 5 **Dex :** 9 **Agi :** 7 **Con :** 6 **Pou :** 6 **Int :** 7 **Vol :** 6 **Per :** 8
RPhy 40 **RMys** 40 **RPsy** 40 **RPoi** 40 **RMal** 40

Initiative : 85 Naturelle
Attaque : 130 Morsure Venimeuse ou 130 Soie
Défense : 100 Esquive
Dégâts : 50 Morsure (Per)
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Sens Aiguisé : Vue, Immunité aux Poisons Naturels.
Pouvoirs : Morsure Venimeuse (Arme Naturelle, RPoi 120), Peau du Désir, Kempu (Distance 25 Mètres, Immobilisation 12), Linceul, Mouvement Libre *Condition*, Dame Araignée (Métamorphisme, *Condition*), Kumomosu, Kakurega.

Taille : 11 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 7 **Fatigue :** 6

Compétences Secondaires : *Persuasion (Séduction) 150, Discrétion 80,* Déguisement 50, Pièges 80, Poisons 40, *Vigilance 80, Observation 75.*

Parfois, la beauté et le désir mènent les hommes à la perdition.

Les chichusei sont des femmes-araignées qui cachent leur véritable nature sous l'apparence de belles jeunes filles. Leur terrible origine remonte à des milliers d'année sur l'île de Varja et est la conséquence de la rupture de la Veille dans les plans du Samsara. Il s'agissait apparemment d'êtres provenant du Preta Gati, la Réalité des Esprits Affamés, qui se glissèrent dans le monde en se servant d'araignées afin de former leur corps terrestre. Ils allaient ainsi pouvoir tenter de rassasier leur passion illimitée pour l'émotion et la chair, en s'alimentant du désir et du corps de leur future victime.

Les chichusei sont mi-femmes, mi-araignées : la partie inférieure de leur corps est un énorme abdomen arachnéen qui contraste avec la beauté sensuelle de leur partie féminine. Le seul souhait de ces créatures est d'apaiser leur soif éternelle, c'est pourquoi elles prennent l'apparence de ravissantes jeunes filles et séduisent les hommes qui les intriguent. Tout d'abord, elles flirtent avec eux et les font tomber amoureux grâce aux pouvoirs de leur peau, puis elles les emmènent dans un lieu écarté. Là, souvent après avoir eu des relations sexuelles, elles les saignent et les introduisent dans d'immenses cocons de soie en attendant que leur chair pourrisse, moment idéal où ils sont consommés. Les dames-araignées vivent camouflées au sein de la société, adoptant parfois la même identité des années, ou bien voyageant dans des lieux éloignés à la recherche de proies faciles. Elles en ont généralement besoin d'une ou deux par mois, ce qui leur permet uniquement d'agir dans de grandes cités (où de telles disparitions sont souvent impossibles à détecter) dans le cas où elles souhaitent s'installer. Elles n'interagissent guère avec leurs semblables, mais évitent généralement de pénétrer dans des « zones de chasse étrangères ». Elles sont particulièrement nombreuses sur Varja, où il peut y en avoir près d'une cinquantaine réparties en divers endroits de l'île.

Modus operandi

Les dames-araignées se servent toujours de leurs charmes pour attraper leurs victimes, car c'est cela qui satisfait leur « besoin de désir », bien que leur mobilité et le venin de leur crocs en font également des ennemies redoutables en combat direct. Elles ont toujours un repère tout prêt à côté de la où elles « chassent » au cas où les choses tournent mal. Si elles se voient obligées de combattre et considèrent que cela peut être dangereux, elles conduiront toujours leurs ennemis vers là afin de les faire tomber dans leurs pièges et de bénéficier d'un environnement favorable.

Bien que leurs compétences de combat soient considérables, elles sont également conscientes de leur vulnérabilité. C'est pour cela qu'il n'est pas surprenant qu'elles séduisent parfois un spadassin ou à des individus pleins de ressources si elles considèrent qu'elles ont besoin de gardes du corps.

Dame-Araignée : une chichusei prend à volonté forme humaine, se transformant toujours en une jeune orientale d'une beauté exceptionnelle. Tant qu'elles conservent cette apparence, les dames-araignées perdent leur capacité à créer des toiles, mais gardent leurs autres pouvoirs et capacités. Cependant, si elles souhaitent se servir de leur Morsure Venimeuse, elles doivent transformer leur visage durant quelques secondes afin de matérialiser leurs crocs.

Linceul : bien qu'elles dégagent une légère aura magique très difficile à percevoir, il est complètement impossible de découvrir la véritable nature d'une dame-araignée sous sa forme humaine sans faire une analyse au niveau spirituel. Généralement, elles ressembleront simplement à des femmes possédant le Don qui n'ont pas encore développé leurs pouvoirs.

Peau du Désir : toucher la peau nue d'une chichusei provoque des délires et des hallucinations. Tout individu de sexe masculin entrant directement en contact avec, ne serait-ce que par un simple frôlement, est automatiquement imprégné d'un puissant poison surnaturel qui modifie son comportement au bout de quelques minutes. Cette toxine provoque une fascination absolue envers la dame-araignée qui l'a empoisonné : il l'idolâtrera comme l'amour de sa vie et la désirera plus qu'il ne l'a fait avec aucune autre femme. La chichusei n'a pas de véritable contrôle sur sa victime cette dernière se comportera comme si elle était aveuglée par l'amour et le désir, mais suivant ses propres lignes de conduite. Pour ne pas être affecté, il faut réussir une RPoi contre 90 (quelqu'un étant déjà sincèrement amoureux d'une autre personne pourrait appliquer un bonus entre +10 et +30 au jet). S'il réussit, chaque contact postérieur l'obligera à refaire la Résistance, quoiqu'en augmentant la difficulté de 10 points (jusqu'à un maximum de 140). La toxine reste active dans le corps des victimes durant une longue période, un nombre de jour équivalant au niveau d'échec.

Morsure Venimeuse : la chichusei peut matérialiser de grands crocs qu'elle utilise pour attaquer ses ennemis. S'ils provoquent des dégâts chez un être organique, l'ennemi doit réussir un test de RPoi contre 120 ou subir une perte de 100 Points de Vie (à un rythme de 25 par round) à cause d'une hémorragie massive par tous les pores de son corps. Chaque morsure supplémentaire oblige à refaire une nouvelle Résistance, mais en augmentant la difficulté de 10 points (jusqu'à un maximum de 160).

Kempu : les chichusei lancent par leur bouche une substance collante avec laquelle, en plus de confectionner leurs toiles d'araignée, elles peuvent immobiliser leurs rivaux. Lorsqu'elle atteint une cible, cette masse durcit, devenant une soie terriblement résistante. Employée de façon offensive, elle agit comme une Attaque d'Immobilisation à distance d'une portée maximale de 25 mètres d'un équivalent de Force 12. Une chichusei ne peut utiliser cette attaque qu'une fois par jour, car il faut à son corps plus de vingt heures pour régénérer la soie dépensée.

Kumonosu : en y consacrant du temps, les dames-araignées peuvent tisser d'énormes toiles si fines qu'elles sont presque invisibles pour l'œil humain. De cette manière, elles préparent des pièges pour leurs victimes ou créent des repères où il leur est bien plus facile de se déplacer et d'attaquer. Une personne doit réussir un test de Vigilance Absurde (180) ou d'Observation Difficile (120) pour les voir, car si elle entre en contact avec, elle subit une immobilisation automatique équivalant à Force 12. Ces filaments sont incroyablement résistants : ils encaissent 300 points de dégâts avant d'être détruits (les armes CONtondantes leurs font la moitié des dégâts et le FEU le double).

Kakurega : pendant qu'elle se bat à l'intérieur d'un repère rempli de toiles d'araignée qu'elle a elle-même créées, la chichusei profite des filaments pour sauter, bouger et rebondir d'une côté sur l'autre à toute vitesse, ce qui augmente énormément son habileté. C'est pour cela que, tant qu'elle bénéficie de ces circonstances, elle applique un +20 à son Attaque et à son Esquive.

Mouvement Libre : grâce aux filaments spéciaux de leurs pattes, les chichusei peuvent se déplacer sur n'importe quelle surface en ignorant partiellement les effets de la gravité : elles peuvent restées collées au plafond ou marcher sur un mur.

Les Reines-Araignées

Théoriquement, les chichusei qui reçoivent actuellement ce nom sont les descendantes des esprits ancestraux qui se sont échappés du Preta Gati il y a des milléniaires. Ces chichusei originelles ont pour la plupart disparu, mais il en reste encore cinq que l'on appelle « kumobaba » ou Reines-Araignées, dont les pouvoirs sont considérés comme étant proche de ceux de certains Kami mineurs. L'une d'entre elles, Barasuishou, dirige depuis des années le bordel le plus prestigieux du Lannet et agit souvent comme informatrice des esprits du Samsara en échange de certaines faveurs.

Chimère Arctique

Bete des Neiges

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes 15
Points de Vie : 160
Classe : Ombre
For : 12 **Dex :** 12 **Agi :** 13 **Con :** 10 **Pou :** 8 **Int :** 5 **Vol :** 7 **Per :** 13
RPhy 70 **RMys** 65 **RPsy** 60 **RPoi** 70 **RMal** 70

Initiative : 145 Naturelle
Attaque : 190 Griffes et Crocs ou 190 Queues de Serpent, 170 Rayon
Défense : 195 Esquive
Dégâts : 60 Griffes (Tra) et Crocs (Per), 50 Queues de Serpent (Per), 100 Tempête d'Aiguilles (Per), 60 Rayon (Fro)
Armure : Pelage Tra 0 Con 0 Per 0 Cha 0 Fro 4 Éle 2 Éne 0

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Surhumanité, *Vulnérable à un Élément (Moitié des Dégâts, Feu).*
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes, Crocs et Queues de Serpent, Morsures Enchaînées, Rayon de Glace (Attaque Supplémentaire -20, Distance 50 Mètres, Base de Dégâts 60, Sans Limite, Attaque Élémentaire), Piliers de Glace (*Demande 2 Rounds de Préparation*), Tempête d'Aiguilles (Base de Dégâts 100, Indépendant, Zone Spécial, *Retard de 5 rounds, Condition*), Yeux de Serpent (Vision Circulaire), *Camouflage Arctique.*

Taille : 22 Grande **Régénération :** 3
Mouvement : 13 **Fatigue :** 10

Compétences Secondaires : Athlétisme 30, Saut 25, Escalade 30, Déguisement 105, Discrétion 180, Vigilance 180, Observation 100, Pistage 55.

Une Chimère Arctique est une ancienne création non naturelle des enfants de Fenrisulf, l'une des Trois Bêtes, à partir du sang qu'ils héritèrent de leur père. Les nordiques les nomment Hati, ce qui signifie « celui qui dévore », à cause de leur appétit démesuré et de leur attirance pour la chair fraîche. Durant des siècles, ces fauves antinaturels ont terrifié les Déserts Gelés et leurs habitants, devenant l'une des principales préoccupations de ceux qui osent pénétrer dans des régions inexplorées.

Les Chimères Arctiques sont de grandes créatures félines à trois têtes (deux de loup et une de tigre) ainsi que trois queues sinueuses terminées par des serpents. Leur peau est blanche et bleutée, et elles ont dans le dos des protubérances de glace ressemblant à des ailes de cristal.

Même si, la plupart du temps, leur comportement erratique est celui d'un animal sauvage, les Chimères sont assez rusées et peuvent facilement ourdir des plans extrêmement complexes pour éliminer leurs proies. Elles chassent seules ou en couple (dans ce dernier cas, toujours un mâle et une femelle), car elles ne forment jamais de meutes ni ne se déplacent en groupes nombreux.

On les trouve toujours des territoires aux températures très basses et elles sont malheureusement plus fréquentes qu'on ne le voudrait dans la Cordillère des Glaces Éternelles et les secteurs inhabités du Pic du Monde.

Illustration Wen Yu Li

Modus operandi

Les Chimères Arctiques sont des prédateurs avec un goût démesuré pour le sang. Elles ne craignent pas l'homme (qu'elles ne voient comme guère plus qu'une proie) et ne sont pas vraiment intimidées par les adversaires puissants ; parfois, seules deux d'entre elles sont allées jusqu'à attaquer des groupes de cinquante personnes ou plus. Lorsqu'elles détectent une ou plusieurs proies, elles analysent instinctivement le degré de menace qu'elles représentent. Si elles considèrent qu'elles ne sont pas un danger, elles emploient leurs compétences de subterfuge afin de les approcher discrètement pour en finir avec elle de manière simple et efficace. Dans le cas contraire, elles créent d'abord une « scène » appropriée en se servant de leurs Piliers de Glace et lancent une combinaison d'attaques furtives avec des rayons de glace. Ce n'est que dans le cas où elles trouvent qu'elles ont de sérieux ennuis et qu'elles doivent échapper au combat qu'elles emploient la manœuvre Tempête d'Aiguilles.

Queues de Serpent : dissimulées dans leurs queues, les Chimères Arctiques possèdent des têtes de serpent qui signalent à la bête tout ennemi les approchant par l'arrière-garde ou les côtés. Non seulement cela lui donne une vision circulaire, mais leur coordination au combat lui permet en plus de se défendre sans malus des attaques lancées sur ses flancs, tandis que celles provenant de son dos appliquent celui de flanc.

Morsures Enchaînées : comme attaque spéciale, la Chimère peut renoncer à se servir de ses griffes et crocs pour que les serpents de ses queues effectuent une succession d'assauts contre tous les ennemis qu'elles combattent.

Rayon de Glace : à part la principale, la Chimère est dotée de deux têtes supplémentaires capables de lancer conjointement une puissante décharge de glace qui congèle tout ce qu'elle touche. Cette attaque a une portée de 50 mètres et la bête peut l'employer en parallèle à toute autre action offensive effectuée dans ce round. Elle n'a ni limite d'utilisation ni besoin d'une quelconque préparation.

Piliers de Glace : comme mesure défensive, la Chimère peut modifier le terrain gelé qui l'entoure en créant de dizaines de piliers de glace. Ces colonnes jaillissent du sol dans une zone de 100 mètres environ, créant un site qui permet à la créature de se cacher de ses ennemis et de les tromper grâce aux images distordues qui se reflètent. Les Chimères sont d'authentiques expertes pour profiter de ce « champ de bataille » personnel, c'est pourquoi tant qu'elles luttent à l'intérieur elles appliquent un bonus de situation de +10 en Attaque et en Esquive et augmentent aussi de +40 leurs compétences secondaires de Discrétion et de Déguisement (valeurs entre parenthèses de leurs caractéristiques). La créature obtient en outre la capacité de se cacher à

la vue de ses ennemis en appliquant seulement un -40 à sa compétence, grâce à l'utilisation magistrale qu'elle fait des colonnes. Les piliers ne gênent non plus en rien sa capacité à lancer des Rayons de Glace, car la décharge est reflétée par elles suivant la volonté de la créature (ce qui lui permet d'attaquer à distance sans révéler sa véritable position). Créer les piliers demande deux rounds de préparation et leur activation est considérée comme une action complète ; la Chimère ne peut réaliser d'autres actions actives durant ce round. Bien entendu, cela ne fonctionne que sur un terrain gelé suffisamment vaste (au moins supérieur à 30 mètres de rayon), et la créature doit attendre une journée entière avant d'activer de nouveau cette capacité.

Tempête d'Aiguilles : en proférant un hurlement ultrasonique, la Chimère provoque une réaction en chaîne qui brise en mille morceaux tous les piliers de glace, ce qui crée une pluie d'éclats effilés qui crible tout ce qui se trouve dessous. Après le cri initial, toutes les colonnes commencent à résonner, vibrant de plus en plus fort jusqu'à ce que, au bout de 5 rounds, leur structure ne soit plus capable de le supporter et éclate. Quiconque se trouve dans la zone des piliers ou à moins de 10 mètres (y compris la Chimère elle-même, si elle n'a pas eu le temps de s'échapper) subir une Attaque de compétence finale préétablie Surhumaine (320).

Camouflage Arctique : les compétences secondaires Discrétion et Déguisement de la Chimère fonctionnent à condition qu'elle se trouve dans une région glacée ou couverte de neige à cause de son pelage. Dans tout autre environnement, les compétences de la bête sont réduites de moitié.

Vulnérable : sans être un élémentaire proprement dit, son affinité avec le froid fait que tous les dégâts basés sur la chaleur augmentent de 50%.

Peaux Précieuses

Dans le nord, les peaux de Hati sont extrêmement précieuses. En plus de fournir une excellente protection contre les basses températures (IP 4 au Froid même sans savoir été traitées comme armures), les habitants des Déserts croient que celui qui est capable d'en porter une détient une position de pouvoir et de respect, car cela implique qu'il a pu en éliminer un. Son prix atteint donc des somme exorbitantes qui, en fonction de l'état et de l'exemplaire, peut varier entre 500 et 3.000 pièces d'Or dans les régions où les nobles considèrent qu'ils peuvent obtenir les deux avec à leur argent. Hélas, nombreux sont les chasseurs cupides qui ont fini leurs jours aux prises avec ces monstruosités en pensant qu'ils pourraient devenir riches grâce à elles.

Colère de la Nature

Élémentaire Double

Niveau : 7 **Catégorie :** Entre Mondes 25
Points de Vie : 3.300 Encaissement
Classe : Maître d'armes
For : 14 **Dex :** 8 **Agi :** 6 **Con :** 12 **Pou :** 6 **Int :** 5 **Vol :** 5 **Per :** 7
RPhy 80 **RMys** 65 **RPsy** 60 **RPoi** 80 **RMal** 80

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 195 Bras de Lave, 170 Tourbillon Ardent.
Défense : Encaissement
Dégâts : 125 Bras de Lave (Cha)
Armure : Naturelle 6

Compétences naturelles : Module d'Attaque circulaire.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surnaturelles, Aucun Besoin Physique, Zen.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Bras de Lave (Attaque Élémentaire, -2 à l'IP Défensif, +40 au Critique, Tourbillon Ardent), Altérer l'Énergie, Mouvement Souterrain Supérieur, Éruption, Corps de Pierre (Seuil d'invulnérabilité 100 / 70), Séisme, La Vengeance de la Nature, *Vulnérabilité*.

Taille : 26 Énorme **Régénération :** 5
Mouvement : 7 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Intimidation 25, Vigilance 60, Observation 25, *Pistage 150*, Prouesses de Force 210.

Ceux qui pensent que la nature est incapable de se défendre toute seule se trompent du tout au tout. Il existe des créatures nées des entrailles même de la terre dont le but n'est autre que de détruire quiconque lui a fait du mal... la « Colère de la Nature » incarnée.

Ces étranges créatures sont un type d'entités qui existe habituellement dans les territoires chargés de pouvoir. Ils ont des caractéristiques similaires à celles des élémentaires, mais ils dépendent de plusieurs principes différents à la fois, comme la terre et feu. Leur apparence est très variable, allant d'une forme vaguement humanoïde à d'autres plus animales. Néanmoins, ce sont toujours d'énormes géants de pierre et de lave dont le corps est recouvert de plantes et de mousse.

Ils dorment dans les profondeurs et ne se réveillent que lorsque « la terre » qui les a conçus sent qu'elle doit laver un affront commis contre elle. Naturellement, il est particulièrement difficile de déterminer quelles sont les raisons qui peuvent faire se lever une telle monstruosité, car leurs « vengeances », ainsi que les forces qui les contrôlent, sont toujours très subjectives. Ce pourrait être des chasseurs ayant déclenché un incendie qui dévaste des kilomètres de forêt juste pour obtenir de meilleurs proies, un seigneur féodal qui laisse sécher des prairies en détournant une rivière pour une ville lointaine, ou une entité surnaturelle de grand pouvoir qui a drainé l'énergie d'un territoire jusqu'à sa mort spirituelle. Dans ces cas-là, la Colère de la Nature sort du sous-sol et commence à se diriger instinctivement vers l'endroit où se trouve celui ou ceux qui ont attiré sa colère. Même si durant son trajet elle ne lancera d'attaque contre personne, tout individu ou chose qui s'interposera sera littéralement anéantie sans hésitation. Car il ne s'agit pas d'une force du bien ou du mal, ni justicière ou cruelle.

Simplement, elle avance et elle détruit.

Si, la plupart du temps, elle retourne dans les profondeurs une fois sa leur mission accomplie, il existe toutefois la possibilité que les dommages causés à sa terre soient si importants qu'elle n'ait nulle part où retourner. Cela pose un problème sans précédent, car la créature perd sa fonction et commence à errer sans but précis, souvent en dévastant tout ce qui croise sa route.

Étant donné qu'elles passent le plus clair de leur temps endormies, on ignore combien peuvent encore exister sur Gaïa de nos jours.

Illustration Wen Ya Li

Modus Operandi

Le système de combat de la Colère de la Nature pourrait se définir en un seul mot : sauvage. La créature combat avec une violence inhabituelle et ne renonce à son entreprise que lorsqu'il n'y a plus personne de vivant pour s'interposer. D'habitude, elle commence les hostilités de deux manières différentes : soit elle provoque un séisme à distance avant de sauter instantanément sur ses ennemis renversés, soit elle chemine sous terre et sort par surprise au milieu d'eux en provoquant une éruption volcanique. Ensuite, elle commence à frapper de ses poings et à créer de nouvelles éruptions jusqu'à ce qu'elle en finisse avec tous. La Colère de la Nature n'a pas de points vulnérables connus.

Bras de Lave : les membres supérieurs de la Colère de la Nature sont constitués de roches incandescentes et de lave, raison pour laquelle leur simple contact est quasi mortel. Avec eux, elle frappe, elle saisit et elle écrase ses ennemis, dissolvant leur corps dans l'ardente roche fondue. Les Bras de Lave attaquent en réduisant de 2 points l'armure du défenseur à cause de leur puissance et des flammes, tout en ajoutant +40 au résultat de tout critique obtenu. Étant donné que chaque impact fait jaillir des dizaines de gouttes brûlantes, quelqu'un qui tenterait de parer ses attaques au corps à corps devrait appliquer un malus de -40 à sa Parade s'il n'employait pas un bouclier ou une arme avec une règle défensive équivalente.

Tourbillon Ardent : dans le cas où elle se voit entourée de nombreux ennemis, elle fait tourner ses bras en aspergeant de gouttes de lave tous ceux l'encerclent dans un rayon de 10 mètres. Elle peut également lancer une partie de la lave à distance, atteignant un seul ennemi se trouvant à moins de 25 mètres.

Séisme : une des tactiques favorites des Colères est de provoquer des tremblements de terre grâce à la combinaison de leur force gigantesque et de leurs pouvoirs élémentaires. En frappant le sol de toute sa puissance, la créature provoque un mouvement dans les plaques tectoniques qui crée de profondes crevasses dans la terre et déséquilibre ses adversaires. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 50 mètres autour du point d'impact doivent réussir un test d'Agilité (en appliquant un bonus de +2) ou perdre l'équilibre et être automatiquement renversés. C'est une action de combat complète et il lui est donc impossible de lancer des attaques supplémentaires si elle la réalise.

Mouvement Souterrain : les Colères de la Nature sont capables de se déplacer de la moitié de leur Mouvement dans les profondeurs de la terre, traversant même la roche la plus dure. Seules les surfaces enchantées ou surnaturelles peuvent les arrêter.

Corps de Pierre : son corps de pierre rend la Colère invulnérable à la plupart des armes. Elle possède un Seuil d'invulnérabilité de 100 sauf contre les attaques contondantes, contre lesquelles il est réduit à 70.

Éruption : la Colère de la Nature peut introduire tout ou une partie de son corps sous la terre pour provoquer en émergeant une puissante éruption volcanique. Ce faisant, l'énorme colonne de lave qui en résulte touche quiconque se trouve à moins de 25 mètres de la créature, le carbonisant dans la pierre en fusion. L'Éruption fonctionne de deux manières différentes. Si la Colère de la Nature l'active en sortant de terre comme attaque initiale, elle a lieu au moment même où la créature apparaît. Si, au contraire, elle s'en sert en déplaçant la lave à travers le sol, l'attaque est déclenchée au début du tour suivant (quoique durant ce round la Colère de la Nature puisse aussi attaquer normalement). Dans les deux cas, un personnage peut tenter de percevoir la source de l'éruption choisi par la Colère de la Nature, mais il doit pour cela réussir un test de Vigilance Absurde ou d'Observation Difficile. Si, lorsqu'elle a lieu, il y a des gens à moins de 5 mètres du foyer, ils subissent une attaque automatique de compétence finale 280 avec une Base de Dégâts de 150. S'ils sont plus loin (entre 6 et 25 mètres), la compétence et les dégâts de l'attaque sont réduits à 240 et 120 respectivement. Éruption attaque sur le mode Chaleur, réduit de 4 points l'armure du défenseur et ajoute +40 au résultat de tout critique obtenu. Afin de pouvoir utiliser cette capacité, la Colère a besoin de terre ou de roches à travers lesquelles déplacer la lave ou son corps, c'est pourquoi il est impossible de le faire dans d'autres terrains.

La Vengeance de la Nature : la créature n'effectue cette attaque définitive qu'en dernier recours et seulement si elle affronte quelqu'un directement responsable de son réveil. Libérant l'énorme énergie que renferme son corps, la Colère de la Nature déchaîne une vague dévastatrice sur son ennemi sous forme d'attaques multiples. Tout d'abord, elle frappe le sol, faisant pousser à toute vitesse une foule de plantes surnaturelles autour de son adversaire qui le saisissent de leurs branches. Cela équivaut à une manœuvre d'Immobilisation de Force 15, mais sans appliquer aucun malus en Attaque. Si elle réussit (en obtenant au moins Paralysie Légère), une crevasse s'ouvre dans le sol au cours du même round, avalant sa victime et se refermant sur elle pour l'écraser. Cette attaque, qui bénéficie de tout malus qu'aurait le défenseur à cause de l'Immobilisation, a une compétence finale de 240 et une Base de Dégâts de 150 (CON). Finalement, si l'étape précédente a causé des dégâts, la Colère de la Nature lance automatiquement une attaque d'Éruption sur sa victime, dont le corps jaillit dans les airs depuis l'intérieur de la terre. La Vengeance de la Nature ne peut être utilisée qu'une fois par semaine et uniquement si les Points de Vie de la créature ont été réduits à moins de la moitié.

Vulnérabilité : bien que la Colère de la Nature en soi ne soit pas vulnérable aux effets du froid ou de l'eau, ses bras en revanche perdent quelques-unes de leurs qualités s'ils y sont exposés. Tout d'abord, sous l'eau ou dans les régions de froid intense les Bras de Lave cessent d'être des attaques élémentaires de feu (et le malus en parade que cela entraînait disparaît), et il n'y a plus ni réduction d'armure ni critique accru. Dans ces cas-là, ses attaques deviennent Contondantes (Con).

Damoiselle de Glace

Haut Élementaire de Glace

Niveau : 8 **Catégorie :** Entre Mondes, élémentaire 25
Points de Vie : 175
Classe : Guerrier Acrobate
For : 8 **Dex :** 12 **Agi :** 13 **Con :** 8 **Pou :** 10 **Int :** 8 **Vol :** 8 **Per :** 9
RPhy 75 **RMys** 80 **RPsy** 75 **RPoi** 75 **RMal** 75

Initiative : 165 Naturelle
Attaque : 180 Poings de Diamant
Défense : 180 Esquive
Dégâts : 50 Poings de Diamant (Fro / Con / Tra)
Armure : Aucune

Ki : For 8 Dex 14 Agi 16 Con 8 Pou 10 Vol 8 **Total :** 64
Accumulations de Ki : For 1 Dex 2 Agi 2 Con 1 Pou 3 Vol 1
Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki.
Techniques : Hyoushin Éruption de Glace, Sensuisokakera Mille Fragments de Cristal, Shinkyou Miroir Céleste

Capacités Primordiales : Taille inhabituelle, Caractéristiques Physiques Surhumaines, Surhumanité, Aucun Besoin Physique, *Âme de Glace (Besoin Physique Extrême)*.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Poings de Diamant (Attaque Élémentaire), Tempête de Glace, Froid Éternel (RPhy 140, Malus à Toutes les Actions, Double Dégâts, *Sacrifice Vital*), Baiser de Glace (RPhy 140, Drain Complet, *Condition*), Corps Translucides.

Taille : 12 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 13 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Acrobaties 145, Saut 105, Persuasion 50, Discrétion 35, Vigilance 45, Observation 25, Impassibilité 35.

La plupart des folklores populaires parlent d'étranges femmes, aussi belles que mystérieuses, qui règnent sur le froid et son entièrement faites de neige cristalline. Parfois gentilles, parfois monstres inhumains, le mythe peut se retrouver chez un tas de peuples sous différents noms. Simples « contes de bonne femmes » pour beaucoup, ces « Damoiselles de Glace » sont en réalité une puissante catégorie de Hauts Élémentaires qui réside dans les lieux gelés.

La véritable nature de ces êtres est très complexe. Il s'agit de représentations vivantes du cœur des endroits froids qui, pour des raisons inconnues, se détachent de leur emplacement en prenant la forme d'une femme. Elles deviennent ainsi les « filles » des paysages gelés, tandis qu'un nouveau « noyau » se forme dans le vide qu'elles ont quitté. Certains occultistes affirment que c'est un mécanisme naturel qui permet à ces lieux de se séparer d'émotions humaines en créant une entité indépendante avec elles mais, si c'est le cas, on ne sait pourquoi cela n'arrive que dans les endroits froids.

Complètement imprévisibles, chacune possède une identité différente et se comporte de manière très variable (probablement comme une image plus ou moins déformée du site qui les a vues naître). Elles vivent généralement seules dans des endroits glacials avec pour unique compagnie, fort inhabituelle, d'autres élémentaires mineurs.

Les Damoiselles de Glace sont particulièrement attirés par les être humains, que ce soit en tant que compagnons, amis voire amants. S'il y en a un qui les intéresse particulièrement pour une raison quelconque, il est probable qu'elles le suivent ou l'aide pour le simple plaisir d'être à ses côtés. Plus d'une fois, elles ont été au service d'individus puissants dont elles s'étaient entichées, quel que soit leur objectif.

Modus operandi

Froides par nature (ironiquement, à plus d'un titre), il est surprenant de voir à quel point des Damoiselles de Glace peuvent devenir violentes lorsqu'elles ont une véritable raison de se battre. Si on les accule ou si on les offense jusqu'à ce qu'elles perdent patience, elles lutteront avec une férocité seulement comparable à la beauté harmonieuse de leurs mouvements.

Grandes artistes martiales, elles maîtrisent un style propre qui leur permet de profiter de la puissance élémentaire de leurs membres en combinaison avec une grande maestria dans l'utilisation du Ki. Elles connaissent toujours une ou deux techniques spéciales et s'en servent habilement afin de compenser leur manque de puissance physique.

Stratèges intelligentes, elles exploitent au maximum leur contrôle de la glace afin de créer des milieux qui leur soient favorables au combat : leur tactique la plus courante consiste à débuter l'affrontement en créant une tempête de glace autour d'elles.

Poings de Diamant : les membres d'une Damoiselle de Glace, associés à leur style martial particulier, agissent en tant qu'armes naturelles, ce qui leur permet d'attaquer indifféremment sur le mode Froid, Tranchant ou Contondant, sans appliquer aucun malus spécial. Toutes, quelle que soit le mode employé, sont considérées comme des attaques élémentaires de Froid.

Tempête de Glace : la Damoiselle peut à volonté déchaîner une terrible bourrasque de neige et de glace qui congèle en quelques instants tout ce qui l'entoure : avec son corps pour épicentre de la tourmente, le vent et la neige recouvrent une zone de 50 mètres de rayon. La tempête est si épaisse que tous les tests de perceptions sont réduits d'un degré et, à cause du froid, quiconque s'y trouve pendant plus de 5 rounds commence à subir les effets des basses températures : il devra réussir une RPhy contre 120 tous les trois rounds à moins d'appliquer un malus cumulable à toutes les actions de -10 en plus de la perte de 10 Points de Vie. Le malus disparaît au rythme de dix points par minutes lorsque la température revient à la normale.

Illustration Wen Ye Li

Froid Éternel : en sacrifiant la moitié de son essence comme paiement, la Damoiselle peut durant une fraction de seconde réduire drastiquement la température autour d'elle, congelant tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 mètres. Tout corps physique se trouvant à l'intérieur de la zone doit réussir un test de RPhy contre 140 ou subir un malus à toutes les actions équivalant au niveau d'échec ainsi que le double en dégâts. Si la marge d'échec dépasse 60 points, les victimes sont cristallisées et meurent sur-le-champ. Lorsqu'elle active cette compétence, la Damoiselle de Glace perd automatiquement la moitié de son total de Points de Vie (c'est-à-dire 85 points). Cela peut même la détruire complètement si elle était déjà blessée.

Baiser de Glace : le baiser d'une Damoiselle de Glace est nécessairement mortel vu qu'il absorbe la chaleur corporelle jusqu'à congélation des victimes. Si à un moment donné elle accomplit une attaque d'immobilisation, l'élémentaire peut automatiquement embrasser son adversaire, ce qui l'oblige à réussir une RPhy contre 140 sous peine de subir des dégâts équivalant au niveau d'échec. Ces dégâts rendent ses Points de Vie perdus à la Damoiselle comme s'il s'agissait d'un drainage. Cette capacité ne fonctionne que sur les êtres vivants capables de respirer.

Corps Translucides : au cœur des zones glacées ou des tempêtes de neige, il est très difficile de distinguer la silhouette semi-translucide d'une Damoiselle. Par conséquent, si elles ne souhaitent pas être vues, percevoir leur présence demande un test de Vigilance Très Difficile ou d'Observation Moyen.

Techniques de Ki : les Damoiselles sont expertes dans l'utilisation du Ki et maîtrisent leurs propres Techniques de combat. Voici une liste des plus courantes :

Hyoushin, Éruption de Glace

Niveau : 1 **DI :** 40

La Damoiselle de Glace concentre le froid de son corps dans l'un de ses membres (généralement son poing droit) et frappe le sol en provoquant une éruption de cristaux de glace qui avancent en ligne vers leur cible. Cette Technique lance une attaque à distance d'une portée de 50 mètres, touchant tous ceux qui se trouvent sur sa trajectoire. Les dégâts de l'Éruption de Glace dépendent de l'essence de l'élémentaire et sont donc déterminés en ajoutant son bonus de pouvoir au double de sa présence (c'est-à-dire Base de Dégâts 140). Éruption de Glace attaque sur le mode Perforant.

AGI 5 ***DEX*** 5 ***POU*** 5

Effets : Attaque à distance 50 mètres *(Sillage de destruction)*.

Désavantages : Lien élémentaire (Eau).

Avantages : Réduction de Ki 1

Sensuishokakera, Mille Fragments de Cristal

Niveau : 1 **DI :** 30

En se servant du froid autour d'elle, l'élémentaire crée un ensemble de cristaux de glace qui permettent de réfléchir son corps d'un côté à l'autre à grande vitesse, esquivant facilement toute attaque dirigée contre elle. Cette Technique donne à la Damoiselle un bonus de +50 en Esquive contre une attaque concrète.

AGI 2 ***DEX*** 2 ***POU*** 2

Effets : +50 Esquive.

Désavantages : Lien élémentaire (Eau).

Avantages : Réduction de Ki 3

Shinkyou, Miroir Céleste

Niveau : 2 **DI :** 50

Si la Damoiselle est au cœur d'un froid très intense, elle peut s'entourer de plusieurs miroirs de glace desquels surgissent six copies identiques d'elle-même. À partir de ce moment, et tant qu'elle maintient la technique active, les images peuvent agir comme des êtres indépendants aux côtés de la Damoiselle. Bien entendu, elles ne sont pas réelles, c'est pourquoi elles ne peuvent pas toucher les choses ni causer de dommages, mais pour se rendre compte de leur nature il est nécessaire de réussir un test de Détection du Ki Presque Impossible (240) ou d'être capable de voir à travers les illusions. Elles ont les mêmes compétences de combat que leur créatrice, mais celle qui reçoit le moindre dégât est automatiquement détruite. Pour Shinkyu, il faut payer 7 points de Ki par round.

AGI 7 *(Maint. 3)* ***DEX*** 7 *(Maint. 2)* ***POU*** 7*(Maint. 2)*

Effets : 6 Mirages, Non détection Presque Impossible, Maintenue

Avantages : Réduction de ki 3.

Désavantages : Lien élémentaire (Eau), Conditions élémentaires (intensité majeure).

Âme de Glace : étant donné que son existence même dépend du froid, une Damoiselle ne peut survivre sous un climat chaud. Si elle est exposée de manière continue à une température supérieure à 20º C, elle subit un malus cumulable de -10 à toutes les actions par semaine (voir plus s'il fait extrêmement chaud). Malheureusement, provoquer une Tempête de Glace ou Froid Éternelle n'éliminent pas ce besoin, car l'effort requis pour leur utilisation ne lui permet pas de s'alimenter du froid produit. Le Baiser de Glace en revanche la satisfait légèrement, mais si elle ne rejoint pas régulièrement un climat froid au moins une fois par mois, elle court le risque de mourir.

Démons

Illustration Wen Ya Li

Aux yeux du monde, le terme « Démon » pourrait être attribué à une grande quantité de créatures et d'entités différentes. Néanmoins, au-delà des termes génériques et des titres décernés par erreur, les êtres répondant réellement à ce nom existent depuis des temps immémoriaux. Chacune des religions connues a ses propres « démons », qu'il s'agisse des serfs d'un panthéon divin ténébreux, d'anges déchus ou d'entités de nature semblable. Bien entendu, les origines de tels entités sont aussi variées que les croyances de chaque peuple. Et, malgré tout, il existe toujours des éléments communs à tous.

Les premiers démons connus sont des êtres ancestraux exclusivement composés de malignité. En ce sens, on pourrait les considérer comme des « élémentaires du mal », des incarnations d'une force primaire aussi réelle que la lumière ou les ténèbres. Par conséquent, leurs « descendants » et créations sont des démons à leur tour, car ils sont tout comme eux conçus à partir de pure malignité. Toutefois, il existe autour de nombreux panthéons religieux des être qui, à divers degrés, sont également nés liés à ce principe. Bien que n'étant pas des élémentaires du mal, ils partagent avec eux leur nature la plus basique et peuvent donc être aussi considérés comme des démons.

Âmes Démoniaques

Tous les démons ne naissent nécessairement pas en tant qu'« élémentaires du mal ». Beaucoup ont pour base l'âme mortelle d'individus si profondément maléfiques que leur essence est employée comme matière première par certaines Reines Démon. Ainsi, à l'instant où cette personne meurt, son esprit ne retourne pas dans le flux des âmes mais est réclamé par la Reine qui la façonne à son goût. Durant ce processus, l'âme, qui n'est que de la glaise entre les mains de l'entité, perd toute connaissance de son existence antérieure et renaît en tant qu'entité nouvelle. D'habitude, la plupart des démons de quatrième et cinquième niveau apparaissent de cette manière, même si en certaines occasions il y en a qui sont si profondément puissants qu'il faut de nombreuses âmes mortelles au lieu d'une.

Les Reines Démon

Les entités que les démons appellent Reines sont, peut-être à la seule exception des dieux ténébreux des Cercles, les créatures démoniaques les plus importantes. Elles reçoivent ce nom car elles sont les seules parmi les leurs qui, sans être des divinités, possèdent la capacité de concevoir ou, ce qui revient au même, elles sont les « mères » des démons.

On ignore leur origine exacte. Certains avancent la théorie qu'elles sont une sorte de portail vers le flux des âmes, ce qui leur permet d'absorber et d'utiliser les esprits des individus maléfiques passant au travers, bien que personne n'ait été capable de le prouver.

Chaque Reine est complètement différente : aussi bien par leurs pouvoirs que par leur nature, elles n'ont rien à voir les unes avec les autres. De fait, la seule chose qu'elles ont en commun est leur capacité à concevoir et le haut pouvoir spirituel que cela leur donne.

Il existe très peu de Reines (on estime d'ailleurs qu'il n'y en a actuellement que six), quoique toutes soient considérées au minimum comme des démons de Seconde Hiérarchie. La plus connue et la plus importante de toutes les Reines est Tiamat, la Mère des Démons ; son influence est telle que tout démon qui est son conjoint est temporairement considéré comme étant « Roi des Démons ».

Les Princes Démons

Les dénommés Princes Démons sont un groupe d'entités ancestrales nés des représentations des sept péchés capitaux. Ces êtres sont les incarnations des émotions impies des mortels et apparaissent par conséquent sous différentes identités dans toutes les cultures et religions. Bien que la plupart des Princes originaux aient été détruits au fil des âges (seul Orgueil est toujours vivant), à chaque fois que l'un d'entre eux tombe, son essence est automatiquement transférée dans un démon de grand pouvoir, ce qui donne naissance à un nouveau Prince.

Les Princes Démons sont considérés comme étant de Seconde Hiérarchie, mais n'appartiennent à aucun Cercle : toute entité atteignant cette position est automatiquement exclue de la place qu'elle occupait auparavant.

L'« Enfer » et les Âmes Condamnées

Contrairement à la croyance généralisée, les démons ne vivent pas dans un plan existentiel appelé L'Enfer ; à supposer qu'il y ait eu un jour une telle chose, cela fait longtemps qu'elle a été effacée de l'existence. Au lieu de cela, les entités démoniaques les plus puissantes résident à la limite entre le flux des âmes et le monde réel, dans les espaces où les différents concepts du « mal » sont les plus forts. Le reste n'a pas de place fixe : ils vont et viennent dans les lieux les plus ténébreux de La Veille et de Gaïa.

Ce qui est vrai en revanche, c'est que les démons s'intéressent beaucoup aux âmes des mortels, car elles sont la matière première dont ils ont besoin pour créer d'autres comme eux ou accroître leur propre pouvoir. S'ils promeuvent le mal et les actes impies, ce n'est que pour corrompre l'esprit des hommes afin que, au moment de sa mort, leurs seigneurs puissent y avoir en partie accès lorsqu'elles entrent dans le flux des âmes à travers leurs zones d'influence. La plupart de ce que l'on nomme « contrat démoniaque » ont précisément pour but d'obtenir une connexion avec certaines âmes mortelles particulièrement importantes (principalement celles qui possèdent une Natura plus élevée), car ce sont celles qui peuvent leur offrir le plus grand pouvoir existentiel. Naturellement, tous les démons ne suivent pas cette tendance : beaucoup préfèrent simplement massacrer tout ce qu'ils trouvent sur leur passage quelles qu'en soient les conséquences.

Hiérarchie démoniaque

Bien que chaque groupe de démons serve des objectifs et des seigneurs différents, il existe depuis plus de mille ans une certaine reconnaissance générale de ces entités en tant que partie d'un collectif plus grand. À cause de l'influence du Shajad Abbadon, le Mal Primordial, les démons ont créé une structure hiérarchique qui, même si elle ne les unis pas tous, fait qu'ils se reconnaissent entre eux quelles que soient leur origine.

Naturellement, toutes les créatures de nature maléfique ne se trouvent pas dans cette catégorie. Par exemple, de nombreux esprits du mal liés aux Kami pourraient parfaitement être considérés comme des démons mais, n'ayant aucune relation directe avec les hiérarchies démoniaques, elles n'entrent pas dans ce groupe. C'est la même chose pour les composants de la religion Lillium ou les enfants monstrueux de Jera parmi tant d'autres.

Première Hiérarchie

Théoriquement, ce groupe englobe les divinités ténébreuses qui donnent naissance aux Cercles, comme Shoteth ou le Transcendé Astaroth, même si actuellement personne n'occupe une telle position dans la hiérarchie démoniaque (quoiqu'une rumeur circule dans l'inframonde au sujet de l'existence d'un « triumvirat » contrôlant les Cercles Démoniaques depuis les ombres, ce qui en ferait des entités du Première Hiérarchie). Quoi qu'il en soit, le pouvoir de tels êtres est tout simplement incalculable, plus proche de celui d'un dieu que d'un démon.

Bien que leur potentiel soit très inférieur à celui d'une divinité, de par son ancienneté et son influence sur ses enfants Tiamat aussi est souvent considérée comme étant de Première Hiérarchie, mais tous ne l'accepte pas comme tel.

Seconde Hierarchie

Le Seconde Hiérarchie est la monarchie démoniaque, les rois et les princes qui gouvernent au-dessus de tous les démons et que l'on nomme l'Ordre Dominant. Actuellement, sans dieux pour les limiter, ils sont le pouvoir suprême au sein des leurs. Il existe cinq démons de Seconde Hiérarchie, bien que les trois les plus importants soient Nebiros, Shaitan et Lucifago, les seuls à être considérés comme des « rois » par leurs semblables. Ces êtres n'interviennent jamais directement dans le monde : ils se servent des démons des niveaux inférieurs pour faire appliquer leur volonté.

Troisieme Hierarchie

Le Troisième Hiérarchie est celui des grands démons, des entités uniques extrêmement puissantes et ancestrales. Si les membres de Seconde Hiérarchie sont l'équivalent de rois et de princes, ceux-ci correspondraient aux ducs, comtes et barons démoniaques. Leurs fonctions sont très variées : certains agissent de manière indépendante et d'autres sont de simples intermédiaires pour la volonté de leurs « dieux ». Chacun d'entre eux a à son service une « Légion » ou armée de serfs qui agissent en tant qu'agents, bien qu'ils interviennent souvent directement dans le monde lorsqu'ils trouvent quelque chose qui attire leur attention. On connaît le nom de dix-huit démons du Troisième Hiérarchie, même s'il est possible qu'il en existe d'autres.

I. Zeamon	II. Agares	III. Marbas
IV. Pruslas	V. Arimon	VI. Barbatos
VII. Buer	VIII. Gusatan	IX. Botis
X. Bathin	XI. Pursan	XII. Abigar
XIII. Lorav	XIV. Balefar	XV. Foran
XVI. Ayperos	XVII. Nuberos	XVIII. Keroberos

Quatrieme Hierarchie

Les démons de Quatrième Hiérarchie sont les entités démoniaques les plus puissantes en dessous de la dénommée « noblesse infernale ». Ce ne sont pas de créatures uniques, mais un type de démon inhabituel de haut niveau existentiel doté de grandes capacités. À plus d'un titre, on pourrait les considérer comme étant le degré intermédiaire entre la troupe infernale et les seigneurs démoniaques. Ces êtres servent directement les démons de Troisième Hiérarchie en tant qu'agents ou bien agissent indépendamment. La plupart d'entre eux ont pour origine des âmes mortelles très puissantes qui furent transformées par des énergies infernales, mais il y en aussi qui sont les descendants d'un haut démon de grand pouvoir.

Vulnérable au Sacré

Les objets et lieux sacrés de n'importe quelle religion qui ne soit pas de nature impie sont la perdition des démons de Quatrième Hiérarchie. Lorsqu'ils pénètrent dans des lieux sanctifiés, leur forme matérielle et leur âme sont rapidement consumées jusqu'à leur destruction complète. Tant qu'ils se trouvent dans un lieu considéré comme sacré, ils doivent réussir à chaque round une RMys contre 140 ou perdre une quantité de Points de Vie équivalant au niveau d'échec. Les armes bénies ou sacrées sont également anathèmes pour leur existence. On considère qu'elles attaquent sur le mode Énergie et leur Base de Dégâts est doublée contre eux.

Cinquieme Hierarchie

Ce Niveau englobe une foule de démons mineurs et autres esprits maléfiques qui ne sont même pas considérés comme tels. La plupart n'ont pas de nom à eux et on les appelle généralement « armée infernale ». Durant leur splendeur au cours de l'Ère du Chaos, on estime qu'il y a pu en exister des centaines de milliers, bien qu'après l'activation d'Upnapistim et la division de l'existence ils aient été décimés ; leur nombre dans la Veille de Gaïa ne doit guère dépasser cinq mille.

Vulnérable au Sacré

Comme pour les démons de Quatrième Hiérarchie, sauf que les esprits mineurs ne peuvent même pas entrer dans les lieux sacrés ou toucher des objets sanctifiés : ils sont automatiquement détruits dans les deux cas.

Cercles Démoniaques

Ce que l'on nomme les Cercles sont les groupes de pouvoir où l'on sépare la hiérarchie démoniaque des entités qui en dépendent. Ils sont divisés en fonction des origines de chaque collectif, autrement dit de la religion dont ils provenaient. Leur existence remonte à des milliers d'années et chacun d'entre eux s'est uni au collectif démoniaque à un moment différent. Il existe une certaine tension entre les membres des différents Cercles (voire parfois des affrontements directs), mais ils suivent pour la plupart les règles hiérarchiques des démons. Afin d'éviter les problèmes internes, chacun possède certaines zones d'influence, même si les démons s'inquiètent rarement de telles choses. Les cinq les plus importants, quoique pas les seuls, sont :

Cercle de Tartarus : Tartarus est le premier et le plus grand des Cercles infernaux. Il englobe toutes les créatures démoniaques les plus ancestrales ne dépendant d'aucune religion (ou qui apparaissent dans plusieurs à la fois sous différents noms). Tartarus n'a ni chef ni supérieur en tant que tel, mais la plupart des occultistes considèrent que ses membres obéissent à la volonté générale du Shajad Abbadon et sont l'armée du Mal Primordial. Du point de vue traditionnel de la religion chrétienne, ces démons sont le cœur de l'enfer ainsi que les plus grands rois démoniaques. Leurs intérêts sont variés, allant d'accaparer des âmes à accroître leur propre pouvoir. Ils contrôlent de vastes territoires (parmi lesquels se trouvent l'Empire et l'Alliance Azur) et ont de l'influence pratiquement partout.

Cercle de Shoteth : il regroupe les démons liés d'une manière ou d'une autre à la religion Enneath et au Kalih Shoteth, et on le considère comme l'un des Cercles les plus puissants. C'est aussi le plus discipliné : ses membres suivent un code de conduite strict et minutieux et ont une prédilection pour l'ordre. C'est pour cela que certains les appellent « les bureaucrates » des démons. Il y en a qui considèrent que les D'jinn pourraient avoir à une époque fait partie de ce Cercle même si, étant donnée la nature des génies, cela semble peu probable. On leur a attribué le contrôle des terres Al Enneath et des régions avoisinantes.

Détail curieux, aucun des démons qui composent ce Cercle n'a eu au cours de l'histoire de relation avec le Kalih Shoteth ou n'a confirmé son existence, c'est pourquoi même eux ne savent pas avec certitude s'il s'agit d'une entité réelle ou pas.

Cercle Astaroth : considéré généralement comme l'un des Cercles les plus faibles, il regroupe les démons dépendant des Transcendés ténébreux, les mortels qui, durant l'Ère du Chaos, parvinrent à devenir quelque chose de semblable à des dieux obscurs. Ces entités créèrent une vaste armée démoniaque et attirèrent à leur côtés certains démons de haut niveau c'est pourquoi, même après leur disparition, leur subordonnés restèrent unis, créant Astaroth. Ils contrôlent de petits territoires au nord et leur intérêt principal est toujours d'accroître leur pouvoir.

Cercle Ravana : Ravana est le Cercle Démoniaque le plus obscur et le plus chaotique, dont les membres respectent à peine les règles et la hiérarchie infernale. Violents et tendant à la destruction et à l'extermination, leur seul intérêt consiste à exterminer toute forme de vie à la surface de la terre. Il est constitué des rares survivants de la religion Aramienne et ses chefs sont extrêmement puissants, même par rapport à ce que l'on peut attendre d'un seigneur démoniaque.

Cercle Ashurias : autrefois important noyau de pouvoir, ce Cercle fut exterminé de manière incompréhensible il y a un peu moins d'un siècle par une femme et son compagnon silencieux (comment et pourquoi, cela est encore une énigme pour les forces démoniaques). Leur territoire comprenait le Nanwe et une partie des plaines du Kashmir ; la distribution de ces zones d'influence à provoqué une lutte de pouvoir interne entre les autres Cercles.

Les Démons et la Convocation

Tenter de contrôler et de lier des démons sur Gaïa est quelque chose de vraiment dangereux. Bien que dans la plupart des cas cela n'entraîne pas nécessairement de répercussions négatives pour l'invocateur, il est certain que les démons de haut niveau sont généralement très protecteurs avec leurs subordonnés, que ce soit parce qu'ils s'inquiètent pour eux ou simplement parce que cela les ennuie qu'un autre se serve de leurs affaires. Pour cette raison, lorsqu'un mortel contrôle et lie des entités démoniaques sans permission, il court le risque d'attirer l'attention de ducs et de princes démoniaques. Ces êtres puissants peuvent agir directement à l'encontre des convocateurs de fort diverses manières et même, dans certains cas, causer leur exécution.

Afin d'éviter de telles situations, le mieux est de faire un pacte avec le démons, que ce soit en payant un prix établi par d'anciens traités ou en offrant un quelconque type d'alliance à un seigneur démoniaque. Normalement, l'invocateur ayant un lien avec un démon du premier ou du second niveau pourra convoquer ses subordonnés sans avoir besoin de les contrôler, car ces derniers obéiront à ses indications si leur seigneur en a décidé ainsi.

Familiers Démoniaques

Un démon est toujours libre d'accepter de forger un lien de Familier avec un mortel si, pour un raison quelconque, il éprouve un intérêt pour cela. Étant donné que le pacte est toujours quelque chose de volontaire, les démons de plus haut niveau ne mettent pas d'obstacle à ces unions, principalement parce que, à long terme, elles finissent toujours par leur profiter. Toutefois, ces liens démoniaques peuvent finir par modifier l'âme d'un individu, vu qu'un fragment de pure malignité commence à nicher dans leur cœur. Preuve de cette union non naturelle, le personnage peut développer l'un des Dons Démoniaques suivants. Il est également libre d'en choisir deux mais, dans ce cas, le mal qui niche en lui sera si grand que l'on considèrera à tous les effets qu'il est lui-même une créature de nature maligne lorsque l'on déterminera qu'elles compétences l'affectent. Naturellement, au cas où le lien se romprait, le personnage perdrait tous les avantages que lui donnait le familier démoniaque.

Âme Démoniaque : le personnage obtient un bonus de +1 à son Attribut de Pouvoir.

Surhumain : donne Surhumanité au personnage et tous les avantages que cela implique.

Lien de Pouvoir Démoniaque : le personnage peut dépenser ses propres PF pour développer n'importe quel Pouvoir (mais pas des Capacités Primordiales) qu'obtient le démon lorsque tous deux montent d'un niveau. Si le lien se rompait plus tard, les PF dépensés pour ces pouvoirs seraient également perdus et, le cas échéant, le niveau du personnage diminuerait.

Yeux de Démon : ce don permet à son possesseur de voir les entités spirituelles.

Monstre sans Cœur : la tête et le cœur du personnage cessent d'être des points faibles (c'est-à-dire qu'il pourrait survivre même si quelque chose les transperçait), mais il continuera de mourir automatiquement en cas de décapitation.

Illustration Wen Yu Li

Ignis

Demon de Quatrieme Hierarchie

Niveau : 5 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 15
Points de Vie : 170
Classe : Guerrier Acrobate
For : 11 **Dex :** 11 **Agi :** 12 **Con :** 8
Pou : 7 **Int :** 6 **Vol :** 9 **Per :** 7
RPhy 60 **RMys** 55 **RPsy** 60 **RPoi** 60 **RMal** 60

Initiative : 130 Naturelle
Attaque : 170 Griffes de Flammes, 170 Consumer
Défense : 170 Esquive
Dégâts : 90 Griffes de Flammes (Cha / Tra)
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Aucun Besoin Physique, Surhumanité, Immunité Naturelle à un Élément (Complète, Feu).
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes de Flammes (+30 aux Dégâts, +15 au Fracassement, -3 à l'IP Défensif, Attaque Élémentaire Feu), Voile de Cendres, Consumer (Pouvoir Psychique Inné : Consumer, Sans Limite, *Demande 3 Rounds de Préparation*), Essence du Feu (Régénération 16, *Condition*), Aura de Feu (Aura, 1 Mètre, RPhy 100, Dégâts), *Vulnérabilité Extrême*.

Taille : 19 Moyenne **Régénération :** 2/16
Mouvement : 12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Acrobaties 75, Intimidation 25, Vigilance 20, Observation 10, Résistance à la Douleur 45.

Ignis est le nom le plus courant que reçoivent les Démons incandescents des Cendres. Il s'agit de créatures nées d'âmes cruelles qui durant leur vie ne connurent que la colère. Ce sentiment primaire nourrit l'essence du démon et se transforme en flammes brûlantes qui enveloppent son corps pour le reste de son existence.

À première vue, les Ignis ne sont autre que des squelettes démoniaques de grande taille (mesurant parfois jusqu'à deux mètres) dont le corps ne cesse à aucun moment de dégager de grandes flammes. Ils pourraient même d'ailleurs être confondus avec des élémentaires du feu, n'étaient-ce les symboles infernaux qui décorent leurs membres.

Ils se comportent de façon très violente et ont un goût pour la barbarie que bien peu de leurs semblables peuvent égaler. Ils sont presque toujours remplis de colère, sauf lorsqu'ils s'amusent à tuer des gens. Curieusement, les flammes qu'ils dégagent dépendent de leur état d'esprit : plus ils sont fâchés, plus elles sont féroces et terribles.

Un bon nombre d'Ignis (ou différentes versions de cette catégorie de démon) œuvrent pour la noblesse infernale. Leur fonction au sein de la hiérarchie est celle de guerriers et de destructeurs : à chaque fois qu'un seigneur infernal souhaite causer la dévastation et le chaos sans s'inquiéter d'autre chose, il envoie les Ignis faire le travail.

Ils peuvent être convoqués par des mortels désirant les utiliser pour détruire des choses, du moment qu'ils leur offrent un sacrifice de sang satisfaisant. Dans le cas contraire, le démon attaquera l'invocateur et tous ceux qui l'accompagnent, réclamant leurs âmes.

Modus operandi

Les Ignis emploient un style de combat très simple, mais à la fois très spectaculaire. Ils sautent d'un endroit à l'autre, enveloppés de feu, essayant de tout enflammer de leur corps. De temps à autre, ils s'écartent suffisamment pour avoir le temps d'utiliser le pouvoir de Consumer, mais ils préfèrent généralement le combat direct afin de voir brûler de près les personnes qu'ils combattent.

Leur tête est leur seul point vulnérable connu.

Griffes de Flammes : les Ignis concentrent dans leurs griffes et leur queue le feu le plus puissant de leur corps, faisant presque automatiquement fondre tout ce qu'ils attaquent avec. Par conséquent, non seulement leur Fracassement est de 19, mais en plus ils ôtent trois points à l'armure du défenseur.

Voile de Cendres : vu qu'ils sont d'habitude entourés de flammes et de fumée, toutes les attaques à distance contre un Ignis appliquent un malus de -30 à cause de la vision limitée de l'attaquant. Ceux qui possèdent une Perception supérieure à 10 ou qui réussissent un test de Vigilance Absurde (180) ou d'Observation Très Difficile (140) peuvent l'ignorer.

Essence du Feu : le corps des Ignis est composé en majorité d'une concentration extrême de feu, c'est pourquoi ils sont capables de se nourrir des flammes qui les entourent pour récupérer très rapidement. Si l'un des ces démons a à sa portée un minimum de dix intensités de feu, il peut en absorber jusqu'à deux par round pour régénérer 10 Points de Vie.

Consumer : en concentrant sa psyché sur un seul point éloigné, le démon produit une immense chaleur à l'intérieur d'un corps (organique ou inorganique) qui le calcine jusqu'à ne laisser guère plus qu'un tas de cendres. Consumer fonctionne de manière équivalente au pouvoir psychique du même nom : on le considère comme une attaque à distance invisible pour tous ceux qui ne peuvent distinguer les matrices. Il ignore toutes les armures et, s'il atteint sa cible, cette dernière devra réussir une RPhy contre 120 ou subir automatiquement la perte de 80 Points de Vie. L'activation de ce pouvoir demande trois rounds de préparation.

Immunité : la chaleur et le feu ne peuvent causer aucun dommage aux Démons des Cendres, c'est pourquoi ils sont complètement immunisés contre les effets de cet élément sauf s'ils proviennent d'une créature dont la Gnose dépasse la leur de 10 points.

Aura de Feu : un Ignis génère tellement de chaleur que quiconque s'approche à moins d'un mètre doit réussir une RPhy contre 100 ou subir des dégâts équivalant au niveau d'échec. Dans le cas d'une personne portant des éléments facilement inflammables, tels des vêtements ou du bois, la difficulté de la RPhy augmente de 10 points et, si le test échoue, le personnage entrera immédiatement dans l'état En Flammes.

Vulnérabilité : alors que la chaleur leur donne vie, l'eau et le froid sont pour eux comme un acide. S'ils entrent en contact avec un liquide non inflammable qui couvre au moins un tiers de leur corps, ils devront réussir une RPhy de 140 ou subir des dégâts équivalant à la marge d'échec de la Résistance. S'ils sont entièrement submergés, la RPhy passe à 160 et ils doivent refaire le test à chaque round. Les mêmes effets apparaissent si un Ignis se déplace sur une surface gelée ou au cœur d'une bourrasque, la valeur de la RPhy qu'il doit réussir tous les 5 rounds allant de 120 à 160.

Obligés

Parfois, lorsqu'un Ignis est invoqué et forcé d'agir contre sa volonté, un évènement très curieux a lieu : la créature réduit sa vitesse et ses pouvoirs diminuent considérablement. On croit que cela est dû au fait que leur niveau de colère est réduit au minimum. Son Mouvement est alors réduit de moitié et il perd le pouvoir Consumer.

Cerberus

Gardien Infernal de Quatrième Hiérarchie

Niveau : 7 **Catégorie :** Entre Mondes, 25
Points de Vie : 300
Classe : Guerrier Acrobate
For : 12 **Dex :** 12 **Agi :** 11 **Con :** 12 **Pou :** 8 **Int :** 6 **Vol :** 7 **Per :** 9
RPhy 80 **RMys** 70 **RPsy** 65 **RPoi** 80 **RMal** 80

Initiative : 170 Naturelle
Attaque : 210 Griffes, Crocs et Queue
Défense : 200 Esquive
Dégâts : 110 Griffes (Tra), 90 Crocs (Per), 80 Queue (Con), 100 Feu de l'Hadès (Cha)
Armure : Aucune

Ki : For 13 Dex 14 Agi 12 Con 14 Pou 8 Vol 7 **Total :** 68
Accumulations de Ki : For 2 Dex 2 Agi 2 Con 2 Pou 1 Vol 1
Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, Extrusion de Ki, Extension de l'Aura à l'Arme.
Techniques : Porte de l'Enfer

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Surhumanité, Immunité Naturelle à un Élément (Complète, Feu).
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes, Crocs et Queue (+20 aux dégâts, +30 à l'Initiative), Trois Têtes, Synergie, Frénésie Infernale, Feu de l'Hadès (Distance 50 Mètres, Zone 25 Mètres, Sans Limite), Liés, Dévoreur de Techniques, Vision Extrasensorielle, *Pureté*.

Taille : 24 Grande **Régénération :** 5
Mouvement : 11 **Fatigue :** 12

Compétences Secondaires : Athlétisme 55, Saut 100, *Escalade 60, Intimidation 100, Vigilance 240*, Observation 30, *Pistage 120*, Résistance à la Douleur 25.

Contrairement à ce que pensent de nombreux occultistes, Cerberus ou le Gardien de l'Hadès n'est pas un être unique, mais une catégorie peu courante de démon de haut pouvoir. Comme leur titre l'indique, ces entités servent toujours de gardien à des lieux particulièrement chargés de malignité ou à des portes de transit vers les parties les plus lugubres de la Veille.

Les Cerberus peuvent avoir différentes formes (certains sont vaguement humanoïdes alors que d'autres possèdent un corps canin), mais ils ont tous comme caractéristique de posséder trois têtes de chien démoniaques qui agissent et pensent indépendamment des deux autres. Ils n'ont pas de peau et possèdent à la place une rugueuse musculature rougeâtre couverte de marques ressemblant à des runes démoniaques. Leur taille est toujours considérable : ils mesurent entre trois et cinq mètres de haut, selon qu'ils marchent debout ou à quatre pattes.

Étant des démons, les Cerberus sont des entités maléfiques et sauvages qui n'ont pas le moindre respect pour quoi que ce soit ; tout ce qui les intéresse vraiment, c'est de remplir correctement leur fonction de gardien. Cependant, même s'ils n'ont pas à proprement parler besoin de manger pour vivre, ils éprouvent le fort désir de dévorer des corps morts et consomment toujours la chair de toutes leurs victimes. Pour cette raison, il ne faut pas s'étonner si leur tanière est remplie des os de tous ceux qu'ils ont tués.

De nos jours, il est pratiquement impossible de rencontrer une seule de ces créatures à la surface de Gaïa. Ils résident généralement dans la Veille et se manifestent dans le monde uniquement au moment où quelqu'un s'approche du lieu ou de l'objet qu'ils protègent. Toutefois, les endroits où il existe une grande altération existentielle ou servant de portail entre différentes couches d'existence peuvent être leur résidence permanente.

Modus operandi

Croiser la route d'un gardien infernal finit d'habitude automatiquement en conflit, car ces entités belliqueuses détruisent quiconque les approche et est vue comme une menace. Au combat, quoiqu'il s'agisse de trois êtres partageant un corps, ils agissent avec une terrifiante coordination qui fait de ces démons d'authentiques machines à tuer : se battre contre eux revient quasiment à affronter une véritable armée de démons.

Synergie : Cerberus possède trois têtes qui, bien que possédant le même corps, pensent et agissent de manière indépendante, coordonnant à la perfection les actions de chaque membres. Pour représenter cette capacité, le gardien infernal peut effectuer trois actions sans appliquer aucun malus. Par exemple, une tête pourrait contrôler une partie du corps afin de se déplacer à sa vitesse maximale, une autre lancerait une attaque physique et la troisième déchaînerait Feu de l'Hadès. Si les trois têtes se concentrent sur l'attaque physique, elles peuvent en effectuer jusqu'à deux en plus sans appliquer aucun malus mais, vu qu'elles sont limitées par leur corps, elles ne peuvent diviser les attaques de manière conventionnelle. Chacune doit être basée sur une méthode différente : Griffes, Crocs ou Queue.

Trois Têtes : les trois têtes de Cerberus sont liées à l'état général du corps de la créature, c'est pourquoi s'il reçoit de nombreux dégâts elles sont mises hors de combat. Chaque tranche de 100 Points de Vie perdue par Cerberus élimine une de ses têtes, lui faisant perdre ainsi l'une des actions supplémentaires de sa compétence Synergie. Il est également possible de lancer une attaque visée sur n'importe laquelle des têtes, auquel cas l'attaquant doit appliquer un malus de -40 à sa compétence et causer un résultat de critique supérieur à 20 pour éliminer une tête.

Frénésie Infernale : lorsqu'une seule des têtes de Cerberus est encore active, le gardien infernal entre dans un état de frénésie qui augmente de +20 sa compétence offensive.

Feu de l'Hadès : lorsqu'il affronte de nombreux adversaires, Cerberus utilise les flammes de l'enfer pour les détruire, déchaînant des colonnes de feu qui les réduisent en cendres. Lorsqu'il se sert de cette capacité, le gardien infernal doit concentrer l'attention de l'une de ses têtes sur la création d'une sphère de crépitante énergie infernale dans l'une de ses mains ou gueules qu'elle lance sur ses cibles et qui éclate. Feu de l'Hadès a une portée maximale de 50 mètres et un rayon d'action de 25 mètres. Chaque tête doit attendre cinq rounds avant de pouvoir activer de nouveau Feu de l'Hadès, mais rien ne l'empêche d'en utiliser trois simultanément dans un seul round.

Nature Infernale : Cerberus est immunisé contre les effets et dégâts causés par le feu.

Techniques de Ki : les Cerberus sont experts dans l'utilisation du Ki et maîtrisent leurs propres Techniques de combat. Voici une liste des plus courantes :

Porte de l'Enfer

Niveau : 1 **DI :** 20
Une des têtes de Cerberus hurle de toutes ses forces et, déchirant les fibres de la réalité, crée une ouverture vers l'Hadès. Immédiatement, de dizaines de bras de damnés surgissent à travers la brèche, saisissant son ennemi et tentant de l'attirer. Cette technique offre un bonus de +50 à l'Attaque de Cerberus et, en cas de succès, la victime subira l'effet d'une Immobilisation avec l'équivalent de Force 12, contre laquelle il devra employer sa caractéristique de Pouvoir. Cette attaque ne provoque pas de dégâts. Si elle réussit, l'une des trois têtes de Cerberus s'occupera de retenir la cible, tandis que les deux autres lancent des coups de gueule et de griffes contre lui sans subir le malus de Paralysie Mineure.
DEX 5 ***FOR*** 6 ***CON*** 6
Effets : Attaque +50, Immobilisation 12 (Immobilisation Existentielle).
Désavantages : Aucun Dégâts.

Liés : tant qu'ils protègent un endroit, les Cerberus sont considérées comme des créatures liées et immunisées contre toute compétence de Convocation.

Dévoreur de Techniques : Cerberus possède un impressionnant pouvoir lui permettant de maîtriser n'importe quelle Technique du Ki connue par un pécheur dont il a auparavant dévoré le corps. De fait, la seule Technique que les gardiens connaissent d'eux-mêmes est Portes de l'Enfer, le reste fait toujours partie des connaissances de leurs victimes. Cerberus peut maîtriser au maximum les Techniques de trois individus différents à la fois.

Pureté : les Cerberus sont complètement incapables de causer le moindre dégât à des personnes n'ayant jamais commis aucun péché et sentent automatiquement s'ils sont face à ce genre de personnes.

Le Gardien de la Porte

Le mythe qui prétend que les Cerberus sont « un être unique » est basé sur l'existence de Keroberos, père et premier de tous les gardiens infernaux. Il s'agit d'un démon de Troisième Hiérarchie dont le pouvoir égale presque celui de certains princes démons. Il sert tous les dieux infernaux de toutes les religions et, mythologiquement, sa fonction est de protéger les portes de l'enfer.

Illustration Wen Yu Li

Barroque

Démon Denature de Quatrieme Hierarchie

Niveau : 5 **Catégorie :** Entre Mondes 25
Points de Vie : 235
Classe : Guerrier
For : 11 **Dex :** 8 **Agi :** 8 **Con :** 12 **Pou :** 9 **Int :** 4 **Vol :** 9 **Per :** 6
RPhy 70 **RMys** 60 **RPsy** 60 **RPoi** 70 **RMal** 70

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 150 Griffes de Dénaturation (de 1 à 5 attaques)
Défense : 150 Ailes Protectrices
Dégâts : 80 Griffes de Dénaturation (Tra)
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Aucun Besoin Physique, Surhumanité, Immunité Psychologique.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes de Dénaturation, Altérer l'Énergie, Ailes Protectrices, Aura de Dénaturation (Zone *Variable, Spécial*).

Taille : 23 Grande **Régénération :** 5
Mouvement : 8 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 20, Observation 10, Prouesses de Force 55, Résistance à la Douleur 90.

Même chez les démons en personne, les Barroque sont des entités qui provoquent aversion et répugnance. Il s'agit d'êtres complètement chaotiques, nées de l'union de dizaines de petits fragments d'âmes maléfiques différentes avec un démon mineur de Cinquième Hiérarchie. Le résultat est une créature retorse possédant le pouvoir d'altérer les règles naturelles : tout ce qui l'entoure se transforme sans cesse.

Leur corps, une grande masse de chair couverte de bras, de jambes, d'ailes et de têtes, change continuellement. À chaque instant, de nouveaux membres en surgissent tandis que d'autres disparaissent, créant une étrange sensation d'instabilité chez ceux qui les contemplent. Ils n'ont pas non plus de couleur précise, ils modifient lentement leur teinte en passant par toutes les gammes du spectre visible.

Les Barroque sont, du moins si on les compare à d'autres démons de même statut, stupides et indisciplinés. Ils ont tendance à désobéir aux ordres et à agir de leur propre initiative. Leur intérêt pour les âmes des mortels se limite à un appétit vorace qui les pousse à les consommer, peu importe comment ils les obtiennent. Tuer quelqu'un afin de savourer les restes spirituels que son âme laisse derrière est pour eux plus que suffisant. Ils ne supportent pas non plus la compagnie des autres démons, sauf ceux de leur type, et ne suivent les instructions de ceux de Troisième Hiérarchie que lorsqu'ils y sont violemment obligés. Ils ne communiquent dans aucune langue, se limitant simplement à proférer des grognements et des cris monstrueux.

Les Barroque ne font en aucun cas de traités avec les mortels. À moins d'en être empêchés par leur supérieur hiérarchique ou par un convocateur qui les domine, ils attaquent immédiatement ceux qu'ils rencontrent. Beaucoup errent dans divers lieux obscurs de Gaïa, tels de vieux temples consacrés à des divinités maléfiques ou des portails ténébreux vers la Veille.

Modus operandi

Le Barroque se jettera sur tous les êtres vivants qu'il aperçoit sans qu'il lui faille une raison. Maléfique et violent, le démon n'a besoin de rien d'autre pour tuer. Étant donnée sa stupidité, la méthode de combat de la créature consiste uniquement à attaquer continuellement ses ennemis jusqu'à ce qu'il n'en reste plus un seul de vivant, ignorant complètement les différents avantages que peut lui offrir son aura.

Sa tête (ou ses têtes, dans le cas où sa forme en acquiert plus d'une) est un point vulnérable.

Griffes de Dénaturation : le corps toujours changeant du Barroque génère à chaque round un nombre indéterminé de griffes et d'autres armes physiques semblables. Pour savoir combien d'attaques il peut lancer à chaque round, avant de déterminer son initiative le démon lance un D10 et divise le résultat par deux.

Ailes Protectrices : les Barroque se protègent des attaques avec des ailes qui jaillissent de diverses parties de leur corps (ironie du sort, elles sont trop petites pour leur permettre de voler). Pour arrêter des projectiles, on considère ces ailes comme étant l'équivalent d'un bouclier moyen.

Aura de Dénaturation : là où passe un Barroque, les lois de la réalité cessent de fonctionner. Leur simple présence provoque toutes sortes de changement et d'altérations dans ce qui les entoure, en modifiant la qualité et la forme de manière imprévisible. Cette capacité n'est même pas volontaire, car le simple fait que le démon reste quelque part implique que les choses changent sans arrêt. Le rayon d'action est très variable, en fonction de la quantité de « chaos » qu'il y a dans les environs. Dans un lieu où le pouvoir surnaturel est très fort, l'aura peut s'étendre jusqu'à quinze ou vingt-cinq mètre, alors que dans des endroits plus « mondains », elle atteindre de trois à cinq mètres. À chaque round, quelles que soient les éventuelles altérations encore actives, on lance un D10 et on détermine celles qui ont lieu au cours de ce round selon la liste ci-dessous. Les Créatures dont la Gnose est supérieure à celle du Barroque ne sont pas touchées.

1-2 Inverser la Gravité : cet effet fonctionne de la même manière que le sort de la Voie de la Terre de niveau 66 lancé avec sa valeur zéonique de base. La RMys pour éviter ses effets se fait contre 120. Inverser la Gravité reste actif pour ceux ayant raté la Résistance pendant un D10 rounds.

3-4 Spirale Tordue : tout ce qui entoure le démon commence à s'enrouler et à se tordre en spirale, ce qui provoque de sérieux dommages aux êtres vivants et détruit la plupart des matériaux. Tout personnage se trouvant à l'intérieur de la zone d'influence de l'Aura de Dénaturation doit réussir un test de RMys ou de RPhy contre 120 ou subir des dégâts équivalant au double du niveau d'échec. Contrairement aux règles générales de résistance, ces dégâts provoquent automatiquement un Critique chez la cible, comme si elle avait subi une attaque sur un point vulnérable. Les objets matériels ne réussissant pas la Résistance perdent un degré de qualité ou, s'ils n'en ont pas, sont automatiquement détruits.

5-6 Changement Lumineux : la luminosité ambiante elle-même est altérée par le pouvoir du démon, produisant soit un éclat intense dans les endroits éclairés, soit une obscurité absolue dans les endroits ténébreux. Dans le premier cas, tous ceux qui se trouvent autour du démon sont aveuglés par la brillante lumière, se voyant obligés à réussir un test automatique de RPhy contre 120 sous peine d'être aveuglés durant un nombre de rounds équivalant aux dizaines de son échec. Lorsque c'est l'obscurité qui enveloppe le Barroque, elle augmente au point que même les créatures capables de voir dans l'obscurité sont incapables de percevoir quoi que ce soit à l'intérieur. Naturellement, les individus ou être immunisés contre les effets de la lumière environnante ne sont pas touchés par cette capacité. Cet effet reste actif pendant un D10 rounds.

7-8 Modifier la Température : selon que le démon se trouve dans un lieu froid ou chaud, le climat qui l'entoure est radicalement modifié de différentes manières. Les endroits froids deviennent extrêmement chauds et la plupart des choses se mettent soudain à brûler, alors que dans les endroits chauds, tout se congèle immédiatement. Dans le premier cas, les personnes et objets susceptibles de se consumer entre automatiquement dans l'état En Flammes (avec une valeur de 180 sur le **Tableau 73** En Flammes du livre de base *Anima Beyond Fantasy*). Dans le cas contraire, tous ceux qui sont touchés par l'aura devront réussir un test de RPhy contre 120 ou la glace les soumettra à l'état de Paralysie Légère. Cet effet reste actif pendant un D10 rounds.

9 Changement de Position : ce pouvoir modifie la position de tout ce qui se trouve dans l'Aura de Dénaturation, le téléportant d'un lieu à l'autre. Lorsque cet effet est activé, tout ce qui est proche du démon doit réussir un test de RMys contre 120 ou être emporté vers un lieu au hasard situé à une distance de 50 à 500 mètres de la créature *(pour le déterminer, lancez un D10 et multipliez le résultat par 50).*

10 Altération Finale : la plus problématique des altérations provoquées par un Barroque est la modification de la physionomie et de la structure même de tout ce qui l'entoure. Les gens changent d'aspect, voire d'âge, les objets sont transmutés... Quiconque ne réussit pas un test de RMys contre 120 est touché par ce pouvoir et voit tout son corps modifié de manière méconnaissable : il peut vieillir, rajeunir, devenir quelque chose de complètement différent ou même mourir à cause des changements. Ces derniers sont permanents, mais peuvent être annulés en se servant d'un rituel qui nécessite le cœur du Barroque l'ayant provoqué. Malheureusement, cette solution ne sert que pour une seule personne, car l'organe est détruit au cours du processus.

Illustration Wen Yu Li

Illustration Wen Ye Li

Stribog

Démon de Vent de Quatrième Hierarchie

Niveau : 4 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 20
Points de Vie : 1.800 Encaissement
Classe : Guerrier
For : 11 **Dex :** 12 **Agi:** 11 **Con:** 8 **Pou :** 8 **Int:** 8 **Vol:** 8 **Per:** 9
RPhy 55 **RMys** 55 **RPsy** 55 **RPoi** 55 **RMal** 55

Initiative : 80 Naturelle
Attaque : 150 Griffes ou 150 Arium Alpha / Arium Beta.
Défense : Encaissement
Dégâts : 80 Griffes (Tra), 60 Arium Alpha et Beta (Con).
Armure : Naturelle 6

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surnaturelles, Surhumanité, Taille Surnaturelle.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes, Arium Alpha, Arium Beta, Tornade (Zone 10 Mètres, Impact 12, Durée 3 Rounds, *Demande 1 Round de Préparation*), Ailes de Tourbillon (Vol Mystique 10, *Spécial*), *Vulnérable aux Dégâts.*

Taille : 23 Grande **Régénération :** 2
Mouvement : 11 / 10 (16) **Fatigue :** 8

Compétences Secondaires : Vigilance 40, Histoire 55, Occultisme 50, Impassibilité 40, Athlétisme 75.

Le Stribog est une ancienne catégorie de démon élémentaire du vent auquel on attribue un pouvoir sur les tourbillons et les typhons. Les natifs d'Itzi les appelaient Xihuitlcoatl, ce qui signifie le serpent comète, et les légendes assurent que, à chaque fois qu'une tornade dévaste la terre, c'est le signal que l'un d'entre eux est sur le point de naître.

Ainsi que le surnom Itzien l'indique, leur forme est très inhabituelle : bien qu'ayant une silhouette vaguement humanoïde (tout du moins en ce qui concerne les bras et les jambes), leur corps est fait de formes serpentines, de sphères et de spirales. Redressé, un Stribog peut atteindre les cinq mètres de haut, même si la masse de vent que dégagent les ailes dans son dos lui donne l'air d'être bien plus grand.

Ces entités, considérées comme étant des démons de Quatrième Hiérarchie, sont plus ou moins présent sur Gaïa depuis plus de cinq mille ans et sont à l'origine d'une foule de mythes. Certaines cultures croient qu'il s'agit des serviteurs des dieux obscurs qui punissent les hommes lorsque ces derniers commettent des sacrilèges envers eux.

Les Stribog ont une personnalité marquée par leur absence totale de sentiments et leur côté imprévisible. Ce sont apparemment des créatures machinales qui remplissent leurs missions de manière froide et distante, mais en certaines occasions ils changent inexplicablement d'opinion. Même en plein combat, ils sont capables de décider de se retirer sans raison, simplement en se « laissant porter » par les évènements.

Bien qu'étant des démons à proprement parler, ils entretiennent certains liens avec des êtres élémentaires de l'air et se soumettent aux Arias Vayu en tant que dames des vents. Tant que cela ne va pas à l'encontre des ordres des démons de Troisième Hiérarchie, ils iront les appuyer quand elles le demanderont sans qu'elles aient pour cela de prix à payer.

Les démons du vent peuvent être engagés par les mortels afin de remplir différentes fonctions telles que la protection, le transport ou la destruction d'un objectif. Selon la difficulté de la tâche, le paiement peut être très différent, mais ils demandent habituellement l'âme d'un membre de la famille de leur employeur, qui doit être jeté vivant du haut d'un pic élevé.

Modus operandi

Imprévisibles aussi bien dans le combat que pour tout le reste, les Stribog exploitent leur mobilité aérienne et leur contrôle sur les vents afin d'attaquer leurs adversaires. Lorsqu'ils se retrouvent entourés de nombreux opposants, ils génèrent un tourbillon afin de réduire leur nombre et éviter que d'autres ne s'approchent, tandis qu'ils se consacrent à créer des coups de vent à distance.

Ils n'ont pas de points vulnérables, bien que tout leur corps soit extrêmement sensible aux dégâts.

Arium Alpha : comme attaque, le démon peut générer une puissante vague d'air qui touche tous ceux qui se trouvent à moins de 10 mètres de lui. La créature ne peut choisir des cibles dans cette zone et cela est considéré comme une action d'attaque complète, c'est pourquoi elle ne peut effectuer aucune autre action (ni diviser des attaques) lorsqu'elle l'emploie. On la considère comme une attaque élémentaire d'air.

Arium Beta : comme la précédente, sauf que le démon concentre toute la puissance du vent sur une seule cible pour lancer une attaque à distance d'une portée de 100 mètres. En plus des dégâts, quiconque est atteint subit un impact de Force 10. On la considère comme une attaque élémentaire d'air.

Tornade : en canalisant les courants d'air de ses ailes, le Stribog déchaîne une terrible bourrasque en forme de tourbillon qui engloutit tout ce qu'il rencontre. Lorsqu'il se sert de cette capacité, le démon génère une tornade d'un rayon de 10 mètres centrée sur lui. L'impact provoqué est tel que tous ceux qui se trouvent dans la zone au cours du round postérieur à son activation reçoivent un Impact automatique de Force 12 qui les lance dans le ciel, où ils restent à tourner jusqu'à la fin du tourbillon (naturellement, ils tomberont donc à l'instant de très haut). La Tornade reste active pendant 3 rounds après sa création et, vu que le démon emploie ses ailes pour la provoquer, il ne peut bouger tant qu'il s'en sert.

Ailes de Tourbillon : grâce à ses ailes d'air, le Stribog peut se déplacer mystiquement dans les cieux avec l'équivalent d'une Qualité de Vol 10. Toutefois, s'il y a des grands courants de vent naturels et que la créature se déplace en ligne droite pendant au moins trois rounds consécutifs, sa vitesse peut augmenter jusqu'à 16 en se laissant entraîner comme une comète. Malheureusement, dans ce second cas il est incapable de manœuvrer.

Vulnérable aux Dégâts : le corps de l'entité, fin et stylisé, est extrêmement vulnérable aux dégâts massifs. S'il subit une attaque lui causant la perte de la moitié de ses PV actuels, le Stribog est automatiquement détruit.

Manfeitor

Démon Assassin de Quatrième Hierarchie

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes 25
Points de Vie : 150
Classe : Ombre
For : 11 **Dex :** 12 **Agi :** 13 **Con :** 9 **Pou :** 10 **Int :** 9 **Vol :** 6 **Per :** 8
RPhy 65 **RMys** 70 **RPsy** 60 **RPoi** 65 **RMal** 65

Initiative : 145 Naturelle, 130 Épées d'Os
Attaque : 180 Épée d'Os + 170 Épée d'Os
Défense : 190 Esquive
Dégâts : 70 Épée d'Os (Per)
Armure : Mouvement de Phase Tra 8 Con 8 Per 8 Cha 8 Fro 8 Éle 8 Éne 0

Compétences Naturelles : Module de Lancer.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Surhumanité, *Vulnérable à un Type d'Attaque : Armes Sacrées.*
Pouvoirs : Armes d'Os, Mouvement de Phase, Armure de Phase (Armure Physique 8, *Condition*), Planer, *Vulnérabilité Extrême (Aux Lieux Sacrés, Dégâts Équivalant au Niveau d'Échec, RMys 140), Annulation Sacrée.*

Taille : 20 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 13 **Fatigue :** 9

Compétences Secondaires : Athlétisme 35, *Intimidation 50,* Déguisement 140, Discrétion 180, Vigilance 100, Observation 90, *Pistage 120, Impassibilité 50.*

Au sein des démons de la Quatrième Hiérarchie, les Manfeitors agissent généralement en tant qu'assassins infernaux, car ces créatures possèdent un talent inné pour tuer et disparaître sans laisser de trace. Ils fluctuent librement à travers la réalité et ont très peu de mal à trouver des

Illustration Sergio Mora

voies de transit entre le monde réel et La Veille, ce qui convient à merveille au rôle qui leur est assigné. On ne sait pas exactement quel combinaison de sentiments est à l'origine de ces démons, mais on pense qu'ils naissent des âmes des assassins morts sans avoir payé pour leurs crimes.

Ils ressemblent à des hommes extrêmement musclés à la peau sombre et au torse couvert de tatouages blancs. Cependant, leur visage, leurs mains et leurs jambes sont totalement démoniaques, en plus de posséder une paire d'ailes émaciées dans le dos et des cornes tordues couronnant leur front.

Chaque Manfeitor a une personnalité marquée par le sérieux et l'absence totale de sens de l'humour (ce qui est rare chez les démons). Même s'il n'y a pas de pacte en jeu, ils prennent leur parole très au sérieux et ne reculent devant rien, même si cela doit leur coûter la vie.

Ils ne sont pas nombreux, mais presque tous les seigneurs infernaux en ont au moins un à leur service, car leurs compétences sont fort appréciées dans les cercles de pouvoir de l'enfer. Il est d'ailleurs normal que lorsqu'un démon de haut niveau veut se débarrasser d'un invocateur gênant ou de quelqu'un l'ayant offensé, il envoie un Manfeitor se charger de lui.

Ces êtres peuvent travailler en tant qu'assassins pour des mortels en échange d'un sinistre pacte. Si le démon remplit sa mission, il tentera de tuer l'invocateur trois fois au cours de sa vie : d'abord au bout d'un an, puis au bout de cinq et finalement une décennie plus tard. Au cas où le mortel survivrait, le démon ne l'ennuierait plus, mais s'il tombe entre ses mains, son âme appartiendra au Manfeitor.

Modus operandi

Tueurs nés, les Manfeitor en finissent inéluctablement avec toute personne désignée par contrat comme étant leur victime. À chaque fois que cela leur est possible, ils éviteront d'ôter plus de vies que nécessaire pour remplir leur mission (non par pitié, mais parce qu'ils ont horreur de tuer « gratuitement »), poursuivant inlassablement leur cible où qu'elle aille. Le plus habituel est qu'ils profitent de leur Mouvement de Phase pour attaquer soudainement dans dos et en surprenant leur victime, pour ensuite se téléporter loin d'ici quelques instants plus tard. Ainsi, mais dans le cas improbable où leur objectif parvenait à survivre, il n'aurait personne à attaquer. S'ils sont découverts, ils emploient le combat direct avec leurs épées d'os jumelles ou se transportent d'un lieu à l'autre en lançant leurs armes à distance telles de lames de jet. Malgré leur nature démoniaque, leur cœur et leur tête restent des points faibles.

Mouvement de Phase : les Manfeitor sont un type de démon qui se déplace à travers des boucles existentielles. Ces « sauts » lui permettent de se téléporter au maximum deux fois par tour jusqu'à une distance de 50 mètres. Il pourrait donc, par exemple, se transporter afin d'attaquer un ennemi et, immédiatement après, « sauter » vers un lieu éloigné du danger. La compétence Mouvement de Phase est considérée comme une action Active, c'est-à-dire que le Manfeitor applique un malus de -25 lorsqu'il effectue n'importe quelle autre action active durant ce round (qu'il utilise un ou deux transports). Si le démon veut employer Mouvement de Phase pour échapper à un combat au corps à corps, il n'applique pas le malus de Flanc lorsqu'il se déplace, bien que ses adversaires aient toujours droit à une riposte s'il leur reste des actions.

Armure de Phase : étant donné que son corps fluctue continuellement dans la réalité, atteindre un Manfeitor avec une arme physique devient extrêmement difficile. La créature obtient un Indice de Protection de 8 contre toute attaque non basée sur l'Énergie, quoiqu'il perde cette protection si elle est paralysée ou immobilisée pour une raison quelconque.

Planer : même si ses ailes ne lui permettent pas de voler à proprement parler, elles donnent au moins au démon la possibilité de planer s'il se laisse tomber d'un point élevé. Associé à son Mouvement de Phase, cela lui permet de se transporter à de grandes hauteurs et d'utiliser la chute afin de se déplacer dans les airs à la même vitesse que sur le sol.

Armes d'Os : les Manfeitors brandissent de petites armes affutées ressemblant à des épées courtes qu'ils créent à partir de leurs propres os. Il faut aux démons un à trois rounds pour former une épée complète qui jaillit presque instantanément de l'un des ses avant-bras. Elles équivalent à des armes surnaturelles de qualité +5 avec la règle Lançables (cadence de tir 80), mais après avoir été créées elles perdent très rapidement leurs qualités spéciales et finissent par se briser en quelques minutes. C'est pour cela que les Manfeitors créent continuellement ces armes, que ce soit afin de s'en servir comme projectiles ou pour assassiner leurs victimes en combat au corps à corps.

Annulation Sacrée : en plus d'être blessés comme tout autre démon de quatrième Hiérarchie, lorsqu'ils entrent dans des lieux sacrés les Manfeitors perdent également la capacité Mouvements de Phase et Armure de Phase.

Duc Infernal

Demon de Troisieme Hierarchie

Niveau : 11 **Catégorie :** Entre Mondes 30
Points de Vie : 240
Classe : Mage de bataille
For : 11 **Dex :** 12 **Agi :** 12 **Con :** 11 **Pou :** 13 **Int :** 13 **Vol :** 8 **Per :** 9
RPhy 100 **RMys** 105 **RPsy** 90 **RPoi** 100 **RMal** 100

Initiative : 135 Naturelle
Attaque : 270 Armes Naturelles
Défense : 260 Esquive
Dégâts : 80 Armes Démoniaques
Armure : Armure Démoniaque Tra 2 Con 2 Per 2 Cha 2 Fro 2 Éle 2 Éne 2

AMR : 75
Zéon : 1.370
Projection magique : 220 Offensive
Niveau de Voie : Variable (Niveau total 150)

Compétences naturelles : Maniement offensif des sorts.
Capacités Primordiales : Don mystique, Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Aucun Besoin Physique, Surhumanité, Dispense de Gestes, Dispense de Paroles.
Pouvoirs : Armes Naturelles (+20 aux Dégâts), Altérer l'Énergie, Immunité Infernal (Présence Inférieure à 120), Apparence Humaine (Métamorphisme Basique, Condition), Enfer, Invocation, Sacrifice Impie, Spécialité Démoniaque, Voir les Esprits, Voir le Péché.

Taille : 22 Moyenne **Régénération :** 4
Mouvement : 12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Style 80*, Intimidation 55, *Commandement 150*, Vigilance 50, Observation 50, *Occultisme 200, Histoire 200, Évaluation Magique 150.*

« Duc Infernal » est le titre que reçoivent normalement les grands démons de Troisième Hiérarchie qui règnent sur les autres êtres infernaux. Il s'agit d'entités extrêmement puissantes et anciennes qui interagissent avec l'homme depuis des millénaires ; c'est la plus haute noblesse parmi les démons. Bien qu'elles soient toutes englobées par un seul groupe, ce sont en réalité des créatures très différentes les unes des autres : chacune a ses propres intérêts, une personnalité distincte et une manière particulière de faire les choses. En fait, tout ce qu'elles ont en commun, c'est le mal débordant se trouvant dans leur âme et l'énorme pouvoir personnel qu'elles détiennent. Elles sont bien entendu généralement très intelligentes et possèdent la capacité de communiquer dans pratiquement toutes les langues connues.

L'aspect physique des Ducs infernaux est également très variable, même s'ils ont pour la plupart une forme humanoïde avec une caractéristique démoniaque telle que des ailes, des cornes ou une autre particularité monstrueuse.

D'habitude, chacun contrôle un territoire concret de Gaïa depuis son « enfer privé », le lieu qu'ils utilisent comme base d'opération afin d'organiser les actions de leurs subordonnés. Il est extrêmement rare qu'ils s'aventurent hors de leur « royaume », car ils ont à leur disposition pour tout ce qu'ils désirent faire une infinité de démons serviteurs. Cela ne signifie pas qu'ils soient incapables de cheminer dans le monde réel, mais la précaution de milliers d'années d'existence les pousse à être prudents dans un plan d'existence où leur pouvoir est bien moindre.

On ignore le nombre exact de Ducs Infernaux existant, mais il doit y en avoir au moins dix-huit.

Modus operandi

Chaque Duc agit avec un style personnel particulier, c'est pourquoi il est impossible de trouver un modus operandi général pour eux. Il est également important de préciser que les caractéristiques indiquées dans cette section font uniquement référence au niveau de pouvoir et de compétences moyennes de ces créatures. Il est tout à fait possible de trouver des démons considérés comme étant de Troisième Hiérarchie ayant peu ou rien à voir avec ce que l'on nomme ici « Duc Infernal ».

Illustration Wen Yu Li

Immunité Infernale : seules les créatures ou les armes extrêmement puissantes peuvent blesser un Duc Infernal. Par conséquent, seules les attaques possédant une présence de 120 ou plus, ou bien les sorts capables d'altérer l'énergie peuvent le toucher.

Voir le Péché : les démons de Troisième Hiérarchie peuvent reconnaître le mal intrinsèque dans l'âme des gens simplement en les regardant dans les yeux ou en « sentant » leur aura. Dans tous les cas, la victime doit réussir une RMys ou RPsy contre 140 ou le Duc obtiendra des informations sur toutes les choses qu'elle a réalisées et qui lui cause des sentiments de culpabilité ou sont de nature véritablement maléfique.

Apparence Humaine : certains Ducs peuvent prendre à volonté une apparence humaine, mais sont généralement obligés à ce que ce soit toujours la même.

Enfer : grâce à son pouvoir démoniaque, le Duc peut transformer un lieu chargé de sentiments négatifs en son enfer particulier. Cela fait que tout endroit déterminé est transporté vers un point intermédiaire entre la Veille et le monde réel où le démon est pratiquement un dieu. Là, le Duc contrôle tout comme s'il avait une Gnose de 40 (en plus des autres pouvoirs que cela implique) et peut invoquer de façon innée des démons de Cinquième Hiérarchie qui sont à son service. Cet « enfer » artificiel prend toujours une apparence proche de la nature et de la personnalité du Duc, pouvant donc être aussi bien un paysage de sang, de viscère et de sanglots de bébés qu'un palais raffiné d'une beauté des plus exquises. Il ne peut jamais faire plus d'un kilomètre de rayon, mais en son sein l'espace se déforme parfois de façon non naturelle. Pour entrer ou sortir de ces lieux il faut soit être invité par le démon, soit « découvrir » une entrée (il doit toujours y en avoir au moins une dans les environs) en remplissant certaines conditions. Ces enfers sont liés à un objet ou à une personne (que l'on nomme habituellement « Le Grand Condamné ») se trouvant quelque part à l'intérieur. Si quelqu'un le tuait ou le détruisait, l'enfer s'écroulerait sur lui-même en quelques minutes, engloutissant quiconque serait encore dedans. Un Duc infernal ne peut avoir qu'un seul enfer particulier et, s'il le perd, sa Gnose est temporairement réduite de moitié et il doit attendre plusieurs siècles avant de retrouver ses forces.

Invocation : tant qu'il se trouve à l'intérieur de son Enfer, un Duc ne peut être touché par les compétences de convocations, sauf si lui-même le permet. Les créatures dont la Gnose est de 40 ou plus peuvent ignorer cette règle.

Sacrifice Impie : le Duc peut absorber les âmes de quelques personnes afin d'accroître ses capacités. Au moment où il met fin à l'existence d'un individu, le haut démon dévore son essence afin de renforcer temporairement ses pouvoirs et obtient un bonus équivalant au bonus de la caractéristique de Pouvoir ou bien une augmentation similaire de son AMR.

Spécialité Démoniaque : les Ducs infernaux peuvent posséder une foule de pouvoirs différents. Voici trois possibilités, parmi lesquelles le démon doit en choisir une.

-Armes Physiques Infernales : les Ducs les plus habitués au combat individuel possèdent une arme qui se forme à partir de leur propre essence. Cela peut être n'importe quoi, d'épées démoniaques jaillissant de l'intérieur de leur corps à des ailes de lames et de ténèbres. Bien qu'étant des armes physiques, on les considère comme étant de qualité +15 avec tout ce que cela implique (augmente sa Base de Dégâts de +30, de +15 l'Attaque et la Parade du démon et réduit de trois points l'Indice de Protection du défenseur) en plus d'attaquer sur le mode Énergie.

-Maître du Pouvoir Infernal : les Ducs démoniaques qui se spécialisent dans la magie obtiennent un bonus de +40 à leur Projection Magique de même qu'à la Compétence naturelle Maniement défensif des sorts. De plus, ils obtiennent jusqu'à 50 niveaux de magie pour acquérir des capacités Métamagiques pour lesquelles ils remplissent les conditions.

-Monstrueux : le Duc est une véritable monstruosité dotée d'attributs terrifiants. Il possède donc l'équivalent de 200 PF pour acquérir des pouvoirs de monstre.

Djinn

Parmi les créatures existant sur Gaïa, peu sont aussi étranges que les Djinn ou « génies ». Leur origine et leur nature exacte est inconnue. D'après le mythe de la religion Enneath, il s'agit de démons ancestraux nés de la fumée causée par l'étoile qui se sacrifia pour donner naissance au monde, tandis que les occultistes les considèrent comme étant des incarnations de civilisations disparues liées aux coutumes de leurs peuples. Quoi qu'il en soit, ces esprits sont des créatures d'un grand pouvoir existentiel capable, dans une plus ou moins vaste mesure, de modifier le cours de l'histoire.

Bien qu'ils doivent obéir à des dizaines de règles limitant leur libre arbitre, les adeptes de Jihamath croient que les Djinn offrent des chemins faciles aux hommes, les écartant de la voie correcte et de l'effort qu'ils doivent faire par eux-mêmes vers l'illumination.

Les Djinn sont structurés en une hiérarchie rigide qui les sépare en trois grands groupes selon leur pouvoir : Yinnun, Al-Djinn et les quatre Yaqaayes Al-Aroth.

Al-Djinn

Les Manipulateurs du Destin

Niveau : 9 **Catégorie :** Animique 35
Points de Vie : 245
Classe : Sorcier
For : 8 **Dex :** 10 **Agi :** 8 **Con :** - **Pou :** 15 **Int :** 14 **Vol :** 11 **Per :** 10
RPhy 100 **RMys** 100 **RPsy** 90 **RPoi** 100 **RMal** 100

Initiative : 110 Naturelle
Attaque : 20 Combat à mains nues
Défense : 10 Esquive
Dégâts : 20 Combat à mains nues (Con)
Armure : Aucune

AMR : 120 (140 avec leur Surath)
Zéon : 2.000
Projection magique : 210 (230 avec leur Surath)
Niveau de Voie : 90 Création, 80 Illusion.

Capacités Primordiales : Don mystique, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Surhumanité, Dispense de Gestes, Dispense de Paroles.
Pouvoirs : Tronquer le Destin, Mille Voiles (Incarnation, Métamorphisme Avancé), Vol Mystique 8, Changement Absolu, Yeux du Destin, Esprit Immortel, *Contenants, Surath, Règles.*

Taille : 16 Moyenne **Régénération :** 7
Mouvement : 8 / 8 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Persuasion 240, Vigilance 140, Observation 140, Histoire 200, Mémorisation 200, Occultisme 200, Estimation 200,* Évaluation Magique 195, Habileté Manuelle 50.

Les Al-Djinn ou Grands Génies sont les plus haut placés des Djinn, uniquement dépassés par les Yaqaayes Al-Aroth, les quatre Grands Seigneurs des Éléments. D'après les légendes, étant des créatures dotées de pouvoirs quasi divins, ces esprits immortels osèrent modifier le cours du destin et furent punis par les Kalih. Pour leur audace, ils se retrouvèrent enfermés et soumis à sept règles absolues auxquelles ils ne pourraient jamais désobéir.

Pour les gens normaux, ces créatures au pouvoir absolu ne sont qu'un simple mythe des âges anciens, mais nombre des voyageurs qui traversent les dunes ardentes du Kushistan et de Stygia assurent qu'ils sont réels et qu'il est encore possible de les rencontrer lors de certaines nuits sans lunes.

En réalité, les Al-Djinn vivent normalement dans de vieilles ruines du désert ou à l'intérieur d'artefacts ancestraux ayant suffisamment de présence pour contenir leur pouvoir. Lorsqu'ils se présentent dans le monde, ils ne matérialisent qu'une simple fraction de leur forme réelle, car leur « moi véritable » reste enfermé à l'intérieur du contenant. Ils n'ont pas de silhouette précise, mais ce sont généralement des êtres vaguement humanoïdes, couverts d'yeux effrayants et fait d'un étrange mélange de fumée et de matière spirituelle. Vu qu'ils peuvent adopter à volonté l'apparence qu'ils souhaitent, lorsqu'ils se montrent aux hommes ils prennent des formes bien plus mondaines selon ce qui leur convient.

Du fait de leur immortalité et de leur intelligence démesurée, les Al-Djinn sont des archimages au pouvoir incomparable qui maîtrisent l'art de la création et de l'illusion dans une vaine tentative d'égaler les dieux et de continuer à défier les Kalih. Ils ne sont pas tous réellement maléfiques, mais il est certain que la grande majorité d'entre eux sont complètement amoraux et ne s'arrêtent devant rien pour atteindre leurs objectifs. Aussi capricieux qu'orgueilleux, ceux qui sont encore enfermés désirent plus que tout au monde être libérés de leur emprisonnement en trouvant leur « Surath » ou « clef », un artefact qui leur permettrait de lever une partie de la malédiction que les Kalih leur imposèrent. Les rares fois où ils y parviennent, ils voyagent à travers Gaïa en essayant de provoquer le chaos et d'altérer le fil de l'histoire, c'est-à-dire tout ce qui peut représenter un acte de rébellion contre les geôliers qu'ils haïssent.

Ils conservent encore une partie des pouvoirs divins leur permettant de modifier le destin, mais ils sont à présent bien plus limités : ils ne peuvent le faire que conformément aux demandes des mortels qui se trouvent en possession du conteneur de leur essence. Ceci est l'origine du mythe qui prétend que les génies peuvent accorder des souhaits aux hommes... quoique pas toujours de la façon que ces derniers le voudraient.

Modus operandi

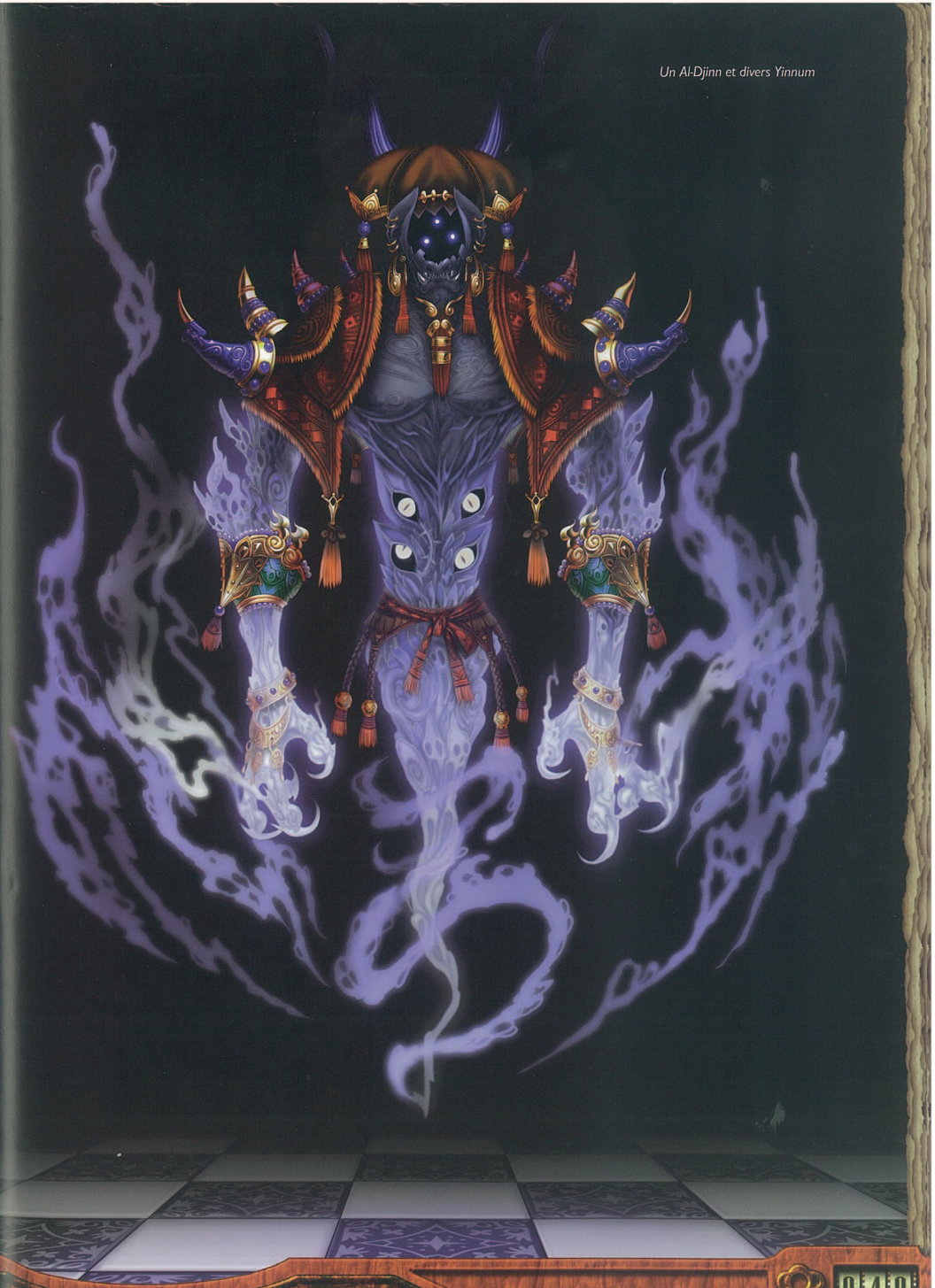
Malgré leurs incroyables pouvoirs mystiques et leur maîtrise absolue de la magie, les limites imposées aux Al-Djinn sont si nombreuses que, si cela est possible, ils évitent généralement le combat direct. Ils préfèrent au contraire la manipulation et la duperie pour atteindre leurs objectifs. Ils prennent tout particulièrement plaisir à obliger des camarades à s'affronter les uns les autres en se servant d'illusions ou de mensonges. Pour des entités ancestrales comme eux, la lutte directe est tout simplement ennuyeuse et inutile.

En certaines occasions, de nombreux Al-Djinn se servent de leur maîtrise de la magie pour créer des serviteurs pouvant se battre pour eux ou être leur lien avec le monde. Il s'agit normalement de golems qui travaillent sans repos pour leur seigneur ténébreux en échange de la promesse, s'ils les servent correctement, d'obtenir une âme.

S'ils se retrouvent finalement obligés à lutter, les Al-Djinn profiteront du pouvoir de leurs serviteurs comme d'une arme, tandis qu'ils les appuieront à distance avec leurs sorts et illusions. Seuls ceux ayant récupéré leur Surath se mêleront directement à un combat, changeant continuellement afin de profiter à tout moment des pouvoirs des centaines de formes qu'ils peuvent adopter.

Tronquer le Destin : tous comme les Yinnum, un Al-Djinn est capable de modifier le destin des gens même si, contrairement aux génies mineurs, il peut orienter ces changements afin qu'aient lieu les événements l'intéressant le plus. Lorsqu'il se sert de cette capacité, le pouvoir de l'Al-Djinn est presque illimité ; ses désirs fonctionnent comme un sortilège de Prédestination avec une RMys contre 160. Néanmoins, les règles imposées sur les Al-Djinn limitent énormément la portée de ce pouvoir. Pour commencer, le génie est totalement incapable de l'activer par soi-même, car il faut qu'une personne possédant le contenant de son essence exprime clairement le désir que cela arrive. De plus, il ne peut le moins du monde affecter le destin d'un individu possédant son Surath, ni les créatures dont la Gnose est supérieur à 30 ou les mortels possédant Natura 20. Mais les « désirs » ont un prix extrêmement élevé pour ceux qui en abusent. À chaque fois que l'Al-Djinn active ce pouvoir pour satisfaire la demande de quelqu'un, le propriétaire du contenant perd immédiatement 10 points de Présence (bien que cela ne modifie pas son niveau). Lorsque la Présence du personnage tombe à 0, il perd sa forme matérielle et devient un esprit mineur esclave du génie.

Illustration Wen Ya Li



Un Al-Djinn et divers Yinnum

Mille Voiles : l'Al-Djinn, manipulateur par nature, ne montre en général jamais son véritable aspect aux mortels. Bien qu'étant un esprit, un génie peut se rendre solide et imiter toute forme souhaitée, aussi mondaine ou étrange soit-elle, d'un vulgaire et inoffensif marchand à un immense dragon. Même si elle devient matérielle, l'entité conserve son immunité contre les armes conventionnelles n'altérant pas l'énergie propre à tous les esprits, et elles ne feront que traverser son corps comme si elles attaquaient une substance goudronneuse. Cette compétence n'a que deux limites : il ne peut modifier sa taille plus de dix fois plus ou moins que son volume d'origine et il n'acquiert pas non plus les capacités et pouvoirs des formes imitées.

Vol Mystique : un Al-Djinn ignore la gravité à volonté, se déplaçant aussi bien par terre que dans les airs.

Yeux du Destin : non seulement les Al-Djinn voient clairement tout type de pouvoir surnaturel et d'êtres spirituels, mais ils peuvent en plus évaluer automatiquement la Natura de tout mortel qu'ils regardent dans les yeux.

Esprit Immortel : entités quasi-divines condamnées pour toute l'éternité, les Al-Djinn sont des créatures pratiquement immortelles. Lorsque leurs Points de Vie sont réduits à zéro ou moins, au lieu d'être détruit le génie perd sa masse spirituelle et se retrouve enfermé à l'intérieur de son contenant jusqu'à ce qu'un mortel le libère à nouveau. Pour en finir définitivement avec l'Al-Djinn, il faut se servir d'une arme sur laquelle est inscrit son nom ou bien briser le contenant avant que sept heures ne se soient écoulées depuis la destruction de sa forme physique. Les êtres possédant une Gnose supérieure à 30 ou une Natura 20 peuvent ignorer cette immunité.

Changement Absolu : avec le Surath en son pouvoir, la capacité de métamorphisme de l'Al-Djinn augmentent jusqu'à des limites insoupçonnables. Pour cette raison, lorsqu'il se sert de Mille Voiles, il peut imiter à volonté tous les pouvoirs et compétences de la forme qu'il copie. En termes de jeu, l'Al-Djinn peut se transformer en n'importe quelle créature ou personnalité qu'il connaît en adoptant toutes ses caractéristiques de jeu, du moment que la Gnose de cet être n'est pas supérieure à 30 ou qu'il n'a pas Natura 20. Tout ce que le génie conserve sous toutes ses formes, ce sont ces Points de Vie d'origine, sauf s'il se transforme en une créature à Encaissement de Dégâts ; dans ce cas, il acquiert les Points de Vie de la créature mais en maintenant le pourcentage de dégâts subis sous sa forme originelle. Tant qu'il se sert de cette capacité, l'Al-Djinn perd sa capacité à lancer des sorts.

Contenants : du fait de la malédiction des Kalih, les Al-Djinn sont liés à des objets ou à des lieux suffisamment puissants pour contenir leur présence. C'est pour cela que l'entité est incapable de se manifester dans le monde matériel par sa propre volonté, sauf si un mortel entre en contact avec ce qui sert de contenant à la créature. Dans le cas d'un objet, il est nécessaire qu'il soit tout près du corps du possesseur pour que cela arrive, tandis que s'il s'agit d'un lieu, le mortel devra se trouver à l'intérieur pendant au moins dix minutes pour que l'essence de l'Al-Djinn soit libérée. Une fois matérialisé, le génie est obligé de ne jamais s'éloigner de plus d'un kilomètre de son contenant et, tant que le ou les possesseurs sont en contact avec l'objet ou le lieu, l'esprit sera visible pour lui ou eux (même si rien n'empêche l'Al-Djinn d'adopter une forme différente de la sienne).

Surath : le Surath est un puissant artefact lié à l'essence de l'Al-Djinn qui contient une partie de son âme. Il peut s'agir d'objets très différents, mais il s'agit en général d'un bijou de valeur, comme une bague ou un collier. À chaque fois qu'il le pourra, le génie tentera de récupérer son Surath, car s'il y parvient il sera libéré de son contenant et aura la capacité de se mouvoir librement de par le monde. Malheureusement, les objets sont distribués partout et l'Al-Djinn n'a qu'une idée approximative de l'endroit où il peut se trouver. En plus de son libre arbitre, aux mains du génie le Surath accroît les capacités magiques de la créature (indiqué entre parenthèses dans ses caractéristiques) et lui donne la capacité Changement Absolu, mais il ne donne aucun pouvoir à d'autres individus.

Règles : tous les Al-Djinn furent liés par les Kalih avec sept règles absolues qui limitent leurs actions et ont des conséquences terribles pour tous ceux qui tenteraient délibérément d'y désobéir. Tout Al-Djinn passant outre sera détruit quelques secondes après. Les sept règles sont :

1º Ne pas commettre d'actions offensives ou blesser directement un mortel si celui-ci n'a pas au préalable attaqué ou offensé le génie.

2º Ne pas altérer le destin sans que le mortel possédant son contenant le lui ait demandé.

3º Ne pas révéler son véritable nom à un mortel, sauf si c'est le souhait du possesseur de son contenant.

4º Si on prononce le nom de Jihamath en sa présence, l'Al-Djinn devra baisser la tête en signe de soumission.

5º Ne pas modifier le destin d'un individu afin de causer directement sa mort, sauf dans le cas où il aurait perdu l'envie de vivre.

6º L'Al-Djinn est obligé d'obéir au moins à une demande de celui qui possède son contenant s'il l'exige directement. Toutefois, la créature est libre dans son interprétation de la demande.

7º Il ne peut prendre possession de son Surath par soi-même, il faut que ce soit un mortel qui le lui donne volontairement sans même connaître la véritable utilité de l'objet.

Une façon de changer le destin

Un des personnages est victime du pouvoir de Tronquer le Destin d'un Al-Djinn et est condamné à moins qu'il n'obtienne le Surath de la créature. Ce n'est qu'en entrant en possession de cet objet qu'il pourra échapper au funeste avenir qui lui est réservé. Naturellement, cela ne va pas être facile du tout de le retrouver, et le moment où son destin le rattrapera est de plus en plus proche.

Yinnun

Genies Mineurs

Niveau : 3 **Catégorie :** Animique 25
Points de Vie : 190
Classe : Illusionniste
For : - **Dex :** 10 **Agi :** 5 **Con :** - **Pou :** 13 **Int :** 12 **Vol :** 10 **Per :** 8
RPhy 65 **RMys** 65 **RPsy** 50 **RPoi** 65 **RMal** 65

Initiative : 80 Naturelle
Attaque : 15 Toucher de Cendres
Défense : 0 Esquive
Dégâts : 5 Toucher de Cendres (For)
Armure : Aucune

AMR : 60
Zéon : 650
Projection magique : 100
Niveau de Voie : 50 Création, 50 Feu.

Capacités Primordiales : Don mystique, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Aucun Besoin Physique, Dispense de Gestes, Dispense de Paroles.
Pouvoirs : Murmures Obscurs, Tronquer le Destin, Voile (Manifestation, Métamorphisme *Condition*), Forcer le Malheur.

Taille : 9 Moyenne **Régénération :** 6
Mouvement : 5 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Persuasion 145, *Déguisement 120, Discrétion 100, Vigilance 80*, Observation 25, Occultisme 30, Évaluation Magique 45, Habileté Manuelle 40.

Yinnun est le terme que la religion Enneath emploie pour définir la catégorie englobant les Djinn les moins puissants. Ce sont des esprits immortels errants qui, comme passe-temps, prennent plaisir à se mêler du destin des hommes.

Ils n'ont aucune forme matérielle, il s'agit en réalité d'un ensemble de cendres spirituelles plein de visage indéfinis en perpétuel mouvement. Les personnes normales sont incapables de les distinguer s'ils ne le désirent pas et même ceux qui ont le pouvoir de voir les esprits les perçoivent comme des tourbillons chaotiques toujours changeants.

Anciens et malins, leur énorme intelligence fait d'eux des créatures extrêmement dangereuses pour les mortels qu'ils considèrent comme de simples jouets grâce auxquels tuer l'ennui.

Les Yinnun sont solitaires par nature et vagabondent à travers les déserts sans but précis. Ils adorent rencontrer d'autres membres de leur espèce afin de partager des histoires ou faire des paris qui, hélas pour les mortels, ont généralement pour objet le destin d'un malheureux voyageur. Parfois, plusieurs d'entre eux se regroupent au service d'un Al-Djinn ayant réussi à se libérer de son contant, devenant ses fidèles agents et gardiens.

Modus operandi

Bien qu'étant des créatures sombres et malignes, les Yinnun ne sont pas très attirés par la violence directe, c'est pourquoi ils évitent le combat à chaque fois que c'est possible (en particulier s'ils sont seuls). Lorsqu'ils combattent sous les ordres d'un Al-Djinn ou pour s'amuser, ils emploient toujours leurs considérables habiletés magiques, profitant en plus de leur invisibilité spirituelle pour obtenir un avantage sur leurs adversaires. Comme ils maîtrisent par nature la magie du feu, ils ont tendance à se servir de sortilèges offensifs provoquant de grandes déflagrations de zone ; voir des choses brûler les remplit d'une rare excitation.

Voile : les Yinnun peuvent prendre une apparence humaine afin de se mêler aux gens et de provoquer le chaos là où ils passent. Ils ne peuvent se manifester complètement comme d'autres Djinn majeurs, c'est pourquoi bien qu'ils deviennent visibles et prennent une forme mortelle, ils restent intangibles et incapables d'interagir physiquement avec le monde. Ce n'est qu'au moyen de sorts et autres pouvoirs surnaturels qu'ils pallient cette carence, trompant les hommes pour leur faire croire qu'ils sont mortels.

Murmures Obscurs : les Yinnum peuvent projeter leur voix sur de grandes distances, murmurant des mots et des phrases courtes afin qu'ils soient portés par le vent. Ces messages ne peuvent être dirigés vers un objectif précis et quiconque se trouve dans la direction choisie par le génie peut les entendre. Cette capacité des Yinnun est à l'origine d'une foule de légendes dans les déserts, car c'est leur lieu favori pour créer des messages confondant les voyageurs et les attirant vers le malheur.

Tronquer le Destin : la capacité la plus étrange et la plus fascinante des Yinnun est sans aucun doute leur don unique pour manipuler les évènements à venir. De manière chaotique et non contrôlée, car les génies ne peuvent décider quelles seront les conséquences de leur pouvoir, les Yinnun peuvent faire qu'une personne ou un groupe voit augmenter de manière exponentielle ses possibilités de subir les plus inhabituelles et les plus impossibles situations, comme s'il s'agissait d'individus à la Gnose très élevée. Normalement, ces évènements seront toujours de caractère négatif et seront source de malheur pour le pauvre infortuné victime de leur pouvoir. Pour employer cette capacité, le Yinnum doit connaître le nom de la personne qui va en être la cible et, lorsqu'il le fait, il mêle légèrement son destin au sien.

Forcer le Malheur : si un Yinnun entre en combat direct contre un adversaire, il peut concentrer tout son pouvoir de manipulation sur ce rival, attirant une énorme quantité de malheur sur lui. Ainsi, la victime voit augmenter de six points sa possibilité d'obtenir un résultat de Maladresse à toute action opposée contre le génie ; par exemple, un individu normal commettrait une Maladresse avec 9 ou moins dans les domaines où il n'est pas maître. Ce pouvoir est une compétence automatique sans résistance possible qui demande seulement au génie d'être conscient de la position de son adversaire. Il n'a pas d'effet sur les êtres ayant une Gnose supérieure à 25 ou une Natura de 20.

Illustration Wen Xu Li

Le Pari

Par pur hasard, trois Yinnun se rencontrèrent au milieu d'une piste du désert et commencèrent à se disputer pour savoir lequel avait causé le plus de préjudices à l'homme. Comme ils étaient incapables de proclamer un gagnant, ils décidèrent de choisir chacun une personne dans le prochain groupe de voyageurs qu'ils croiseraient et de se charger de les rendre si malheureuses qu'elles souhaiteraient être mortes. Les règles sont simples : chacun leur tour, ils font une seule chose à la fois à leur « élu » et continueront ainsi jusqu'à ce qu'il se suicide ou déclare publiquement qu'il souhaite mourir.

Naturellement, les personnages seront les membres de ce groupe.

Dragon de C'iel

La Semence de la Lumiere

Niveau : 13 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 35
Points de Vie : 8.355 Encaissement
Classe : Mage de bataille
For : 17 **Dex :** 13 **Agi :** 6 **Con :** 17 **Pou :** 15 **Int :** 12 **Vol :** 13 **Per :** 13
RPhy 145 **RMys** 160 **RPsy** 120 **RPoi** 145 **RMal** 145

Initiative : 95 Naturelle
Attaque : 260 Griffes + 240 Morsure ou 260 Souffle ou 210 Coup de Queue
Défense : Encaissement
Dégâts : 170 Griffes (Tra), 210 Morsure (Per), 150 Coup de Queue (Con), 150 Souffle (Per)
Armure : Écailles de Cristal + Naturelle Tra 12 Con 12 Per 12 Cha 12 Éle 12 Fro 12 Éne 10

AMR : 110 Sorts de Lumière, 90 Autres
Zéon : 960
Projection magique : 230 Offensive
Niveau de magie : 90 Lumière

Compétences naturelles : Maniement offensif des sorts.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Divines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Don mystique, Zen, Immunité Naturelle à un Élément (Complète, Lumière), Dispense de Gestes, Dispense de Paroles, *Vulnérabilité*.
Pouvoirs : Arme Naturelle : Griffes, Morsure (Attaque Supplémentaire -20, +40 aux Dégâts, -4 à l'IP Défensif) et Queue, Nature Lumineuse (Attaque Élémentaire), Souffle de Plumes (Distance 1 Km, Zone 50 Mètres, -5 à l'IP Défensif, Sans Limite, 140 RMys, Calme, *Demande 2 Rounds de Préparation, Limité*), Altérer l'Énergie, Armure Physique 4, Vol Naturel 12, Battement d'Ailes, Résistance Physique +20, Résistance Mystique +40, Seuil d'invulnérabilité 160, Larme de C´iel (Voir le Surnaturel, Vision Extrasensorielle), Le Cœur de la Lumière.

Taille : 34 Colossale **Régénération :** 10
Mouvement : 9/12 **Fatigue :** 17

Compétences Secondaires : Vigilance 240, Observation 100, *Histoire 100, Mémorisation 140, Occultisme 150*, Évaluation Magique 175, Prouesses de Force 100, *Résistance à la Douleur 120*, Persuasion 80, Art 80, Musique 80, *Style 100*.

L'élégance d'un archange et le pouvoir destructeur du plus grand des démons sont réunis dans les quasi divins Dragons de C'iel. Nommées Angelus par le peuple Sylvain, ces entités ancestrales sont les sept « fils » et « filles » des Béryls, nées d'un minuscule fragment de leur essence mélangée à l'espèce la plus puissante de la création.

Les Angelus sont si anciennes qu'elles ont oublié jusqu'à leur propre nom. Elles apparurent à l'aube de Gaïa, quand le monde était jeune et que des forces incompréhensibles même pour les dieux posaient encore leur pied dans la réalité. Leur naissance est due à l'intérêt des Béryls qui, à l'époque, désiraient établir de plus grand liens avec Gaïa, avoir quelque chose « à elles » dans l'existence. Leur attention se porta vers les dragons car c'étaient des créatures intemporelles qui, en même temps, restaient mortelles.

Contrairement à ce qui arriva avec les Wyrms obscurs, les Angelus ne surgirent pas de l'union volontaire d'un dragon qui avait accepté de sacrifier une partie de son existence pour obtenir la bénédiction d'un Shajad. Dans le cas des Béryls, qui désiraient être plus proches de leurs créations, chacune des Dames de la Lumière introduisit son sang dans sept œufs de dragons condamnés à mourir, leur donnant de nouvelles vies et modifiant complètement leur existence. Le résultat fut la naissance de sept dragons angéliques imbus du pur pouvoir de la lumière.

Bien qu'elles ressemblent encore dans les grands traits à des dragons, les Angelus sont entièrement recouvertes de plumes blanches au lieu d'écailles et leurs ailes ressemblent à celles d'un ange. De plus, leurs silhouettes sont sinueuses et presque féminines (bien que cinq d'entre elles seulement soient des femelles), c'est pourquoi les voir bouger est pratiquement comme de contempler une poésie vivante.

Les Sept sont virtuellement éternelles car, même si leur forme physique est temporairement détruite, elles renaissent encore et encore en un cycle interminable. Même si on attribue généralement à la plupart d'entre elles le rôle de sauveuses au cours de l'histoire, en réalité toutes les Angelus ne font pas le bien ni ne s'inquiètent du monde ; chacune est tout simplement proche de ses propres croyances (déterminées normalement par la Béryl qui lui donna la vie) et elles agissent en conséquence.

Touchées par l'holocauste déchaîné par Rah, elles entrèrent temporairement en léthargie, mais il y a peu la plupart se sont réveillées. Toutefois, faibles et trouvant qu'il vaut mieux ne pas se montrer encore ouvertement au monde pour diverses raisons, elles restent immobiles ou cachées dans La Veille jusqu'à l'instant propice.

Les Sept

On pense que seules quatre des sept Angelus résident actuellement sur Gaïa et l'une d'entre elles au moins est encore sous forme humaine. Voici une liste des Béryls auxquelles elles sont liées ainsi que de leur nom originel :

Mikael: Unitas Eldereige (Femelle)
Edamiel: Zoroaster Levanah (Inconnu)
Azriel: Kirie Klarium (Femelle)
Barakiel: Cherubim (Mâle)
Gabriel: Ahura Vainya (Femelle)

Modus operandi

Mesurer les capacités quasi divines des Angelus est vraiment complexe, car il y a peu de choses capables de tenir ne serait-ce que quelques secondes au combat contre elles. Elles se déplacent habilement partout, que ce soit en volant ou par terre, et associent leur gigantesque pouvoir physiques à des sortilèges. Si elles souhaitent éviter le combat, elles se contentent d'employer leur souffle de plumes afin de clamer leurs ennemis, mais lorsqu'elles considèrent qu'elles doivent éliminer leurs rivaux, elles n'hésitent pas à déchaîner tout leur potentiel augmenté de leur capacité de prédiction. Étant surnaturelles, elles n'ont pas de points vulnérables, même la tête.

Nature Lumineuse : toutes les attaques lancées par un dragon de C´iel sont considérées comme étant basées sur la Lumière et de nature sacrée. De plus, elles sont capables de toucher les créatures surnaturelles et les êtres intangibles dont la présence ne dépasse pas celle de l'Angelus.

Morsure : leur gueule, pleine de dents cristallines, peuvent traverser aussi facilement la chair que le métal. Étant donnée leur puissance, elles font des dégâts accrus et réduisent de quatre points l'IP de leurs adversaires. La morsure compte comme une attaque supplémentaire naturelle, c'est pourquoi l'Angelus peut l'effectuer tout en attaquant avec ses griffes sans aucun malus à sa compétence. La morsure a Fracassement 28.

Coup de Queue : comme d'autres dragons, lorsqu'elle affronte un grand nombre d'adversaires, l'Angelus peut se servir de sa queue pour lancer une attaque de zone de grande amplitude couvrant un secteur de 100 mètres. Si elle l'emploie au combat, le dragon ne peut utiliser ses griffes ni sa gueule durant ce round.

Illustration Wen Yu Li

Battement d'Ailes : le dragon peut battre puissamment des ailes afin de soulever une forte bourrasque dans une zone de 100 mètres en forme de cône devant lui. Quiconque se trouve à l'intérieur devra se défendre contre une attaque d'air de difficulté Presque Impossible ou recevoir un impact de Force 9 qui le lancera dans les airs.

Souffle de Plumes : les Dragons de C'iel possèdent un souffle unique. Ils peuvent lancer par la gueule une pluie de plumes d'énergie lumineuse qui coupent tout ce qu'elles rencontrent. Ces « plumes » traversent tout avec facilité, réduisant jusqu'à 5 Indices de Protection. L'Angelus peut toutefois choisir de ne pas causer de dégâts avec cette attaque, obligeant au lieu de ça tous ceux qui sont touchés à effectuer un test de RMys contre 140 sous peine d'être plongés dans une profonde sensation de paix et de calme qui leur ôte tout instinct violent durant un nombre d'heures équivalent à leur niveau d'échec. La portée maximale de cette attaque est d'1 Kilomètre et elle avance en un cône de 50 mètres de rayon depuis la gueule du dragon.

Larme de C´iel : les pouvoirs des Angelus proviennent d'un cristal lumineux appelé Larme de C´iel. Ce cristal se trouve dans la poitrine de la créature et lui donne la capacité de prévoir avec une forte probabilité tout ce qui va se passer autour d'elle. C'est pour cela que l'on dit qu'elles « voient » l'avenir des gens, en particulier si elles ont obtenu auparavant un peu de leur sang. Le dragon peut renforcer cette capacité au combat, obtenant durant cinq rounds un bonus de +30 à toutes les actions opposées contre des adversaires dont la Gnose n'est pas supérieure à la leur. La Larme donne également un bonus de +20 à son AMR pour lancer des sorts de Lumière et +20 à sa Projection Magique. Étant donné qu'elle se trouve à l'intérieure de sa poitrine, la Larme ne peut être extraite en aucune manière tant que le dragon n'est pas détruit. Si elle tombe entre les mains de quelqu'un, elle offre à son possesseur les mêmes bonus à l'AMR et à la Projection Magique qu'au dragon, en plus de pouvoir de voyance qu'il ne peut pas toujours contrôler. En fonction de la Béryl qui était liée au dragon, le cristal peut donner différents pouvoirs supplémentaires.

Le Cœur de la Lumière : bien que leur corps soit mortel, l'essence des Angelus est éternelle. Lorsque leur forme terrestre meurt, leur essence migre vers le flux des âmes, faisant un avec la lumière. Une partie du dragon reste là, tandis qu'un fragment de son esprit naît dans le monde en tant que bébé humain (généralement du même sexe que le Dragon). Ne se rappelant rien de leur véritable identité, l'enfant erre de par le monde recherchant inconsciemment la Larme, car en mélangeant son sang avec elle, l'Angelus renaît immédiatement en tant qu'être complet.

Vol Naturel : les énormes ailes des Dragons de C´iel leur permettent de voler avec une Qualité de Vol 12. Contrairement aux autres, ils ne perdent qu'un seul point de fatigue pour deux heures de vol.

Élan Lumineux : chacune d'entre elles possède des dons de la Béryl à laquelle elle est liée, équivalant à un être d'Élan 80.

Immunité : les Dragons de C´iel sont complètement immunisées contre toute attaque basée sur la lumière.

Vulnérabilité : toute attaque basée sur l'obscurité leur fait le double de dégâts.

Le Présage

Actuellement, une des sept Angelus est un être humain qui recherche, sans le savoir, son propre destin. Elle à continuellement des visions, provoquées par les pouvoirs résiduels du Cœur de la Lumière, qui lui indiquent approximativement ce qu'elle doit faire à présent. Il y a hélas deux sérieuses difficultés sur sa route. En premier lieu, un groupe de hauts élémentaires lumineux sont à sa recherche pour le ou la détruire (ils ignorent son sexe et de qui elle est), car ils ne savent pas avec certitude s'il s'agit de Levanah, Le Dragon du Néant, qui pourrait plonger le monde dans le vide, ou de l'un de ses frères. Quoi qu'il en soit, afin d'éviter le pire scénario possible, ils préfèrent trancher le problème à la racine. En second lieu, le Premier Cercle de l'Ordre de Yehudah essaye également de le ou la retrouver, car ils pensent qu'en se servant des rituels appropriés, ils pourraient réussir à contrôler le dragon. Au milieu de tous ces conflits, l'Angelus pourrait rencontrer les personnages en sentant qu'ils sont d'une manière ou d'une autre importants pour son destin... ou l'un d'eux pourrait même être le dragon en personne.

Dragon de Gaira

La Semence des Tenebres

Niveau : 13 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 35
Points de Vie : 8.550 Encaissement
Classe : Mage de bataille
For : 17 **Dex :** 10 **Agi :** 6 **Con :** 17 **Pou :** 15 **Int :** 12 **Vol :** 13 **Per :** 13
RPhy 145 **RMys** 160 **RPsy** 120 **RPoi** 145 **RMal** 145

Initiative : 85 Naturelle
Attaque : 260 Griffes + 240 Morsure ou 260 Souffle ou 210 Coup de Queue
Défense : Encaissement
Dégâts : 170 Griffes (Tra), 210 Morsure (Per), 150 Coup de Queue (Con), 150 Souffle (Per)
Armure : Écailles d'Acier Noir + Naturelle Tra 12 Con 12 Per 12 Cha 12 Éle 12 Fro 12 Éne 10

AMR : 110 Sorts d'Obscurité, 90 Autres
Zéon : 955
Projection magique : 230 Offensive
Niveau de magie : 90 Obscurité

Compétences naturelles : Maniement offensif des sorts.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Divines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Don mystique, Zen, Immunité Naturelle à un Élément (Complète, Obscurité), Dispense de Gestes, Dispense de Paroles, *Vulnérabilité*.
Pouvoirs : Arme Naturelle : Griffes, Morsure (Attaque Supplémentaire -20, +40 al Dégâts, -4 à l'IP Défensive) et Queue, Nature Obscure (Attaque Élémentaire), Souffle de Chaînes (Distance 1 Km, Zone 50 Mètres, Immobilisation 16), Altérer l'Énergie, Armure Physique 4,Vol Naturel 12, Battement d'Ailes, Résistance Physique +20, Résistance Mystique +40, Seuil d'invulnérabilité 160, Œil de Gaira (Voir le Surnaturel, Vision Extrasensorielle), Le Cœur des Ténèbres.

Taille : 34 Colossale **Régénération :** 10
Mouvement : 9/12 **Fatigue :** 17

Compétences Secondaires : Vigilance 210, Observation 60, *Histoire 100, Mémorisation 150, Occultisme 150,* Évaluation magique 175, Prouesses de Force 150, *Résistance à la Douleur 120,* Persuasion 80.

Les Dragons de Gaira, les dénommés Sept Wyrms Obscurs, sont des entités d'un gigantesque pouvoir existentiel qui sont considérés pratiquement comme des divinités mineures. Contrairement aux autres dragons, dont l'essence naît des quatre éléments de base, la nature des Sept dépend des ombres mêmes, de la pure obscurité qui donne forme à leurs âmes éternelles et immortelles.

Leur origine est si ancienne que le monde l'a oubliée il y a longtemps. Il se peut d'ailleurs qu'il ne reste personne qui se souvienne qu'ils proviennent en réalité de la période connue sous le nom de La Naissance de Gaïa, où les Shajads et les Beryls cheminèrent sur terre aux côtés des hommes, des dieux et des démons. À cette époque-là, les dragons étaient encore très jeunes mais leur nature unique attira l'attention des seigneurs de la Lumière et des Ténèbres. Intriguées par ces bêtes surgies des racines mêmes de la création, durant des siècles ils les observèrent avec plaisir, s'intéressant à la voie que l'avenir pourrait leur réserver. Finalement, ce sont les Shajads qui allaient faire le premier pas en se mêlant à leur existence. Ils en choisirent sept, les plus proches de leurs propres philosophies, et leur offrirent de s'unir aux ténèbres. Personne ne sait pourquoi de tels êtres décidèrent de faire une telle chose, que ce soit par curiosité, par diversion ou un autre concept inexplicable pour l'esprit des mortels.

Orgus Zangros

Fascinés par ceux qui à côté desquels les dieux semblaient petits, les grands serpents signèrent le pacte en sacrifiant leur vue à l'obscurité. Ils reçurent en échange de nouveaux noms et un don qui allait transformer pour toujours leur vision du monde, renaissant en tant qu'êtres baptisés par le pur pouvoir des ténèbres. Cette « union » provoqua également de profonds changements dans leur corps. Bien qu'ils conservassent l'apparence de gigantesques reptiles, leurs écailles devinrent entièrement noires et tout leur flanc se recouvrit d'arêtes de métal tranchantes couvertes de runes rouges. Leurs gueules se remplirent de crochets, leurs orbites furent cousues avec du fil barbelé et on incrusta sur leur front l'Œil de Gaira, une gemme qui brillait de pure obscurité.

C'est précisément dans cet « Œil » que se trouve le plus grand de leur pouvoir ; c'est un objet éternel et indestructible où réside leur essence. Pour cette raison, même s'ils sont morts un nombre incalculable au cours de l'histoire, les Wyrms Obscurs renaissent encore et encore à travers le corps de ceux qui possèdent l'artefact.

Contrairement à ce que de nombreux sorciers et occultistes ont affirmé durant des siècles, les Dragons de Gaira ne sont pas des entités de nature maléfique. Même s'il est vrai qu'ils ont de forts instincts destructeurs, leurs motivations sont généralement bien plus profondes et insondables. Chacun agit suivant une humeur proche des idées du Shajad qui leur donna leur nouvelle existence ; ainsi, l'un peut manipuler depuis les ombres un puissant réseau d'influences surnaturelles, tandis qu'un autre s'inquiète uniquement de promouvoir des conflits et des guerres.

Comme pour les autres dragons les plus ancestraux, l'activation de la machine de Rah leur causa de sérieux dommages, les obligeant à entrer en léthargie durant des siècles entiers. Néanmoins, leurs vastes consciences entrent souvent en contact avec l'esprit d'individus particulièrement réceptifs, normalement sous forme de rêves ou de visions, dont ils se servent comme outils.

Les Sept

Il n'existe que sept Dragons de Gaira, mais seuls cinq d'entre eux sont sur Gaïa. Les autres sont soit perdus dans les Interrègnes ou sur Khalis et Lunaris. Voici une liste avec les Shajad auxquels ils sont liés ainsi que leurs noms originaux :

Jedah: Legion Ramses (Mâle)
Erebus: Manah Razz (Femelle)
Noah: Orgus Zangros (Mâle)
Meseguis: Ahriman Obscura (Femelle)
Zemial: Svalkistalazar, Le Jugement Dernier (Mâle)

Modus operandi

Le pouvoir des Sept est imparable. Au combat, ils sont une puissance destructrice qui dévaste tout ce qu'ils rencontrent sans rien laisser de vivant. Ils se déplacent aussi habilement sur le sol qu'en vol, mais s'ils préfèrent d'habitude combattre dans les airs. Ils sont capables de lancer deux attaques par round, le premier avec leurs griffes et le second avec leur gueule, bien qu'ils disposent également d'un vaste répertoire de compétences supplémentaires. Bien que leurs capacités physiques soient bien plus puissantes que les surnaturelles, leurs considérables connaissances mystiques leur offrent une large gamme de possibilités. Vu que la magie est pour eux innée, ils n'ont besoin ni de psalmodier ni de faire de gestes, c'est pourquoi ils accumulent toujours leur énergie au maximum de leur AMR. Contrairement à d'autres sortes de dragons, ils n'utilisent habituellement leur inhabituel souffle que contre des adversaires de grande taille, les paralysant pour les attirer ensuite dans leur gigantesque gosier. Étant surnaturels, les dragons de Gaira n'ont pas de points vulnérables, pas même la tête.

Illustration Wen Yu Li

Nature Obscure : toutes les attaques effectuées par un dragon Gaira sont considérées comme étant basées sur l'obscurité et sont capables de toucher les créatures surnaturelles et les êtres intangibles.

Morsure : leur gueule, remplie de dents de métal noir et de crochets, sont capables de traverser aussi facilement la chair que le métal. De par sa puissance, elle cause des dégâts accrus et réduit de quatre points l'IP de ses adversaires. La morsure compte comme une attaque supplémentaire naturelle, c'est pourquoi le dragon peut l'utiliser lorsqu'il se sert de ses griffes sans aucun malus à sa compétence. La morsure a Fracassement 28.

Coup de Queue : comme d'autres dragons, lorsqu'il affronte un grand nombre d'ennemis il peut utiliser sa queue pour effectuer une attaque de zone de grande amplitude couvrant un secteur de 100 mètres. S'il l'emploie au combat, le dragon ne peut pas se servir de ses griffes ou de sa gueule durant ce round.

Souffle de Chaînes : les dragons de Gaira ne peuvent cracher le feu, l'électricité ou le froid comme leurs congénères. En revanche, de leur gueule jaillit une tempête de chaînes terminées par des crochets et des lames affutées qui avancent en enveloppant et en déchirant leurs adversaires. Elles semblent faites de métal, mais c'est en réalité de l'obscurité solidifiée qui affecte donc même les créatures surnaturelles. Le souffle a 150 points de Base de Dégâts, atteint une distance maximale d'un kilomètre et s'étend en forme de cône, touchant toutes les cibles dans un rayon de 50 mètres. Les chaînes immobilisent automatiquement tous ceux qu'elles touchent suivant les règles d'Immobilisation avec l'équivalent d'une Force 16. Une fois la victime capturée, le dragon peut les rétracter en la traînant jusqu'à son gosier où il la déchire avec.

Vol naturel : les énormes ailes des dragons de Gaira leur permette de voler avec une Qualité de Vol 12 et ils tiennent longtemps dans les airs : ils ne perdent qu'un seul point de fatigue toutes les deux heures passés à sillonner les cieux.

Battement d'Ailes : le dragon peut battre puissamment des ailes afin de soulever une forte bourrasque dans une zone de 100 mètres en forme de cône devant lui. Quiconque se trouve à l'intérieur devra se défendre contre une attaque d'air de difficulté Presque Impossible ou recevoir un impact de Force 9 qui le lancera dans les airs.

Œil de Gaira : les pouvoirs des ténèbres qui ont été octroyés à ces créatures se manifestent dans toute leur puissance à travers l'Œil de Gaira, une pierre de cristal noir incrustée dans leur front. Cet objet agit à la place de leurs yeux perdus, leur offrant une vision globale de tout ce qui se trouve autour d'eux. Grâce à lui, les dragons on une vue circulaire, même à travers les murs ou les obstacles non surnaturels. Tout d'abord, il donne un bonus de +20 à l'AMR pour les sorts obscurs et +20 à la Projection Magique du dragon, déjà compris dans ses caractéristiques. Il crée également une aura ténébreuse lui permettant de soumettre automatiquement tout être surnaturel basé sur l'obscurité ayant une Gnose de 20 ou moins. Tant que le dragon est vivant, il est totalement impossible de lui arracher l'Œil de quelque manière que ce soit et il ne se détache qu'à sa mort. Quiconque entre en possession de l'œil obtient les mêmes bonus à son AMR et à sa Projection, de même qu'un bonus de +40 à toutes ses capacités de perception. Il peut parfois développer d'autres pouvoirs en rapport avec le Shajad qui lui donna son nom.

Le Cœur des Ténèbres : bien que leur corps soit mortel, l'essence des sept Wyrms ne peut être détruite. C'est pour cela que, lorsque leur forme terrestre meurt, leur esprit migre vers le flux des âmes, devenant un avec l'obscurité. Le dragon reste là jusqu'à ce que son Œil de Gaira soit introduit dans le cœur d'un être vivant destiné à être son nouvel hôte. Il y a un seul individu de ce type à chaque génération, c'est pourquoi si le rituel n'est pas accompli le dragon reste plongé dans les ténèbres durant un siècle entier.

Élan Obscur : chacun d'entre eux possède des dons du Shajad auquel il est lié, équivalant à un être d'Élan 80.

Immunité : les dragons de Gaira sont complètement immunisés contre toute attaque basée sur l'obscurité.

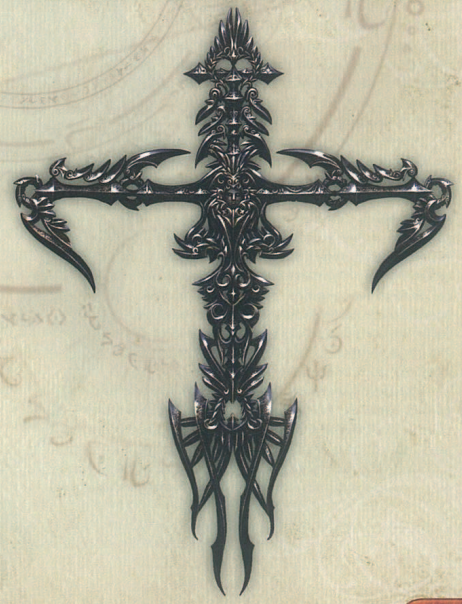
Vulnérabilité : toute attaque basée sur la lumière leur cause le double de dégâts.

L'Île de la Fin

Il y a deux ans à peine, sur une petite île à dix kilomètres à l'ouest de la côte occidentale du Remo, on a découvert un vaste territoire couvert d'étranges monolithes de métal noir recouverts de runes. Naturellement, une telle trouvaille n'a laissé personne indifférent. Plusieurs seigneurs féodaux ont organisé des fouilles sous prétexte qu'il pourrait s'agir d'importants sites archéologiques de l'Empire, bien qu'en réalité leur véritable intérêt soit de consolider leur pouvoir sur l'île. Ils espèrent tomber sur quelque chose de véritable valeur avant que Tol Rauko ne puisse intervenir et scelle complètement les lieux. Les personnages peuvent être engagés par l'un de ces seigneurs en tant qu'explorateurs ou mercenaires dont l'objectif est de protéger la mission d'autres nobles et des indigènes de l'île qui soutiennent que cet endroit est maudit. Hélas, ces piliers ne font partie d'aucune construction, mais appartiennent à l'échine d'un dragon de Gaira qui dort là depuis l'activation de la machine de Rah. De fait, si les fouilles se poursuivent pendant longtemps, il y a une forte probabilité pour qu'il se réveille, provoquant chaos et dévastation sur son passage. Ainsi, au cas où les personnages ne se rendraient pas compte de ce qui arrive vraiment et ne l'empêcheraient pas, ils pourraient se voir plongés dans un véritable enfer en essayant de fuir le cauchemar.

Legion Ramses

Legion, le Wyrm lié au Seigneur des Marionnettes, est l'un des plus curieux des Sept. Détruit il y a des générations, il put renaître en se servant du corps d'un vieux Pharaon de Stygia, Ramses. Cependant, au lieu de posséder complètement son hôte, il fut si intrigué par sa personnalité qu'il préféra fusionner avec lui, bloquant le processus en plein milieu de la transformation. Pour cette raison, au lieu d'acquérir les dimensions gigantesques d'un dragon ancestral, il est resté à mi-chemin, sous la forme d'un énorme être draconien conservant son apparence humanoïde. Legion Ramses, comme il se fait à présent appeler, est bizarrement un des Anges Déchus de Samael les plus importants, agissant en tant que régulateur de l'organisation et s'assurant que tout fonctionne bien. Il est intelligent, manipulateur et déteste la violence, mais devant tout le monde il se comporte comme s'il était un monstre terrifiant : au fond, cela lui convient d'être craint.



Dúllahan

Chevalier Infernal

Niveau : 9 **Catégorie :** Entre Mondes 25
Points de Vie : 400
Classe : Maître d'Armes
For : 12 **Dex :** 12 **Agi :** 5 **Con :** 12 **Pou :** 8 **Int :** 9 **Vol :** 10 **Per :** 6
RPhy 90 **RMys** 80 **RPsy** 85 **RPoi** 90 **RMal** 90

Initiative : 95 Naturelle, 55 Épée Infernale et Bouclier
Attaque : 240 Attaque Physique, 240 Attaque Physique, 250 Épée Infernale, 250 Bouclier
Défense : 240 Attaque physique, 250 Épée Infernale, 270 Bouclier, 240 Absorption
Dégâts : 105 Épée Infernale, 60 Bouclier, 40 Attaque physique
Armure : Armure Infernale Tra 6 Con 6 Per 6 Cha 6 Fro 6 Éle 6 Éne 3

Compétences naturelles : Utilisation de Bouclier.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Aucun Besoin Physique, Surhumanité, Immunité Naturelle à un Élément (Moitié des Dégâts, Feu, Froid), Immunité à la Douleur.
Pouvoirs : Épée Infernale, Armure Infernale (Armure Physique 6, Armure Mystique 3), Absorption, Dévoreur d'Âmes, Feu Infernal, Pouvoir Impie, Crocs de Métal, Vol Mystique 6, Vision Mystique (Vision Extrasensorielle, Voir le Surnaturel), Séparation, *Surcharge*, *Maintien*.

Taille : 24 Grande **Régénération :** 5
Mouvement : 5 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Équitation 140, Vigilance 85, Observation 55, Prouesses de Force 75, Intimidation 180, *Commandement 200*.

Les Dúllahan sont les généraux sombres qui commandent la plupart des créatures ténébreuses, les chevaliers infernaux qui naissent de l'union de dizaines de puissants esprits maléfiques avec l'âme d'un héros tombé. On croit qu'à chaque fois que l'homme commence à perdre l'espérance en l'avenir et que ses sentiments de désespoirs deviennent de plus en plus fort, un Dúllahan naît, prêt à porter la condamnation de l'humanité.

Malgré ce que pensent beaucoup, ce ne sont ni des démons ni des élémentaires obscur à proprement parler : les Dúllahan sont directement liés aux esprits ténébreux des mythes Lillium, c'est-à-dire que ce sont les plus puissantes « fées maléfiques » existant dans le monde. Leur aspect est celui de formidables chevaliers noirs portant de lourdes cuirasses qui abritent leur essence. Ils n'ont pas de tête, possédant à la place un visage démoniaque qui fait partie de leur plastron et, à travers les orifices des yeux et de la bouche, on peut voir crépiter l'énergie maléfique qui leur donne vie.

Rares sont les créatures plus malignes et plus cruelles que les Dúllahan. N'était-ce leur sens de l'honneur, on pourrait dire qu'elles sont dépourvues de tout aspect positif. Elles jouissent de la souffrance, du désespoir et de la cruauté plus que toute autre entité connue, riant des malheurs et de la mort des innocents sans autre motif que leur propre satisfaction.

Ils s'entourent généralement d'esprits maléfiques mineurs (que l'on nomme couramment « La Cour Ténébreuse ») qui les assistent avec la même dévotion que le plus fanatique des patriotes sert son roi. Des créatures telles que les Gwyllgi ou les Hamadryades de l'Aubépine sont ses agents les plus habituels.

Les Dúllahan sont des cavaliers experts et ils montent souvent des coursiers de cauchemar pour voyager d'un lieu à l'autre. Une fois par an, ils sortent durant une semaine entière pour galoper de par les chemins, tranchant la tête de tous les voyageurs qu'ils rencontrent simplement pour rappeler au monde que le mal y est toujours présent.

De par leur nature, ces créatures sont extrêmement rares : il se peut qu'il n'y en ait que trois ou quatre sur tout Gaïa. On est sûr qu'il y en a au moins une en Albéria et une autre au Moth, mais la localisation du reste est un mystère complet.

Modus operandi

Il y a peu de monstres plus dangereux que les chevaliers infernaux : un seul d'entre eux peut rivaliser avec des centaines des meilleurs soldats. Ils combattent toujours en essayant de la causer la plus grande terreur chez leurs adversaires avant de les tuer. Ils adorent tout particulièrement lutter contre une foule d'ennemis, car ils peuvent ainsi jouir de la peur sur leur visage tandis qu'il les détruit.

Illustration Wen Yu Li

Au début d'un affrontement, les Dúllahan commencent toujours par se battre normalement, bloquant les attaques physiques de leurs rivaux avec leur bouclier (brisant ou immobilisant leurs armes avec les Crocs de Métal) et avalant les décharges d'énergie grâce au pouvoir d'Absorption de leur torse. S'ils estiment qu'ils sont en danger ou qu'ils affrontent trop d'ennemis, ils libèrent des langues de Feu Infernal avec leur écu. Malheureusement pour eux, ils ressentent un avide désir de pouvoir qui ne semble jamais les rassasier ; en général, ils s'alimenteront de toute l'énergie surnaturelle qu'on leur lance, même si elle peut les surcharger.

Après avoir perdu la moitié de leurs Points de Vie, ils se divisent en plusieurs fragments qui attaquent sans cesse leurs opposants. Entre temps, le torse utilise ses pouvoirs afin de recréer les membres détruits, jusqu'à ce qu'il en finisse avec ses ennemis ou qu'il soit lui-même abattu.

Épée Infernale : l'Épée Infernale d'un Dúllahan est l'équivalent d'une arme de Qualité +10 avec tous les avantages que cela implique. Elle possède cependant des propriétés vorpales qui lui permettent d'effectuer des attaques visées vers la tête de ses ennemis en appliquant uniquement un malus de -20 à la compétence et +20 au résultat du critique obtenu.

Immunité : le corps d'un Dúllahan est extrêmement résistant au feu et à la congélation, c'est pourquoi ils ne subissent que la moitié des dégâts causés par les attaques basées sur la Chaleur et le Froid.

Absorption : le torse du Dúllahan a la forme d'un énorme visage démoniaque. Avec sa gueule, la créature est capable de dévorer les forces surnaturelles et de s'en nourrir afin d'accroître son propre pouvoir. À chaque fois qu'il reçoit une attaque purement surnaturelle (comme une Décharge de Lumière, une Attaque à Distance provenant d'une technique de Ki, le pouvoir psychique Immoler...), le Dúllahan tentera de l'« avaler » en se servant de sa capacité de défense Absorption. S'il réussit une parade, l'attaque est emmagasinée en son intérieur, ce qui charge la créature de pouvoir. Le Dúllahan obtient un Point de Pouvoir pour 150 points de Zéon absorbés venant de sorts offensifs, un pour 10 points de Ki provenant de Techniques, ou un pour deux niveaux de difficultés atteint par un pouvoir psychique au-dessus de Difficile.

Dévoreur d'Âmes : un Dúllahan peut se nourrir des âmes des personnes qu'il vient d'assassiner tout comme il le fait avec les forces surnaturelles. La créature gagne un Point de Pouvoir pour 10 points de présence possédés par l'âme du défunt au-dessus de 30.

Pouvoir Impie : enivré par le pouvoir absorbé, le Dúllahan augmente considérablement ses capacités spéciales ainsi que son adresse au combat. Tant que la créature est réunie en un seul corps, elle obtient un bonus de +5 en Attaque et Parade par tranche de deux Points de Pouvoir possédés.

Feu Infernal : le Dúllahan peut dépenser une partie de son pouvoir afin de déchaîner par la gueule de son bouclier un immense jet d'énergie surnaturelle qui consume le corps et l'âme de tous ceux qu'il touche. Il s'agit d'une attaque équivalant à une décharge de magie d'une portée maximale de 20 mètres et 5 de large. Tous ceux qui subissent des dégâts provenant du Feu Infernal seront temporairement enveloppé par ses flammes d'outre-tombe et devront, au début des cinq prochains rounds, réussir un test de RMys ou de RPsy contre 120 sous peine de recevoir des dégâts représentant la moitié du niveau d'échec. Employer cette attaque consomme un des Points de Pouvoir du Dúllahan.

Crocs de Métal : le bouclier du Dúllahan est aussi vivant que le reste de l'armure et possède la capacité d'attraper avec ses crocs de métal n'importe quelle arme attaquant physiquement la créature infernale. Lorsqu'il réussit une parade, le bouclier peut soir attraper dans sa bouche l'arme de son rival, soit la mordre avec force afin de la briser en mille morceaux. En termes de jeu, à chaque fois qu'un Dúllahan parvient à se défendre avec son bouclier, il peut choisir de faire un test automatique d'Immobilisation avec l'équivalent d'une Force 8, ou lui faire subir un impact de Fracassement 22.

Vision Mystique : le torse du Dúllahan est capable de voir les forces surnaturelles et spirituelles. Étant donné que toutes les parties de son corps y sont directement reliées, lorsqu'ils combattent séparément ses membres jouissent également de cette qualité.

Séparation : un Dúllahan ouvre toujours le combat avec tous ses fragments réunis en un seul corps mais, après avoir perdu 200 Points de Vie, la créature se divise en cinq parties différentes : torse, bras droit, bras gauche, jambe droite et jambe gauche. Chacune est un être indépendant qui flotte dans les airs en luttant individuellement et avec ses propres Points de Vie. Même si une ou plusieurs parties sont détruites, tant que le torse (la où réside son noyau) continue d'exister le Dúllahan n'aura pas été réellement éliminé. Tous les fragments du corps gardent le même Indice de Protection et les mêmes Résistances que le corps d'origine, de même que son immunité naturelle à la chaleur et au froid.

Torse

Initiative : 105 Naturelle
Dégâts : 40
Attaque : 240
Parade: 240
Points de Vie : Spécial
Spécial : le torse conserve les mêmes Points de Vie qu'avait le Dúllahan avant sa division, de même que les compétences Absorption et Dévoreur d'Âme. Il peut en plus consommer trois Points de Pouvoir afin de recréer instantanément une des extrémités détruites de son corps qui réapparaîtra en flottant autour de lui avec tous ses Points de Vie.

Bras Droit (Épée)

Initiative : 70 Naturelle
Dégâts : 105
Attaque : 250
Parade: 250
Points de Vie : 50
Spécial : le Bras Droit conserve l'avantage Arme Infernale.

Bras Gauche (Bouclier)

Initiative : 70 Naturelle
Dégâts : 60
Attaque : 250
Parade: 270
Points de Vie : 50
Spécial : le Bras gauche conserve les avantages Crocs de Métal et Feu Infernal.

Jambe Droite et Jambe Gauche

Initiative : 105 Naturelle
Dégâts : 40
Attaque : 240
Esquive: 220
Points de Vie : 70 / 70
Spécial : bien que leurs caractéristiques soient identiques, les deux jambes se déplacent et agissent indépendamment comme des créatures différentes.

Surcharge **:** si le Dúllahan absorbe trop d'énergie, il court le risque d'une surcharge interne qui le fera exploser. Dans le cas où elle atteindrait les dix Points de Pouvoir accumulés, l'armure démoniaque devrait réussir un test de RPhy contre 120 pour éviter d'être détruite. Chaque Point de Pouvoir au-dessus de dix augmente de +10 la difficulté et oblige le Dúllahan à refaire le test.

Maintien **:** le Dúllahan perd un Point de Pouvoir par jour.

La Tête du Dúllahan

Une légende raconte que les Dúllahan ont pour base l'âme d'un héros corrompu qui a perdu sa tête et que quelqu'un capable de la retrouver pourrait contrôler la créature ou la renvoyer dans l'au-delà.

Emeth

Golem de Combat de Salomon

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes (Construit) 20
Points de Vie : 515
Classe : Maître d'armes
For : 13 **Dex :** 8 **Agi :** 6 **Con :** 14 **Pou :** 8 **Int :** 6 **Vol :** 8 **Per :** 7
RPhy 80 **RMys** 65 **RPsy** 65 **RPoi** 80 **RMal** 80

Initiative : 65 Naturelle
Attaque : 180 Poings d'Adamantium
Défense : 170 Poings d'Adamantium
Dégâts : 120 Poings d'Adamantium (Con)
Armure : Carapace de Métal Tra 7 Con 7 Per 7 Cha 7 Fro 7 Éle 0 Éne 3

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surnaturelles, Aucun Besoin Physique, Immunité à un Élément (Feu, Froid, Moitié des Dégâts), Corps Mécanique (Immunité à la Douleur), Immunité Psychologique, Taille Inhabituelle, Construction Technomagique, *Vulnérable à un Élément (Électricité, Double Dégâts).*
Pouvoirs : Armes Naturelles : Poings d'Adamantium (-1 à l'IP Défensif), Altérer l'Énergie, Carapace de Métal (Armure Physique 7, Armure Mystique 3, Seuil d'invulnérabilité 100), Récepteurs Existentiels (Vision Nocturne, Voir le Surnaturel), Noyau d'Énergie *(Point vulnérable), Régénération 0.*

Taille : 25 Énorme **Régénération :** 0
Mouvement : 7 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 50, Observation 50, Prouesses de Force 80, *Mémorisation 200.*

Au temps de la splendeur de l'Empire de Salomon, le sénat dirigé par l'Empereur Andromalius lança la fabrication de ce qui devait être l'armée la plus puissante ayant jamais existé e sur Gaïa. D'innombrables armes technomagiques, animées par les meilleurs progrès scientifiques et surnaturels, furent créées dans le but de leur donner la suprématie absolue. C'est au sein de toutes ces œuvres militaires qu'allaient naître les Emeth, le modèle de production en série de golem de guerre de Salomon. Il s'agissait de puissants soldats possédant un potentiel de combat hors du commun, d'armes humanoïdes du plus haut pouvoir destructeur grâce auxquels on comptait surpasser toutes les armées du monde.

Les Emeth sont d'énormes constructions humanoïdes de trois mètres quatre-vingt de haut. Ils sont robustes, mais d'un aspect très moderne par rapport à d'autres Loges Perdues. Ils sont généralement blancs, bien que des lignes de lumière et des runes mystiques éclairent tout leur corps lorsqu'ils sont actifs. Ils possèdent un système avance d'intelligence artificiel qui leur permet de prendre des décisions, mais ils n'ont pas la moindre personnalité. Ils peuvent parler de manière très limitée, mais ils ne disent jamais plus que les rares phrases pour lesquelles ils ont été programmés.

Quoique la plupart aient été complètement détruits au cours des Sept Heures de Feu, une grande quantité d'Emeth (peut-être même quelques milliers) étaient distribués dans plusieurs bases de Salomon qui survécurent à la catastrophe. C'est pour cela qu'il est relativement probable de trouver quelques-uns de ces golems de guerre en assez bon état dans les lieux les plus divers. Hélas, les Emeth fonctionnent grâce à l'énergie fournie par leur générateur principal, qui avait une durée moyenne d'à peine plus d'un siècle. Cela signifie que presque tous ceux qui restent ne sont guère plus que des objets inutiles, car ils n'ont pas de puissance résiduelle suffisante pour se déplacer. Seul un petit nombre s'est mis à temps en « hibernation » pour mieux profiter de ses réserves, ce qui leur permet de « se lever » en cas de besoin afin d'obéir à leur programme d'origine, quel qu'il fût.

Modus operandi

Un Emeth n'est absolument pas violent en soi, car il n'est rien d'autre qu'une marionnette mécanique qui suit son programme. Si ses ordres lui dictent de protéger quelque chose, il le fera quel que soit son ennemi. Si on lui dit de détruire, il se servira de ses connaissances militaires pour en finir avec ses adversaires. Ils se battent mécaniquement, pourtant même ainsi leur gigantesque puissance laisse toujours leurs adversaires bouche-bée. Le seul point vulnérable d'un golem de Salomon est son Noyau d'énergie.

Poings d'Adamantium: les membres des Emeth sont renforcés par des alliages qui améliorent l'impact de leurs coups. Pour cette raison, leurs attaques diminuent d'un point l'Armure de leurs adversaires et ils peuvent altérer l'énergie.

Carapace de Métal : mis à part l'Indice de Protection élevé que lui octroie sa structure externe, la carapace de métal du Golem absorbe tout dégât physique ne pouvant altérer l'énergie ou n'ayant pas une Base de Dégâts supérieure à 100.

Corps Mécaniques : créations technomagiques, ces golems sont absolument incapables de ressentir la douleur ou d'être diminués dans leur capacité de combat. Par conséquent, seuls les critiques provoquant des amputations ont sur eux un effet réel.

Récepteurs Existentiels : les Emeth sont préparés pour affronter pratiquement n'importe quel ennemi dans les conditions les plus adverses. Leurs récepteurs technomagiques avancés sont capables de voir dans l'obscurité (en réduisant de moitié les malus dus au manque de lumière naturelle ou magique) et perçoivent les pouvoirs psychiques, la magie et les entités spirituelles (tant que ces dernières n'ont pas une Gnose supérieure à 25).

Immunité psychologique : les esprits des Emeth ne sont guère plus qu'un ensemble d'ordres et de directrices basiques qui suivent fidèlement leur programme d'origine. Ils ne peuvent donc subir aucun type d'état psychologique ou émotionnel.

Construction Technomagique : en tant que construction technomagique, un Emeth ne peut être affecté par la convocation.

Noyau d'Énergie : les Emeth ont besoin de l'énergie de leur générateur pour fonctionner. Une attaque visée contre lui (-60 en Attaque) provoquant un Critique supérieur à 50 débranche immédiatement le golem. Naturellement, quelqu'un n'ayant pas étudié le fonctionnement interne d'un Emeth ne peut connaître l'existence ou la position de ce noyau.

Vulnérabilité Électrique : vu leur structure mécanique, les Emeth ne possèdent pas de protection appropriée contre les attaques électriques et leur carapace métallique les propage facilement à travers toute leur structure, surchargeant leurs systèmes et leur causant des doubles dégâts. De plus, les attaques électriques ignorent la règle Carapace de Métal.

Régénération : Malheureusement, étant des constructions les Emeth sont incapables de régénérer les dégâts subits par leur corps. Seul un expert en science disposant des moyens appropriés peut les réparer correctement.

Canons Legate

Même si les compétences des Emeth sont principalement pour le corps à corps, lorsqu'ils partaient à la guerre ils étaient pour la plupart équipés d'une arme d'assaut à longue distance appelée canon Legate. Il s'agissait d'engins technomagiques qui tiraient des rafales d'énergie et de mitraille à grande vitesse, avec une puissance et une précision qui ridiculisait les meilleures armes à poudre. Tous les Emeth sont capables de se servir d'un canon Legate sans problèmes (ils sont programmés pour ça), en utilisant la même compétence de combat que pour leurs attaques physiques. Malheureusement, le générateur d'énergie de ces armes avait une durée très limitée et, même sans fonctionner, le passage du temps les a rendus actuellement inopérants.

Un canon Legate est l'équivalent d'une Arme d'attaque à Distance ayant une portée maximale de 800 mètres, des Dégâts Finaux de 100 (indépendamment de la Force de l'usager), une initiative de -30, et il peut tirer pendant cinq rounds de suite sans chauffer. Vue leur taille (on les considère comme étant des armes Énormes), seule quelqu'un ayant Force 13 ou plus et de Grande taille est capable de les soulever correctement. De plus, un Canon Legate n'a pas de « gâchette » ni de méthode d'activation traditionnelle : ils ne tirent que s'ils sont employé par une Marionnette de Salomon ou quelqu'un possédant du Sang Ancien.

Illustration Wen Xu Li

Loges Perdues

Étant des engins de combat de Salomon, les Emeth répondent instinctivement aux porteurs de Sang Ancien, les protégeant et obéissant automatiquement à leurs ordres du moment qu'ils ne contredisent pas leur programme.

Enfant de Baal

Monstre Demoniaque Mineur

Niveau : 4 **Catégorie :** Entre Mondes 20
Points de Vie : 115
Classe : Ombre
For : 12 **Dex :** 8 **Agi :** 8 **Con :** 7 **Pou :** 7 **Int :** 4 **Vol :** 7 **Per :** 9
RPhy 50 **RMys** 50 **RPsy** 50 **RPoi** 50 **RMal** 50

Initiative : 100 Naturelle
Attaque : 150 Griffes / 140 Ultrasons / 110 Prise / 120 Crocs
Défense : 155 Esquive (120 au sol)
Dégâts : 60 Griffes (Tra), 40 Ultrasons (Con), 50 Crocs (Per)
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : *Peur Raciale.*
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes, Prise, Attaque Ultrasonique (Distance 50 Mètres, Attaque Invisible, Base de Dégâts 40), Vol Naturel 12, Yeux Nocturnes (Vision Nocturne Réelle), Se Fondre dans l'Obscurité (Camouflage de Caméléon, *Limité*).

Taille : 19 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 8/12 **Fatigue :** 7

Compétences Secondaires : Athlétisme 20, Intimidation 50, Déguisement 120, Discrétion 70, Vigilance 70, Observation 70.

Baal, La Porte de l'Enfer, est l'une des vingt et une entités que l'Église d'Abel considère comme une partie des Messagers de l'Apocalypse, ceux qui sont destinés à détruire l'existence. Les créatures qui reçoivent le nom d'« enfants » sont une création parmi tant d'autres de cette monstruosité, des marionnettes démoniaques conçues à partir de son sang afin de le servir et de recouvrir le monde d'obscurité. Ce ne sont pas de véritables démons mais des monstres sans âme nés pour et par le mal.

Les Enfants de Baal ressemblent à de grandes chauves-souris humanoïdes de couleur gris sombre. Elles mesurent entre deux mètres et deux mètres cinquante, bien qu'en ouvrant les ailes leur envergure puisse dépasser quatre mètres. Elles ne possèdent guère d'intelligence, mais elles ont un instinct subtil pour la cruauté. Étant des êtres intrinsèquement maléfiques, elles prennent plaisir à semer la terreur et à provoquer des massacres.

La première apparition de ces créatures remonte à un peu plus de quatre cents ans, lorsque l'arrivée de Baal sur Gaïa provoqua le début des guerres dans l'ombre. S'il est vrai que leur principale fonction était de servir leur seigneur, beaucoup se retrouvèrent en fait à errer de par le monde ou dans La Veille après la disparition de Baal. Actuellement, ils sont souvent employés par des invocateurs en tant que serviteurs ou par de véritables démons qui n'ont pas d'armée à eux, car étant des monstres aucun pacte n'est nécessaire et ils n'ont pas de supérieur veillant sur eux. Il est de notoriété publique que l'Ordre de Yehudah se sert habituellement des Enfants de Baal comme troupe d'assaut.

Modus operandi

Comme des élémentaires de mal pur, les Enfants de Baal tuent simplement pour le plaisir qu'ils y prennent. Ils tentent toujours de prolonger la souffrance de leurs victimes, se réjouissant de leur peur et de leur désespoir comme si cela les alimentait. Ils sortent toujours la nuit et agissent dans les endroits sombres, car ils ressentent une terrible peur raciale envers la lumière. Ils peuvent se déplacer aussi bien seuls qu'en grand groupes, car ils coordonnent très bien leurs actions telle une sombre légion. Ils préfèrent généralement opérer dans des espaces ouverts, où leurs ailes leur offrent un grand avantage. Ils attrapent leurs victimes avec leurs griffes et les soulèvent dans les airs avant de les laisser tomber, ou ils frappent à distance en employant leurs attaques soniques. Leur tête comme leur cœur sont des points vulnérables.

Griffes : les membres arrière des Enfants de Baal possèdent des griffes aiguisées avec lesquelles ils déchirent aussi bien la chair que le métal tandis qu'ils volent dans les airs. Toutefois, les monstres sont incapables de s'en servir correctement au sol, où ils dépendent uniquement de leurs Crocs et des Ultrasons.

Prise : l'une des principales tactiques de combat des Enfants de Baal consiste à attraper leurs adversaires avec leurs griffes et à les soulever très haut avant de les laisser retomber peu après. Il est surprenant de voir qu'ils peuvent même transporter des créatures faisant le double de leur taille. Réalisant cette manœuvre avec leurs Griffes, la Base de Dégâts de ces dernières n'est pas réduite.

Illustration Wen Yu Li

Attaque Ultrasonique : en plus de leurs griffes et de leurs crocs, les enfants de Baal peuvent aussi produire une puissante attaque sonique. Se servant de leur gorge comme caisse de résonance, ils créent des ondes de son qui causent un fort impact lorsqu'elles frappent leur cible. Cette capacité fonctionne comme une attaque à distance d'une portée de 50 mètres, mais étant donné son caractère sonore il est extrêmement complexe de discerner la provenance du coup : cela demande de réussir un test de Vigilance Absurde ou d'Observation Difficile pour éviter d'appliquer le malus de Cécité en s'en protégeant. Les Enfants de Baal ne peuvent activer cette capacité que tous les trois rounds, mais il n'y a aucune limite quant au nombre d'utilisations.

Vol : ils possèdent une paire d'ailes grâce auxquelles ils sont capables de se déplacer dans les airs avec une Qualité de Vol 12. Les bonus que cela leur offre sont compris dans leurs attaques de Griffes et dans leur Esquive.

Se Fondre dans l'Obscurité : un Enfant de Baal possède la capacité de se camoufler avec les ombres, changeant la couleur de sa peau afin de s'adapter à l'obscurité qui l'entoure. S'il reste immobile dans un lieu sombre pendant plus de dix rounds, il faut pour le détecter réussir test Absurde d'Observation ou Presque Impossible de Vigilance.

Yeux Nocturnes : les yeux des Enfants de Baal sont capables de percevoir pratiquement n'importe quel changement, même dans l'obscurité la plus absolue.

Terreur de la Lumière : peut-être à cause du fait qu'il s'agit de créature habituellement liées aux ombres, les Enfants de Baal ont développé une terreur raciale envers les éclairages intenses. Ils fuient automatiquement toute source lumineuse plus brillante qu'un groupe de torches et sont incapable de faire quoi que ce soit à la lumière du jour.

Etrien Gnosos

Élementaire du Vide

Niveau : 9 **Catégorie :** Animique 30
Points de Vie : 300
Classe : Guerrier
For : 11 **Dex :** 13 **Agi :** 13 **Con :** - **Pou :** 13 **Int :** 7 **Vol :** 10 **Per :** 8
RPhy 95 **RMys** 95 **RPsy** 85 **RPoi** 95 **RMal** 95

Initiative : 125 Naturelle
Attaque : 250 Griffes de Vide
Défense : 240 Absorption
Dégâts : 120 Griffes de Vide (Tra)
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Aucun Besoin Physique, Surhumanité, Taille, Immunité Psychologique.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes de Vide (-5 à l'IP Défensif, +40 aux Dégâts, Dévoreur de Ki, Dévoreur de Magie), Critique Irrécupérable, Absorption, Autre Existence (Réduction de Dégâts 50), Aura de Vide, Vision Extrasensorielle, Vol Mystique, Voir le Surnaturel, Influence du Néant, *Visibles, Vulnérables à l'Existence Extrême.*

Taille : 15-23 Spécial **Régénération :** 5
Mouvement : 13 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Vigilance 100, Observation 50.*

Si tout ce qui existe a un revers, l'existence « elle-même » trouve à son tour son contraire dans le néant. Et c'est de là, depuis le plus absolu des vides, que les Etrien Gnosos observent apathiquement le monde.

L'apparition des entités ainsi appelées est un processus lent et véritablement terrifiant. Lorsqu'un individu possédant un certain niveau d'importance pour l'existence commence à se sentir vide à l'intérieur et à ne plus avoir de raison de vivre ou de mourir, il se synchronise peu à peu avec le néant. Si cela se prolonge, les gens commencent peu à peu à l'ignorer, allant même jusqu'à tout oublier sur lui.

À la fin, l'âme de cet individu disparaît du monde et devenant une partie du vide, ce qui « ouvre » un trou vers le néant ; c'est à cet instant que l'Etrien Gnosos apparaît. Toute la matière spirituelle de la personne se transforme en énergie négative et en son centre surgit une sorte d'œil inexpressif, le véritable « noyau du vide » de l'être.

Les Etrien Gnosos n'ont aucune personnalité, mais ils sont intelligents et capables de prendre instinctivement les décisions les plus adéquates. Ils ne semblent êtres poussés par aucune motivation ; en réalité, ils ne font guère plus que « se laisser porter » par les évènements qui ont lieu autour d'eux. En ce sens, ils sont assez instables, car ils peuvent parfois dévorer l'existence de ceux qu'ils rencontrent ou les laisser passer en les ignorant complètement. Certains prétendent qu'ils ne s'intéressent qu'aux individus spéciaux, mais il est bien entendu impossible de confirmer cette opinion. Tout ce que l'on sait avec certitude, c'est qu'ils ne font jamais de mal à ceux qui sont en train de devenir l'un d'eux.

Les Etrien Gnosos apparaissent dans différents endroits où l'existence est fragile et où il y a beaucoup de « vide » ambiant. C'est pour cette raison qu'il y en a toujours au moins un ou deux présents dans tous les temples consacrés à l'un des aspects de la Béryl Edamiel. Toutefois, en certaines occasions ils peuvent pulluler dans des lieux où de grands pouvoirs surnaturels ont altérer l'ordre de la réalité ou dans les points les plus gris de La Veille.

Modus operandi

Chaotiques et imprévisibles, ces puissants êtres du néant sont des créatures qu'il est pratiquement impossible d'arrêter. Personne ne sait quand ni pourquoi ils attaquent, mais où qu'ils aillent leur simple présence annule les pouvoirs spéciaux de leurs adversaires et réduisent leurs compétences. Normalement, leur méthode de combat test aussi simple que terriblement efficace : elle consiste à détruire ses ennemis avec ses griffes et à entraîner ce qu'il reste d'eux à l'intérieur de son vortex, ce qui absorbe complètement leur existence. Naturellement, ils n'ont pas de points vulnérables.

Immunité Psychologique : l'esprit d'un Élémentaire du Vide est dépourvu de tout sentiment et il ne peut donc subir aucun état psychologique altéré, ni naturel ni surnaturel.

Griffes de Vide : du néant qui donne forme aux Etrien Gnosos jaillissent des dizaines de griffes spectrales qui tentent d'attraper tout ce qui passe à leur portée afin de dévorer leur existence. Elles attaquent comme une seule masse surnaturelle et intangible, c'est pourquoi elles ne peuvent être parées que par des moyens surnaturels ou capables d'arrêter l'énergie et ôtent 5 points à l'Armure du défenseur. De plus, si elles font des dommages, elles anéantissent physiquement et spirituellement leur objectif, provoquant une destruction de Zéon équivalant aux dégâts causés et à la moitié en Points de Ki. Les blessures dues à ces griffes sont invisibles pour l'œil humain, car elles déchirent l'existence même des ennemis, annulant ainsi tout type de régénération spéciale (c'est-à-dire qu'ils se récupèrent au rythme d'un Sacrifice).

Autre Existence : les Etrien Gnosos se situent à un autre niveau d'existence, car ils n'existent pratiquement pas. Non seulement ils sont immunisés contre les attaques conventionnelles n'altérant pas l'énergie, mais en plus ces derniers voient leur Base de Dégâts réduite 50 points.

Vol Mystique : l'Etrien Gnosos ignore les lois les plus basiques de la réalité en se déplaçant dans l'espace avec un Mouvement de 13, bien qu'il ne puisse pas s'élever à plus de 20 mètres d'une surface.

Aura de Vide : la présence de l'Etrien Gnosos affaiblit la réalité qui l'entoure en provoquant de sérieuses altérations dans les compétences surnaturelles. Pour cette raison, tous ceux qui se trouvent à moins de 50 mètres subissent une série de conséquences négatives. En premier lieu, les sorciers perdent 20 points d'AMR, les accumulations de Ki baissent de 2 points, les Matrices Psychiques sont réduites d'un niveau de Difficulté et les capacités de convocation reçoivent un malus de -80. En second lieu, quiconque entre dans cet espace doit réussir une RPhy contre 140 ou appliquer un -20 à toutes les actions à cause du terrible vide spirituel. Tous ces pouvoirs fonctionnent suivant les mêmes règles que les compétences du Némésis, c'est pourquoi ils sont affectés par toute chose agissant contre elles.

Illustration Wen Yu Li

Critique Irrécupérable : si les Griffes de Vide provoquent un Critique supérieur à 50, les malus sont permanents et ne peuvent être régénérés que par des méthodes surnaturelles. En revanche, si le Critique et supérieur à 100, les dégâts sont complètement irréversibles, car elles dévorent l'existence même de ce qu'elles ont détruit ; à tous les effets, elles fonctionnent comme un sort de Couper de l'Existence.

Absorption : au lieu d'essayer de se défendre des attaques, un Etrien Gnosos les « dévore » l'une après l'autre sans subir de malus de défenses supplémentaires. À tous les effets, son mode de défense n'est ni la parade ni l'esquive et il fonctionne comme s'il s'agissait d'un bouclier surnaturel sans limite de Points de Vie.

Taille : la taille des Etrien Gnosos varie sans cesse et ils peuvent passer de créature moyenne à grande en quelques secondes seulement.

Influence du Néant : la présence des Etrien Gnosos a quelques effets négatifs sur tous les êtres se trouvant dans les environs (mais elle ne s'étend généralement pas à plus de quatre ou cinq kilomètres). Au bout de quelques jours, les gens cessent de rêver et perdent légèrement l'envie de vivre. C'est pour ça qu'il est fréquent de voir des suicides en masse lorsqu'un Etrien Gnosos s'est manifesté à proximité.

Visibles : les Etrien Gnosos sont parfaitement visibles malgré leur nature spirituelle.

Vulnérables à l'Existence Extrême : les Etrien Gnosos sont affectés par les sentiments et les sensations des individus dont la Natura est exceptionnellement élevée, car « l'importance » de ces sujets pour la réalité peut finir par saturer leur vide existentiel. S'ils se trouvent en présence d'une personne ayant Natura 15 qui, pour une raison quelconque, est submergée par une forte émotion, les Élémentaires du Vide sont momentanément étourdis et incapables d'effectuer des actions actives pendant une durée de deux ou trois rounds. De surcroît, ces créatures sont complètement incapables de faire du mal à quelqu'un ayant Natura 20 et elles perdent 10 Points de Vie par round simplement en étant près d'elles.

Fantôme

Esprit Non Mort

Mineur

Niveau : 2 **Catégorie :** Animique 10
Points de Vie : 100
Classe : Touche-à-tout
For : - **Dex :** 6 **Agi :** 6 **Con :** - **Pou :** 7 **Int :** 6 **Vol :** 9 **Per :** 7
RPhy 40 **RMys** 40 **RPsy** 45 **RPoi** 40 **RMal** 40

Initiative : 50 Naturelle
Attaque : 80 Poltergeist
Défense : 75 Défense Fantomatique
Dégâts : comme objet lancé.
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique.
Pouvoirs : Poltergeist (Interaction avec le Monde), Défense Fantomatique, Êtres Spectraux, Réminiscences, *Lien Existentiel, Non Mort.*

Taille : 11 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 6 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Variables.*

Majeur

Niveau : 4 **Catégorie :** Animique 15
Points de Vie : 110
Classe : Touche-à-tout
For : - **Dex :** 7 **Agi :** 8 **Con :** - **Pou :** 9 **Int :** 7 **Vol :** 10 **Per :** 7
RPhy 55 **RMys** 55 **RPsy** 60 **RPoi** 55 **RMal** 55

Initiative : 60 Naturelle
Attaque : 105 Poltergeist Majeur
Défense : 105 Défense Fantomatique
Dégâts : comme objet lancé.
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique.
Pouvoirs : Poltergeist Majeur (Interaction avec le Monde), Défense Fantomatique, Êtres Spectraux, Vol Mystique 6, Réminiscences, *Lien Existentiel, Non Mort.*

Taille : 11 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 8/6 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Variables.*

Arcane

Niveau : 9 **Catégorie :** Animique 25
Points de Vie : 135
Classe : Touche-à-tout
For : - **Dex :** 8 **Agi :** 9 **Con :** - **Pou :** 12 **Int :** 8 **Vol :** 11 **Per :** 7
RPhy 90 **RMys** 90 **RPsy** 90 **RPoi** 90 **RMal** 90

Initiative : 85 Naturelle
Attaque : 175 Poltergeist Majeur
Défense : 170 Défense Fantomatique
Dégâts : comme objet lancé.
Armure : Aucune
Capacités Primordiales : Caractéristiques Spirituelles Surhumaines, Aucun besoin physique.
Pouvoirs : Poltergeist Majeur (Interaction avec le Monde), Défense Fantomatique, Êtres Spectraux, Vol Mystique 7, Réminiscences, *Lien Existentiel, Non Mort.*

Taille : 11 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 9/7 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Variables.*

Illustration Wen Yu Li

D'après les études occultistes, un fantôme est l'âme d'un être naturel qui a résisté à L'Appel après son décès. La plupart des fois, son apparition est directement liée à des processus nécromantiques ou à la Magie des morts, mais en de rares occasions il est possible que quelqu'un y parviennent de sa propre volonté ou à cause de la réunion d'étranges circonstances spéciales.

Simple âme en peine, un fantôme existe à un niveau différent de celui d'une personne normale, c'est pourquoi il ne peut être ni vu ni entendu par l'être humain moyen. Ils prennent des formes très diverses, allant de copies plus ou moins exactes de leurs corps quand ils étaient vivant à des êtres cadavériques fait d'ectoplasme.

Normalement, les fantômes sont des créatures chaotiques incapables de penser clairement. Sans un corps, leurs « esprits » ne gardent que des concepts et des idées désordonnées, de vagues souvenirs de leur vie antérieure qui disparaissent aussi vite qu'ils sont apparus. Ils ne perçoivent pas non plus le monde de façon naturelle : ils voient souvent passer les décennies comme s'il s'agissait de minutes. Bien que leurs personnalités restent généralement intactes au début (quoi que ce soit aussi le moment où ils sont le plus confus) leur transformation progressive en entités non mortes assombrit leur caractère. Ils se souviennent de moins en moins de leur passé et courent le risque de contempler tout vie avec déplaisir.

Les fantômes existent dans tous les recoins du monde. Parfois, ils vivent parmi les gens, qui ne savent rien de leur présence, ou servent un nécromancien ou non mort puissant qui est directement responsable de leur existence.

Types de Fantômes

En fonction du potentiel naturel de l'âme du défunt, ainsi que de plusieurs autres facteurs, le pouvoir inné d'un fantôme est très variable : certains sont extrêmement faibles et d'autres ont une puissance hors du commun. Afin de refléter cette diversité, leurs caractéristiques sont divisées en trois catégories différentes : mineurs, majeurs et arcanes. Les fantômes mineurs représentent les esprits peu puissants dont la capacité pour interagir avec le monde se limite globalement à déplacer des objets, alors que les majeurs sont des êtres possédant un grand pouvoir existentiel. Enfin, les spectres arcanes son des seigneurs fantômes, des maîtres non morts dotés de capacités absolument monstrueuses.

Modus operandi

Un fantôme ou spectre peut attaquer quelqu'un pour n'importe quelle raison imaginable, comme de se sentir contrarié ou d'en avoir reçu l'ordre de son seigneur. S'agissant d'une forme ectoplasmique purement basée sur le potentiel spirituel du défunt, il ne conserve pas ses compétences de vivant. Ses capacités proviennent au contraire de son pouvoir inné, quoiqu'en adaptant le « style » qu'ils avaient avant leur mort. Ainsi, le fantôme d'un combattant utilisera ses poltergeist pour attaquer en brandissant des armes spectrales, tandis qu'un sorcier simulerait des sorts et des enchantements.

Défense Fantomatique : les fantômes se protègent en changeant de position et de forme ; ils peuvent effectuer de courts sauts dans l'espace, créer des boucliers en se servant de leur Poltergeist ou se défendre avec des armes ectoplasmiques imaginaires. Ils peuvent donc opter à chaque round pour Esquive ou pour Parade, selon ce qui leur convient le mieux.

Poltergeist : un fantôme modifie la réalité physique à petite échelle, provoquant des changements dans le monde matériel grâce à la force résiduelle de son âme. De cette manière, il peut interagir avec les êtres vivants en leur envoyant des messages, en leur faisant peur voire en les attaquant. Le Poltergeist est la capacité innée qu'ont les fantômes pour effectuer cette manipulation, ce qui leur permet de déplacer des objets à distance en se servant de leur attribut de Pouvoir comme s'il s'agissait de celui de Force. Ils n'ont même pas besoin d'être en contact avec les choses qu'ils veulent faire bouger : il suffit qu'ils puissent les voir et qu'ils n'en soient pas à plus de quatre ou cinq mètres. Malheureusement, le Poltergeist consume fortement leur énergie, c'est pourquoi ils sont incapables de le maintenir actif plus de quelques secondes. Ils pourraient par exemple lancer quélque chose ou écrire un message rapide, mais pas se battre avec une épée. Le Poltergeist peut aussi être utilisé comme moyen d'attaque, auquel cas sa Base de Dégâts dépend de l'objet employé, à laquelle on ajoute le bonus de Pouvoir du Fantôme comme si c'était une arme lancée.

Poltergeist Majeur (fantômes majeurs et arcanes seulement) : lorsqu'un fantôme est suffisamment fort, il acquiert la capacité de servir de son ectoplasme comme mode d'attaque direct, sans savoir besoin de manipuler d'abord des objets physiques. Normalement, cette capacité imite le style de combat qu'avait le défunt de son vivant, « matérialisant » des armes, des sorts ou des éléments bien plus extravagants (par exemple, un écrivain pourrait attaquer en utilisant les pages d'un livre). Ses attaques sont capables d'altérer l'énergie et touchent aussi bien le plan matériel que le spirituel. En outre, afin d'adapter ses particularités, il peut opter pour l'une des règles spéciales suivantes (deux s'il s'agit d'un fantôme arcane) :

-Attaque à Distance : les attaques du fantôme ont une portée de 30 mètres et sont considérées comme des projectiles tirés.

-Dégâts accrus : les attaques augmentent de 30 points leur Base de Dégâts.

-Zone : le fantôme peut réaliser la manœuvre d'Attaque de Zone en appliquant seulement un -25 à sa compétence offensive.

-Arme Spectrale : les attaques du fantôme ont le même effet que si quelqu'un était entré en contact avec son corps, comme cela est décrit dans la section Êtres Spectraux.

-Précise : les attaques suivent la règle d'arme précise.

Êtres Spectraux : les fantômes sont des esprits immatériels et invisibles pour l'œil humain, avec tout ce que cela suppose. De plus, une fois qu'ils ont pleinement acquis le statut de non mort, les fantômes deviennent des spectres, c'est pourquoi quiconque entre en contact direct avec leur corps doit réussir un test de RMys oui de RPhy contre 60 (mineurs), 90 (majeurs) ou 140 (arcanes) sous peine de subir un malus à toutes les actions et une perte de Points de Vie équivalant au niveau d'échec.

Réminiscences : les Spectres possèdent une minuscule partie des souvenirs de leur vie, c'est pourquoi ils peuvent se servir de leurs Compétences Secondaires, quoique réduite uniquement à la moitié de leur valeur d'origine.

Lien Existentiel : un fantôme est incapable d'exister par lui-même ; pour échapper à L'Appel, il doit être fortement lié à quelque chose. La plupart d'entre eux (surtout s'ils sont apparus par le biais de la Magie des morts) dépendent du nécromant qui les a créés et qui devient automatiquement aussi bien leur « lien » que leur supérieur hiérarchique. Si, au contraire, le fantôme est né de lui-même, il sera lié à un objet ou à un lieu particulièrement important pour lui au cours de sa vie où au moment de sa mort (ses restes terrestres, une demeure, un tableau...). Le fantôme ne peut jamais trop s'en éloigner (même si la distance établie est très différente dans chaque cas) et, s'il est détruit d'une manière ou d'une autre, le fantôme aussi cesse d'exister.

Non Mort : un fantôme qui reste dans le monde de sa propre volonté commence par être une âme (c'est-à-dire un esprit qui n'a pas encore été écarté de l'ordre de la vie et de la mort), même si avec le temps son essence « pourrit » et il devient une entité non morte. Ce processus est complètement inévitable, indépendamment de son pouvoir ou de s'il veut ou non que cela arrive. La transformation a généralement lieu au bout d'un nombre d'heures équivalant au résultat de la multiplication de la caractéristique de Pouvoir par la Natura du défunt. Cette période écoulée, il a acquis le statut de non mort avec tout ce que cela implique.

Les Fantômes et Spectres de La Veille

Il est important de différencier les fantômes de ce que l'on nomme Spectres de La Veille, car alors que les uns sont des esprits ayant échappé à L'Appel, les autres sont des incarnations sans âmes des émotions des défunts qui constituent des êtres indépendants dans La Veille. On croit que si, pour une raison quelconque, le fantôme d'un défunt rencontre son Spectre de La Veille, les deux seront détruits immédiatement.

Fourmi Rouge

Insecte Monstrueux

Ouvrière

Niveau : 1 **Catégorie :** Naturelle 0
Points de Vie : 60
Classe : Guerrier Acrobate
For : 5 **Dex :** 7 **Agi :** 6 **Con :** 4 **Pou :** 3 **Int :** 2 **Vol :** 2 **Per :** 6
RPhy 25 **RMys** 20 **RPsy** 10 **RPoi** 25 **RMal** 25

Initiative : 55 Naturelle
Attaque : 70 Mandibules, 70 Dard Venimeux
Défense : 70 Esquive
Dégâts : 40 Mandibules, 10 Dard Venimeux
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : *Sens Aiguisé (Vue).*
Pouvoirs : Armes Naturelles : Mandibules, Dard Venimeux (RPoi 80, Vulnérabilité), Mouvement Libre, Vision Circulaire.

Taille : 9 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 6 **Fatigue :** 4

Compétences Secondaires : Athlétisme 35, Saut 75, Escalade 70, Vigilance 30 *(60)*, Observation 25 *(55)*.

Illustration Wen Yu Li

Guerrière

Niveau : 3 **Catégorie :** Naturelle 0
Points de Vie : 125
Classe : Guerrier Acrobate
For : 8 **Dex :** 7 **Agi :** 8 **Con :** 7 **Pou :** 3 **Int :** 3 **Vol :** 3 **Per :** 7
RPhy 25 **RMys** 20 **RPsy** 10 **RPoi** 25 **RMal** 25

Initiative : 85 Naturelle
Attaque : 120 Mandibules ou 120 Dard Venimeux ou 120 Acide
Défense : 125 Esquive
Dégâts : 90 Mandibules (Tra), 10 Dard Venimeux (Per), 40 Acide (Cha)
Armure : Armure de Guerrière Tra 2 Con 2 Per 2 Cha 2 Fro 2 Éle 2 Éne 0

Capacités Primordiales : Sens Aiguisé (Vue).
Pouvoirs : Armes Naturelles : Mandibules (+40 aux Dégâts, +20 au Critique), Dard Venimeux (RPoi 100, Coma), Acide (Distance 25 Mètres, RPhy 80, Dégâts, *Demande un Round de Préparation*), Mouvement Libre, Vision Circulaire, Armure Physique 2.

Taille : 15 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 8 **Fatigue :** 7

Compétences Secondaires : Athlétisme 45, Saut 45, Escalade 45, Vigilance 30 *(60)*, Observation 15 *(45)*.

Celles que l'on nomme Fourmis Rouges sont un essaim d'étranges insectes géants originaires du sud de Gaïa. Leur existence n'a jamais été officiellement reconnue par aucun dirigeant de la région, car ils n'y voient guère plus qu'un mythe local, mais cela fait en réalité des siècles qu'elles chassent dans les déserts du Kushistan et les forêts du Nanwe.

D'après ce qu'on pu déduire certains occultistes et zoologues, ces êtres proviennent d'une mutation surnaturelle semblable à celle dont souffre les blatoddeas. Néanmoins, contrairement à ces aberrations magiques, l'évolution des Fourmis Rouges a été bien plus lente et maîtrisée : bien qu'elles aient atteint des dimensions impossibles, elles ont conservé en partie leur statut originel de « fourmis ». Qui ou ce qui a provoqué cette exposition à la magie est un mystère absolu, mais quoi qu'il en soit, cela a dû arriver il y a à peine plus de mille ans.

Comme leur nom l'indique, ces insectes ressemblent beaucoup à des fourmis cramoisies de grande taille : certaines ont presque les mêmes dimensions qu'un humain normal... voire plus pour certaines. La plupart vivent dans une immense montagne creuse dans l'Étendue de Natara au Kushistan qui leur sert de « nid ». Apparemment, c'est également là que réside une créature légendaire, mi-humaine mi-insecte, appelée T'arazza, la « Reine des Fourmis ». Théoriquement, elle a le pouvoir de contrôler toutes les Fourmis Rouges à volonté, mais cela fait des siècles qu'elle est en léthargie à cause de la Machine de Rah.

Le rythme de vie de ces insectes est nocturne : chaque nuit, ils sortent chasser dans les environs de leur tanière à la recherche de grandes proies desquelles se nourrir. Généralement, elle préfère les capturer vivantes, en les affaiblissant suffisamment avec le venin de leur dard afin de le transporter vers le nid et les « découper là-bas » plus tard. Tout cela est possible grâce à l'infinité de tunnels souterrains qui couvrent leur territoire: c'est par ce moyen que les Fourmis voyagent librement d'un endroit à l'autre sans que personne ne puisse les voir.

Les Fourmis Rouges ne sont pas particulièrement intelligentes (à plus d'un titre, ce ne sont guère plus que des insectes géants) et elles ne savent pas agir de façon organisée. Elles se battent souvent entre elles ou agissent de manière chaotique. Toutefois, leur intelligence semble être liée à celle de leur reine, car lorsque celle-ci sort temporairement de son sommeil (ce qui est de plus en plus fréquent), elles font preuve d'une initiative et d'une coordination bien plus grande.

S'il est vrai que c'est au Kushistan que se trouve leur nid central, il y a d'autres endroits de Gaïa, des régions semi-désertiques aux forêts denses, où ces êtres habitent en groupes bien plus petits.

Types de Fourmis

On connaît deux types de Fourmis Rouges différents : les ouvrières, chargées de l'entretien du Nid et de la capture des proies, et les guerrières, crées pour le combat et la protection de la tanière. Bien que leur aspect physique soit très semblable, les Guerrières sont bien plus corpulentes, avec une armure chitineuse plus lourde et une couleur bien plus sombre.

Leur tête est un point vulnérable, mais leur corps peut rester actif un peu moins d'une minute même après l'avoir perdue.

Modus operandi

Malgré ce que leur apparence pourrait laisser croire, les Fourmis Rouges sont en réalité de redoutables combattantes. Elles sautent avec agilité d'un endroit à l'autre en évitant les attaques et se lancent sur leurs ennemis pour en finir avec eux grâce à leurs mandibules et à leur dard. Personne, à première vue, ne pourrait imaginer qu'elles peuvent bouger ainsi. Si elles considèrent que leurs objectifs sont de vulgaires « proies », elles se servent généralement de leur dard afin de les affaiblir et de les transporter jusqu'à leur nid. Si, au contraire, elles voient en eux des ennemis (par exemple, s'ils ont éliminé plusieurs d'entre elles ou sont en train d'envahir leur tanière), elles n'hésiteront pas un seul instant à essayer de les déchiqueter avec leurs mandibules.

Sens Aiguisé : les yeux affutés des Fourmis Rouges leur permettent d'observer leur entourage avec une précision absolue dans un rayon de trois cents degrés (c'est-à-dire qu'elles voient tout sauf ce qui se trouve exactement derrière elles). De plus, elles sont extrêmement habiles à percevoir les choses en mouvement, donc si elles se servent de leur vue pour l'Observation ou la Vigilance, elles emploient les valeurs indiquées entre parenthèses dans leurs Compétences Secondaires.

Mandibules : les Fourmis Rouges possèdent des mandibules qu'elles utilisent pour démembrer leurs proies. Bien que toutes soient des armes naturelles efficaces, celles des guerrières ont une forme en dents de scie particulièrement dangereuse qui offre un bonus de +20 au résultat de tout Critique obtenu avec.

Mouvement libre : grâce à leurs pattes d'insectes, les Fourmis Rouges peuvent se déplacer sur les murs ou les plafonds avec -2 au Mouvement.

Dard Venimeux *(Ouvrières)* : le dard des Fourmis Rouges sécrète un poison qui affaiblit les intrus assez longtemps pour que les renforts de la fourmilière en finissent avec eux. Si une attaque de Dard parvient à causer des dégâts, il inocule un puissant venin dans le corps de la victime qui l'oblige à réussir une RPoi contre 80 ou à subir un -1 temporaire à ses caractéristiques d'Agilité, de Force, de Dextérité et de Constitution, et un -1 supplémentaire par tranche de 10 points d'échec à la Résistance.

Dard Venimeux (Guerrières) : le poison des Guerrières est bien plus puissant que celui des Ouvrières. Au lieu de provoquer une faiblesse chez les ennemis, il les plonge temporairement dans le Coma, ce qui facilite leur transport vivants jusqu'au nid afin d'en disposer plus tard. Si la Fourmi cause des dégâts avec son dard, il faut réussir une RPoi contre 100 ou sinon la victime tombe dans le Coma durant un nombre d'heures équivalant au niveau d'échec.

Acide (Guerrières) : les fourmis guerrières peuvent aussi cracher un puissant acide sécrété par leurs glandes salivaires afin de brûler le corps de leurs rivaux. Elles doivent préparer cette attaque durant un round entier (bien qu'elles puissent effectuer d'autres actions entre-temps) et sa portée maximale est de 25 mètres. De par sa nature, l'acide ignore 3 points de l'Indice de Protection du défenseur et, s'il cause des dommages, il oblige la victime à réussir une RPhy contre 80 durant les trois rounds suivant sous peine de subir des Dégâts équivalant au niveau d'échec.

Ginnungaus

Dévoreur de l'Abime

Niveau : 7 **Catégorie :** Entre Mondes 30
Points de Vie : 2.450 Encaissement
Classe : Guerrier
For : 14 **Dex :** 5 **Agi :** 7 **Con :** 12 **Pou :** 10 **Int :** 3 **Vol :** 10 **Per :** 5
RPhy 80 **RMys** 105 **RPsy** 75 **RPoi** 80 **RMal** 80

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : de 200 à 160 Stigmate du Chaos *(Variable)*
Défense : Encaissement
Dégâts : de 120 à 50 Stigmate du Chaos *(Variable)*
Armure : Naturelle 5

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physique Surnaturelles, Aucun Besoin Physique, Taille Variable (Taille Inhabituelle), Surhumanité, *Mouvement Atrophié (Membres Atrophiés)*.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Stigmate du Chaos (Attaques Supplémentaires *Variables*, Base de Dégâts *Variable*, RMys 120, Effet *Variable*), Cri Primordial, Altérer l'Énergie, Résistance aux Dégâts (Seuil d'invulnérabilité 80), Résistance Mystique +30.

Taille : 23 / 28 Variable **Régénération :** 7
Mouvement : 3 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 40, Observation 25, Pistage 50, *Résistance à la Douleur 50*.

Pour les nordiques qui croient en la religion Aityr, les monstrueux Ginnungaus sont les rejetons de la fin des temps, des cauchemars surgis de Ginnungagap, l'abîme primordial du chaos. Les traditions racontent qu'ils naquirent du péché commis par la déesse Jera en volant une goutte de sang aux géants afin d'engendrer les trois Grandes Bêtes. C'est alors que, attirés par l'odeur de la blessure ouverte, naquirent de nombreux esprits du vide dans les profondeurs de l'abîme, des êtres dotés d'une faim éternelle et du désir de consommer toute vie dans le monde. Toutefois, bien que ces créatures soient généralement liées à la religion Aityr, de nombreuses autres cultures ont également leurs propres théories. Les Duk'zarist considèrent qu'ils sont d'une certaine façon en rapport avec Zemial (et, dans une moindre mesure, avec Edamiel), alors que les Sylvain et les Devas supposaient qu'il s'agissait des fœtus d'Aeons incapables d'atteindre un véritable concept.

Ironiquement, ces théories sont peut-être toutes vraies.

Quoi qu'il en soit, ce qui est vrai c'est que les entités connues sous le nom de Dévoreurs de l'Abîme sont d'informes monstruosités de chair, de vide et de pur chaos. Tout leur être change sans cesse, créant à chaque instant des griffes, des gueules, des yeux et une infinité de formes de cauchemar.

Bien qu'ils soient particulièrement attirés par les lieux froids et qu'on les trouve couramment dans le nord (il y en a d'ailleurs beaucoup dans la Cordillère des Glaces Éternelles), ils se sont répandus dans tous les recoins de Gaïa et aussi de La Veille. La plupart sont cependant en léthargie, dormant dans des grottes ou de vieilles bâtisses en attendant qu'un être vivant les approche.

Sans identité individuelle, ils ne semblent avoir d'autre objectif que de détruire, de s'alimenter de tout type d'entité, puis de se rendormir. Curieusement, même en léthargie, ils sentent le moment ou un peu de sang est versé à proximité, même si ce n'est qu'une goutte minuscule. Ils se lèvent alors sans perdre un instant pour éliminer qui que ce soit.

Illustration Wen Yu Li

Modus operandi

Bien qu'ils ne soient pas véritablement intelligents, les Ginnungaus possèdent un instinct assassin qui, de manière non naturelle, leur indique où ils peuvent trouver le meilleur endroit pour en finir avec leur cible. Parfois, ils bloquent une issue ou se trouvent devant la porte qu'elle veut traverser. Peu importe donc qu'ils ne soient pas très rapides, ils deviennent toujours un cauchemar difficile à éviter. Leur style de combat est absolument chaotique, car ils soumettent leurs ennemis à de continuelles vagues d'attaques jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien de vivant à leur portée.

Les Dévoreurs de l'Abîme n'ont aucun point vulnérable.

Stigmate du Chaos: les capacités combatives des Dévoreurs de l'Abîme changent continuellement tout comme leur corps toujours chaotique. À chaque round, leurs attaques sont différentes : ils peuvent parfois employer d'énormes gueules, d'autres fois de grands membres ou encore des dizaines de tentacules... Afin de déterminer combien d'attaques ils lancent, leur compétence offensive et leurs dégâts, il faut lancer un D10 au début de chaque round (avant de déterminer leur initiative) et observer les résultats dans la liste suivante :

D10	Att.	Attaques	Dégâts	Spécial
1 ou 2	200	1 Attaque	Dégâts 120 (Tra)	-2 Armure
3 ou 4	190	2 Attaques	Dégâts 100 (Con)	
5 ou 6	180	3 Attaques	Dégâts 80 (Per)	+20 Critique
7 ou 8	170	4 Attaques	Dégâts 60 (Fro)	
9 ou 10	160	5 Attaques	Dégâts 50 (Per)	Arme Précise

Cri Primordial : à chaque fois que la créature perd 1.000 Points de Vie, elle profère un cri de l'abîme chargé de pur chaos. Quiconque se trouve dans les environs et peut l'entendre (ne serait-ce que partiellement) doit automatiquement réussir une RMys contre 120 ou se verra soumis à un effet aléatoire temporaire (1 minute par point d'échec à la Résistance) déterminé en lançant un D10 :

D10	État
1-2	Terreur
3-4	Colère
5-6	Douleur
7-8	Vulnérabilité
9-10	Folie

Taille Variable: les véritables dimensions d'un Ginnungaus sont difficiles à déterminer, vu que leur corps grandit ou rétrécit continuellement. Sa Taille varie donc sans cesse entre Grande et Énorme, c'est pourquoi on fait une moyenne des deux pour calculer leur Indice de Protection Naturel et leurs Points de Vie.

Résistance aux Dégâts : les Ginnungaus possèdent une Seuil d'invulnérabilité de 80 contre tout type d'attaque conventionnelle.

***Mouvement Atrophié* :** bien qu'ils possèdent des membres leur permettant de se déplacer, les Dévoreurs de l'Abîme se meuvent très difficilement à cause de leur forme chaotique. Pour cette raison, quelle que soit leur Taille ou leur Agilité, leur vitesse n'est jamais supérieure à 3.

Ginnungaus

Grenouille Ballon

Amphibien Anoure

Niveau : 1 **Catégorie :** Naturelle 0
Points de Vie : 65
Classe : Guerrier Acrobate
For : 4 **Dex :** 6 **Agi :** 6 **Con :** 4 **Pou :** 5 **Int :** 3 **Vol :** 4 **Per :** 6
RPhy 25 **RMys** 30 **RPsy** 25 **RPoi** 25 **RMal** 25

Initiative : 60 Naturelle
Attaque : 60 Pinces ou 60 Courant d'Air
Défense : 30 / 60 Esquive
Dégâts : 25 Pinces (Tra), 40 Courant d'Air (Con)
Armure : Aucune

Pouvoirs : Armes Naturelles : Pinces, Gonfler, Ballon d'Air (Vol Naturel 6, *Condition*), Courant d'Air (Distance 25 Mètres, Impact 12, 4 Fois Supplémentaires, *Demande 1 Round de Préparation*), Esquive Aérienne.

Taille : 8 Petite **Régénération :** 1
Mouvement : 4/6 **Fatigue :** 4

Compétences Secondaires : Natation 30, Saut 65, Déguisement 35, Vigilance 25, Observation 20.

De tous les animaux naturels qui habitent sur Gaïa, la grenouille ballon est très probablement le plus extravagant. Ce curieux amphibien de la famille des anoures est non seulement le plus grand de son espèce (il mesure entre 35 et 50 centimètres), mais il est également devenu très connu pour sa capacité à voler.

Comme son nom l'indique, cet animal peut aspirer par la bouche de grandes quantités d'air, gonflant en quelques secondes jusqu'à quatre fois sa taille tout en prenant sa forme ovale caractéristique. Ensuite, sa température interne élevée réchauffe l'air ingéré tandis qu'il expulse différents gaz par le dos, ce qui lui permet de flotter comme un véritable ballon.

Illustration Wen Ya Li

Las grenouilles ballon sont répandues à travers tout Gaïa : là où il y a de l'eau, il est possible d'en trouver. Toutefois, leur habitat préféré est le marécage, où on peut souvent les trouver en grandes quantités. Elles sont habituellement en couples ou en groupes de quatre ou cinq, quoiqu'il y en ait parfois des dizaines voire des centaines en un même lieu. Curieusement, elles dorment en général tandis qu'elles flottent à deux mètres au-dessus du sol dans les endroits tranquilles ; voir un groupe de grenouilles ballon se reposant à la surface d'un marais est aussi spectaculaire que troublant.

Modus operandi

Les grenouilles ballon ne sont pas des animaux agressifs, mais tout mouvement brusque ou bruit fort peut les faire sursauter et attaquer instantanément ce qui les a dérangées. Tant que quelqu'un se déplace très lentement et en silence, il n'aura aucun problème avec elles, mais dans le cas contraire il court le risque que tous les amphibiens le considèrent comme un ennemi et l'attaquent massivement.

Malgré tout, les grenouilles ballon évitent toujours d'affronter des êtres de grande taille (n'importe quoi au-dessus d'un ours est pour elles « gigantesque »), car elles craignent tout ce qu'elles ne peuvent « envoyer en l'air » avec leurs attaques.

Au combat, les grenouilles ballon s'arrangent toujours pour avoir des compagnons proches afin d'effectuer des séries de tir : tandis que la moitié d'entre elles tirent, les autres récupèrent de l'air pour recommencer au round suivant. En fait, elles ne combattent physiquement qu'en dernier recours.

Gonfler : que ce soit pour voler ou pour se servir de son Courant d'Air, la grenouille ballon a d'abord besoin d'aspirer une grande quantité d'air. Elle doit pour cela employer un round complet durant lequel elle ne pourra faire que des actions passives.

Ballon d'Air : lorsque la grenouille a aspiré suffisamment d'air, elle est capable de flotter comme un ballon. De plus, grâce aux imperceptibles orifices de son dos, qui expulsent du dioxyde de carbone sous pression, et à ses extrémités palmées, qui lui servent d'ailerons naturels, il contrôle la direction de son déplacement avec l'équivalent d'une Qualité de Vol 6.

Courant d'Air : Gonfler a une double fonction car, en plus de voler, la grenouille peut libérer par la bouche tout l'air ses trouvant dans son corps, le « tirant » avec une puissance démesurée. La force de cette attaque est totalement inattendue pour quelque chose de cette taille : elle projette dans les airs de grands objets et peut causer de sérieux dommages physiques à des êtres vivants. En plus des dégâts, quiconque est victime du Courant d'Air subit un Impact de Force 12 s'il est à moins de 10 mètres de la grenouille, ou de Force 10 s'il est à moins de 25. Bien que l'attaque soit faite d'air, l'énorme pression avec laquelle il jaillit que quiconque peut facilement la voir (c'est-à-dire qu'elle ne demande pas de test de Vigilance pour percevoir sa trajectoire). Employer cette capacité est exténuant pour la grenouille, c'est pourquoi elle ne peut le faire plus de 5 fois par heure sans perdre connaissance.

Pinces : lorsqu'elle ne dispose pas du Courant d'Air, la grenouille possède deux grandes pinces grâce auxquelles elle peut attaquer en sautant sur ses victimes, bien qu'elle soit incapable de les utiliser efficacement lorsqu'elle n'est pas gonflée.

***Esquive Aérienne* :** quoique le corps des grenouilles ballon ne soit guère conçu pour l'esquive, tant qu'elle flotte dans les airs leur capacité défensive est accrue de façon exponentielle, car elles sentent les mouvements d'air provoqués par les attaques et se laissent porter par eux afin d'éviter ces dernières. Dans les airs, l'Esquive des grenouilles passe à 60.

Gurmah-Gharus

La Calamité du Desert

Niveau : 13 **Catégorie :** Naturelle 20
Points de Vie : 12.500 Encaissement
Classe : Explorateur
For : 19 **Dex :** 6 **Agi :** 10 **Con :** 17 **Pou :** 10 **Int :** 3 **Vol :** 8 **Per :** 10
RPhy 165 **RMys** 155 **RPsy** 100 **RPoi** 165 **RMal** 165

Initiative : 80 Naturelle
Attaque : 280 Morsure
Défense : Encaissement
Dégâts : 250 Morsure (Per), 100 Renverser (Con)
Armure : Naturelle + Armure Chitineuse Tra 13 Con 13 Per 13 Cha 13 Fro 13 Éle 13 Éne 10

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Divines, Zen, Sens Aiguisé (Ouïe), *Absence de Sens (Vue)*.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Morsure (+70 aux Dégâts, -3 à l'IP Défensif), Séisme, Altérer l'Énergie Spécial, Mouvement Souterrain Supérieur, +1 au Mouvement, Résistance Physique +40, Résistance Mystique +50, Armure Chitineuse (Armure Physique 6, Seuil d'invulnérabilité 160, Réduction de Dégâts 40), Émerger, Renverser, Sucs Gastriques (RPhy 160, Dégâts), Vision par le Son.

Taille : 36 Colossale **Régénération :** 10
Mouvement : 14 **Fatigue :** 17

Compétences Secondaires : *Vigilance 245*, *Observation 235*, *Pistage 235*, Prouesses de Force 260.

De toutes les créatures vivant dans les déserts ardents de Gaïa, aucune peut ne serait-ce que s'approcher du pouvoir du terrifiant Serpent des Sables, un être plus propre des légendes des âges passés que du monde réel. Il se nomme Gurmah-Gharus (ce qui, dans la langue des habitants des dunes, signifie « La Calamité du Désert ») et c'est un cauchemar qui dévaste impunément les terres Al-Enneth depuis près de deux mille ans.

Il s'agit d'un ver titanesque dont le corps est entièrement recouvert d'une épaisse armure chitineuse couleur d'onyx. Certains pensent qu'il mesure plus d'un kilomètre, mais rien n'est plus éloigné de la vérité : ce n'est qu'une partie de son corps qu'il extrait lorsqu'il va attaquer. En réalité, sa longueur pourrait être dix fois supérieure à ce que l'on a vu jusqu'à présent. Curieusement, ce n'est ni un Aeon ni une monstruosité surnaturelle, mais tout simplement le plus grand de tous les êtres naturels que l'on ait jamais connu. On ignore comment il a pu atteindre de telles dimensions, que ce soit de lui-même ou à cause d'un étrange processus.

La « Calamité du Désert » a un cycle vital très défini. Elle dort des décennies durant dans les profondeurs du sable et se réveille uniquement pendant de courts laps de temps qui ne dépassent généralement pas la semaine. Lorsqu'elle revient à elle, elle a une soif inimaginable, c'est pourquoi elle se dirige vers les oasis les plus proches afin de les engloutir entièrement. Cela comprend bien entendu les pauvres malchanceux qui se trouvent là lorsque Gurmah-Gharus fait son apparition, car au fil des siècles des milliers ont été engloutis dans son gosier. Tant qu'elle est active, elle se déplace dans le sable comme si elle y nageait, provoquant par chacun de ses mouvements un petit holocauste du fait de ses dimensions colossales. Elle se meut généralement sous terre, en se laissant guider par les sons et les vibrations du sol vers les endroits où elle entend quelque chose, car elle associe généralement ce brouhaha à l'eau.

Gurmah-Gharus est considéré comme étant l'un des Dormeurs, un groupe de monstruosités dont le réveil pourrait signifier la fin de la civilisation humaine. De plus, certains nomades adorent la créature comme un dieu vengeur, croyant que s'ils lui font les sacrifices appropriés elle restera endormie bien plus longtemps.

Le Serpent des Sables réside actuellement dans la Principauté du Salazar, mais il est possible que pendant la durée où elle reste réveillée elle voyage jusqu'à un secteur de Stygia et du Kushistan. Il ne doit plus falloir beaucoup de temps avant qu'elle s'anime de nouveau, ce qui provoque un grand stress chez les dirigeants du désert qui voient leurs territoires en danger.

Modus operandi

Comme nous l'avons déjà dit, Gurmah-Gharus se sent attirée par l'eau et elle fait généralement peu attention au reste. Étant donné que les personnes sont quelque chose d'insignifiant pour une telle créature, elle ne s'en inquiète jamais sauf dans le cas improbable où quelqu'un parviendrait à lui causer des dégâts. Si une telle chose arrivait, le Serpent deviendrait furieux et cesserait d'avancer, sortant sa gigantesque tête prête à détruire ses ennemis.

Peut-être à cause de ses dimensions hors du commun, Gurmah-Gharus n'a pas de points vulnérables connus.

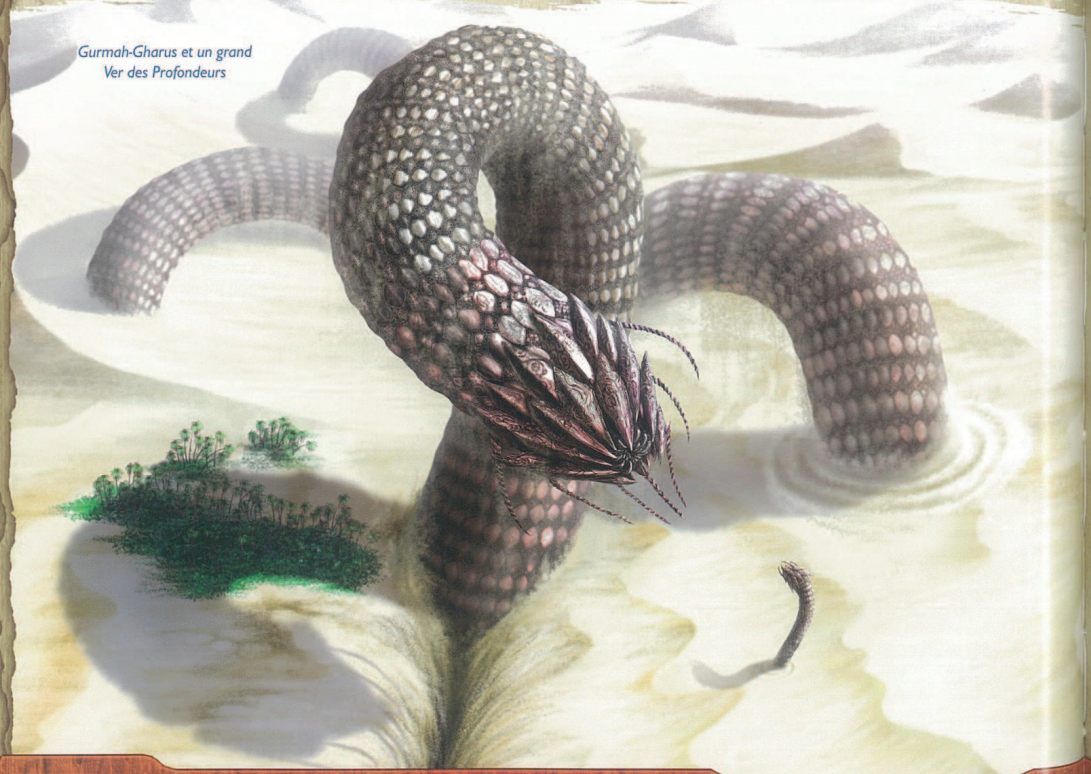
Morsure: la gueule de Gurmah-Gharus est vraiment unique : plus qu'un simple bouche, c'est un ensemble de mandibules circulaires avec des crocs plus dur que l'acier le plus résistant. Pour cette raison, lorsqu'elle « mord » quelque chose, elle le détruit entièrement, peut importe que ce soit gigantesque ou aussi minuscule qu'un corps humain. Les morsures de La Calamité attaquent en réduisant de 5 points l'armure du défenseur et ajoutent +50 au résultat de tout critique obtenu. De par sa taille, la morsure de Gurmah-Gharus touche une zone de 50 mètres de rayon. Dans le cas où la créature obtient un Critique, qu'il ait ou non des effets, elle engloutit automatiquement tout adversaire de taille Énorme ou inférieure en le soumettant immédiatement aux règles de Sucs Gastriques.

Altérer l'Énergie : même en n'étant pas une créature surnaturelle, la présence de Gurmah-Gharus est si élevée que ses attaques sont capables de blesser les êtres immatériels, quoi que dans ce cas sa Base de Dégâts soit réduite de moitié.

Vision par le Son : Gurmah-Gharus n'a pas d'yeux, mais ses sens de l'ouïe et du toucher fonctionnent comme un sonar lui permettant de « percevoir » tout ce qui l'entoure ; la créature est même capable de sentir les vibrations causées par des pas sur le sable à des kilomètres de distance. C'est pour cela qu'elle agit comme si elle voyait même en étant dépourvue du sens de la vue.

Séisme : par le simple fait de bouger, le Gurmah-Gharus secoue la terre en provoquant des tremblements de terre là où elle passe. À chaque round, tout ce qui se trouve à moins de 500 mètres de n'importe quelle partie du corps du Serpent des Sables doit réussir un test d'Agilité avec un malus de -2 ou d'Acrobaties Très Difficile (140) pour garder son équilibre et ne pas être renversé. De même, les constructions ayant une Seuil d'invulnérabilité de 60 ou moins sont automatiquement détruites, tandis que le reste subit des dégâts équivalant à ceux du sort Tremblement de Terre.

Mouvement Souterrain : lorsqu'elle se réveille, Gurmah-Gharus se déplace comme un immense ver, en partie sous le sol et en partie à la surface tandis qu'elle recherche un oasis à dévorer. Des fragments de son corps sont donc visibles, formant des arcs à l'horizon tandis que d'autres restent enterrés sous le sable. Cela lui permet de se déplacer à son maximum de Mouvement sous terre . Seules les barrières de haut pouvoir ou les matériaux les plus durs peuvent réussir à ralentir sa marche.



Gurmah-Gharus et un grand Ver des Profondeurs

Illustration Wen Ye Li

Armure Chitineuse : la peau du Serpent est recouverte d'une énorme couche d'armure chitineuse, aussi épaisse qu'un mur, qui la rend virtuellement insensible aux dégâts. Non seulement elle lui procure un Indice de Protection extrêmement élevé, mais en plus elle ignore tout impact non surnaturel dont la Base de Dégâts n'est pas supérieure à 160. De plus, tous les impacts capables de la blesser (que ce soit parce qu'ils dépassent son Seuil d'invulnérabilité ou parce qu'ils peuvent altérer l'énergie) réduisent de -40 leur Base de Dégâts à cause de la taille colossale de l'être et de l'absence de points vulnérables.

Émerger : lorsque Gurmah-Gharus émerge des profondeurs, elle crée un énorme trou qui entraîne sous le sable quiconque se trouve à moins de 50 mètres. Pour éviter cet effet, les individus doivent réussir un test d'Agilité avec un malus de -2 ou se retrouver coincés sous terre entre 20 et 40 mètres de profondeur.

Renverser : plus qu'une un attaque en soi, Renverser reflète les conséquences de se trouver au milieu du chemin de Gurmah-Gharus lorsqu'elle se déplace. Tous ceux qui sont sur sa route (ce qui veut généralement dire dans une bande de 100 mètres de long) doivent se défendre contre une attaque automatique de compétence finale Presque Impossible (240) qui, si elle cause des dégâts, les enterrera automatiquement entre 10 et 20 mètres sous le sable.

Sucs Gastriques : les acides stomacaux de Gurmah-Gharus sont capables de consumer n'importe quoi, aussi résistant que ce soit. Par conséquent, tout ce qui est plongé dans les sucs gastriques de La Calamité doit réussir à chaque round une RPhy contre 160 ou subir des dégâts équivalant à la moitié du niveau d'échec.

Régénération : Gurmah-Gharus récupère un Point de Vie par round.

La Corne du Désert

Une vieille légende transmise par les nomades des dunes assure qu'entre le Salazar et le Désert du Destin au Kushistan il existe un minuscule temple où est conservé un artefact nommé La Corne. Apparemment, c'est un instrument de musique dont le son est capable de réveiller Gurmah-Gharus et de la faire se déplacer jusqu'à l'endroit où l'on en joue. Elle n'octroie hélas aucun pouvoir sur la créature en soi qui reste aussi violente et terrible. Bien que n'étant pas sûr qu'elle soit réelle ou non, l'Éclairé kushistanien Jaser Sal Kahlim est en train d'essayer de s'emparer en cachette de La Corne afin de la transporter en secret jusqu'en Argos et en jouer là-bas. Ainsi, il est certain que la guerre qu'il souhaite tant déclencher entre les deux principautés pourra enfin commencer.

Vers des Profondeurs

Serpents du Desert

Niveau : 3 **Catégorie :** Naturelle 0
Points de Vie : 2.205 Encaissement
Classe : Explorateur
For : 13 **Dex :** 6 **Agi :** 6 **Con :** 13 **Pou :** 5 **Int :** 2 **Vol :** 6 **Per :** 10
RPhy 65 **RMys** 40 **RPsy** 45 **RPoi** 65 **RMal** 65

Initiative : 45 Naturelle
Attaque : 120 Morsure
Défense : Encaissement
Dégâts : 125 Morsure (Per)
Armure : Naturelle + Armure Chitineuse Tra 8 Con 8 Per 8 Cha 8 Fro 8 Éle 8 Éne 6

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Surhumanité, Sens Aiguisé (Ouïe), *Aveugle.*
Pouvoirs : Armes Naturelles : Morsure (+10 au Critique), Piège de Sable, Entraîner vers les Profondeurs, Mouvement Souterrain, Armure Chitineuse (Armure Physique 4, Seuil d'invulnérabilité 60), Vision par le Son.

Taille : 26 Énorme **Régénération :** 6
Mouvement : 7 **Fatigue :** 13

Compétences Secondaires : *Vigilance 150, Observation 150, Pistage 120,* Prouesses de Force 85.

Les Vers des Profondeurs sont d'énormes créatures serpentines habitant les déserts du Salazar. Il s'agit de grands prédateurs ressemblant à des lombrics qui se cachent dans le sable en attendant que passent des proies dont ils pourront se nourrir. Leur méthode de chasse consiste à creuser de grandes fosses et à rester patiemment au centre jusqu'à ce qu'un voyageur glisse à l'intérieur. À ce moment-là, quand le malheureux ne peut plus s'échapper, ils sortent soudain à la surface pour dévorer leur victime.

Le corps des Vers des Profondeurs, qui font souvent plus de quinze mètres de long, est recouvert de plaques chitineuses au teint cuivré qui les rendent très résistants aux attaques conventionnelles. Leur comportement est totalement animal : ils se laissent porter par leur instinct de prédateur et sont incapable de comprendre ou de parler un quelconque langage. En de rares occasions, ils se regroupent en troupeaux, prenant le contrôle de vastes territoires de chasse que l'on fini par appeler « Gouffres de Ver ». Dans ces cas-là, ils sont capables d'assaillir de grandes caravanes de gens en apparaissant par surprise alors que leurs victimes sont déjà complètement encerclées.

Certains zoologues croient que ces êtres sont directement liés à Gurmah-Gharus, cette dernière étant soit une sorte de mutation des précédents soit leur gigantesque géniteur.

Modus operandi

Les Vers des Profondeurs s'écartent rarement de leur méthode de chasse habituelle : à moins d'être extrêmement affamés, ils attendent toujours que leurs victimes les approchent. Ils n'ont pas de points vulnérables.

Morsure : les Vers de Profondeurs attaquent principalement avec leurs gueules pleines de dents si aiguisées qu'elles diminuent d'un point l'armure du défenseur et ajoutent +10 au résultat de tout critique obtenu.

Mouvement Souterrain : comme leur nom même l'indique, les Vers des Profondeurs se déplacent dans le sous-sol, profitant du sable pour employer leur maximum de Mouvement. Ils sont cependant incapables de traverser un terrain dur ou rempli de roches.

Armure Chitineuse : la peau des Vers possède des couches d'armure chitineuse qui leur offrent un haut Indice de Protection naturel et un Seuil d'invulnérabilité de 60.

Piège de Sable : les Vers des Profondeurs attendent patiemment dans des fosses de sable que quelqu'un passant à côté trébuche et tombe dedans. À cet instant, ils sortent à la surface à toute vitesse tandis que leur victime peut à peine bouger à cause des parois ensablées et en finissent avec elle sans lui donner une chance de s'échapper. Tout individu combattant à l'intérieur d'un gouffre de sable sans le pouvoir du Ki Annulation du Poids subit un malus de -30 en Attaque et en Défense et -50 en Esquive, à cause des difficultés que représente le combat dans un tel environnement.

Entraîner dans le Profondeurs : s'ils le désirent, ils peuvent « attraper » une partie du corps de leur victime avec les dents pour la plonger ensuite dans les sable et l'y étouffer. Dans ce cas, ils effectuent une attaque de Morsure dans le but d'Immobiliser en appliquant uniquement un malus de -20 à leur compétence offensive et emploient leur attribut de Force pour faire le test. S'ils obtiennent au moins un résultat de Paralysie Légère, ils peuvent réaliser au début du round suivant un nouveau test opposé de Force contre leur objectif afin de l'entraîner dans le sable. Une fois dedans, le pauvre malheureux suffoque et est incapable de bouger librement (Paralysie Partielle), soumis aux règles de manque d'oxygène.

Vision par le Son : les Vers des Profondeurs n'ont pas d'yeux, mais leurs sens de l'ouïe et du toucher fonctionnent comme un sonar leur permettant de « percevoir » tout ce qui les entoure dans un rayon de 50 mètres.

Le Gouffre de Vers Mobile

Quelque chose de vraiment non naturel se passe dans certains petits villages frontaliers du Kushistan. Inexplicablement, un groupe de Vers des Profondeurs est en train d'attaquer leurs habitants durant la nuit et de détruire leurs maisons. Naturellement, personne ne comprend très bien pourquoi cela arrive et les autorités de grandes villes ne croient pas aux histoires d'« avalanche de vers » que racontent les survivants. C'est pour cela que les petits chefs locaux se sont réunis afin de se mettre d'accord pour engager des mercenaires pouvant déterminer la raison des attaques et, si possible, y mettre fin. En réalité, tout ce qui se déroule a été organisé par un groupe de pillards qui, presque par accident, ont obtenu des phéromones qui leur permettent d'attirer les vers à l'endroit voulu, ce dont ils profitent pour s'emparer de tout les objets de valeur dans les hameaux détruits.

Gwyllgi

Chien Infernal

Niveau : 3 **Catégorie :** Entre Mondes, Non mort 15
Points de Vie : 110
Classe : Assassin
For : 8 **Dex :** 8 **Agi :** 10 **Con :** 7 **Pou :** 5 **Int :** 4 **Vol :** 7 **Per :** 9
RPhy 45 **RMys** 40 **RPsy** 45 **RPoi** 45 **RMal** 45

Initiative : 95 Naturelle
Attaque : 110 Gueule et Griffes, 130 Saut des Ombres.
Défense : 100 Esquive
Dégâts : 50 Gueule et Griffes
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Aucun besoin physique, Vue de Chasseur (Sens Aiguisé).
Pouvoirs : Armes Naturelles : Gueule, Hurlement Infernal (RMys 80, Peur), Saut des Ombres (+3 Mouvement, +20 Attaque), Invisibilité Spirituelle *Condition*, Vision Extrasensorielle, *Régénération 0.*

Taille : 15 Moyenne **Régénération :** 0
Mouvement : 10/13 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Saut 25, Escalade 25, Déguisement 80, Discrétion 130, Vigilance *120*, Observation *120*, Pistage *120*.

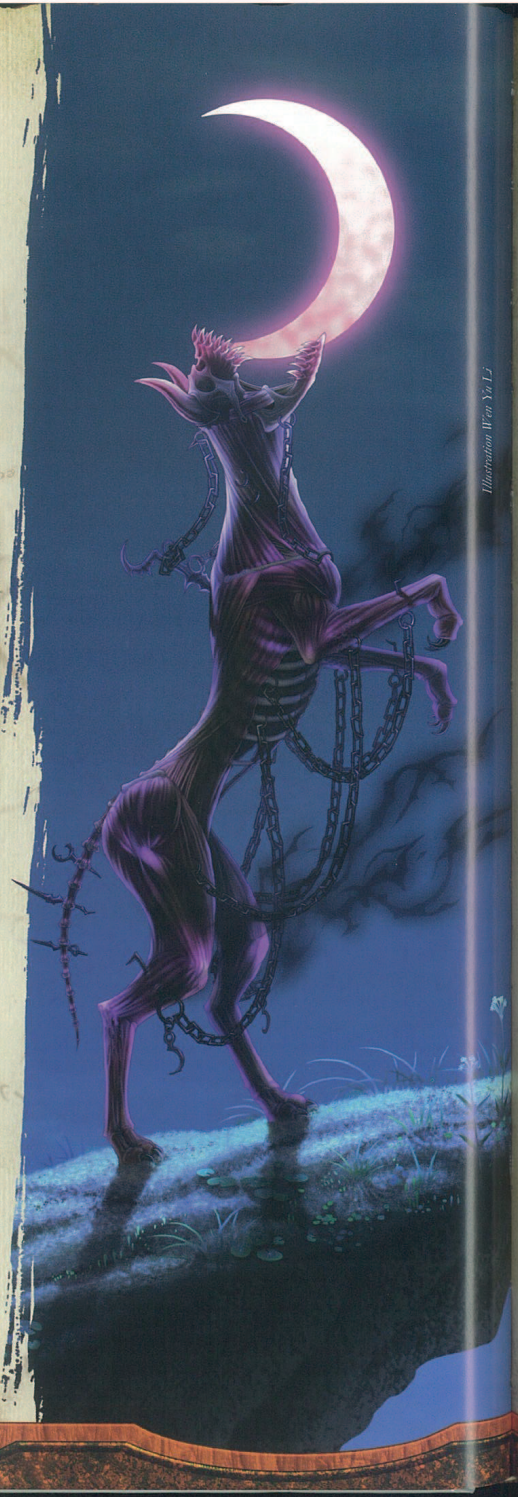


Illustration Wen Yu Li

Parmi les nombreux folklores nés dans les profondes forêts albériennes, celui des spectres Gwyllgi, ou chiens infernaux, est le plus répandu. Ces « chiens noirs du crépuscule » sont des esprits ténébreux de la mort qui annoncent des malheurs et mettent fin à la vie des imprudents qui ont le malheur de les rencontrer.

Il s'agit de grands chiens non morts avec des visages cadavériques et des chaînes pendant aux longs clous qui traversent leur corps mort. Ils sont très grands, dépassant même la taille du plus gros des dogues. Parfois, ils n'ont pas non plus de peau, ce qui leur donne un aspect encore plus monstrueux.

Les Gwyllgi sont invisibles par nature et personne, sauf ceux qu'ils choisissent comme proies, ne peut les voir. Il est malgré tout possible de les percevoir à cause de la forte odeur de souffre qu'ils dégagent et qui imprègne l'air ambiant, le rendant difficilement respirable. Une autre de ses caractéristiques inhabituelles est que lorsqu'ils marchent, leurs pas brûlent le sol, laissant des marques calcinées qui disparaissent au lever du jour.

Les chiens infernaux se manifestent toujours près des lieux d'une exécution et circulent sur des chemins solitaires ou de grandes plaines les nuits où la lune est visible. Ils agissent soit seuls soit en meute toujours composée d'un nombre impair (cinq et sept sont les groupes les plus courants). Ils ne raisonnent ni ne communiquent d'aucune manière, car leur seul intérêt semble être de trouver des gens à chasser. Personne n'a jamais vérifié comment ils choisissaient leurs victimes ou s'il existe un secret bien gardé sur la raison de ce choix. Bien qu'ils aient été vus pour la première fois en Albéria, la Principauté des pluies éternelles n'est pas leur seul champ d'action. Les Gwyllgi peuvent d'ailleurs apparaître pratiquement n'importe où ; personne sur Gaïa n'est vraiment à l'abri de la menace de ces chiens infernaux.

Modus operandi

Les chiens infernaux recherchent continuellement ce qu'ils peuvent considérer comme « proies ». Lorsqu'ils sentent la piste de quelqu'un qui instinctivement mérite de le devenir, ils hurlent pour annoncer que la chasse commence. À partir de ce moment, ils ignorent tout ce qui les entoure, ayant pour une priorité absolue de retrouver et d'éliminer la victime désirée. Si cette dernière, au moment où ils la rattrapent, n'est pas encore consciente de ce qui arrive, les Gwyllgi emploient d'abord ses compétences de subterfuge pour s'en rapprocher lentement et, lorsqu'ils se trouvent à une distance appropriée, ils se lancent par surprise sur son dos en réalisant le Saut des Ombres. Sinon, ils se jettent simplement sur elle après avoir hurlé une seconde fois. La chasse s'achève au moment où les premiers rayons de lumière pointent le matin. À cet instant, les chiens disparaissent, mais s'ils n'ont pas réussi à en finir avec leur proie ils reviendront la nuit suivante pour continuer à la poursuivre infatigablement.

Le point vulnérable des Gwyllgi est leur tête.

Hurlement Infernal : lorsqu'un Gwyllgi se prépare pour prendre ses proies en chasse, il l'annonce en émettant un hurlement déchirant qui glace jusqu'aux os tous ceux qui l'entendent, car il leur cause une peur terrible. Ils doivent réussir une RMys ou RPsy contre 80 ou se retrouver soumis à l'état de Peur. De plus, les victimes auront une légère idée de la où se trouve le Gwyllgi (mais pas de sa position exacte) étant donné qu'il est la source même de leurs craintes.

Invisibilité Spirituelle : en tant qu'être spirituel, le Gwyllgi est invisible pour tous ceux incapables de voir les esprits. Néanmoins, les individus désignés comme « proie » par le chien peuvent le voir clairement, comme une sombre prémonition de leur propre mort.

Vue de Chasseur : pour le Chien Infernal, il n'existe rien d'autre au monde que ses proies ; ses sens sont uniquement dirigés sur elles. C'est pour cette raison que les compétences de perception d'un Gwyllgi sont très précises du moment qu'elles sont directement en rapport avec elles, que ce soit pour chercher des traces, localiser des odeurs ou percevoir une silhouette au cœur de l'obscurité. En revanche, leurs sens ne captent pas clairement le reste du monde, c'est pourquoi ils subissent le malus de cécité partielle contre tout élément étranger à leurs proies.

Saut des Ombres : le Saut des Ombres est une capacité spéciale que les Gwyllgi emploient habituellement pour se lancer sur les ennemis qui ne se sont pas rendu compte de leur présence. Le chien se déplace alors d'un saut jusqu'à une distance maximale de 80 mètres et attaque sa victime dans le même mouvement, mais ne subit pour cela aucun malus à ses compétences de subterfuge.

Hamadryade

Esprit des Forets

Niveau : 4 **Catégorie :** Entre Mondes 20
Points de Vie : 115
Classe : Sorcier
For : 5 **Dex :** 8 **Agi :** 8 **Con :** 7 **Pou :** 12 **Int :** 10 **Vol :** 8 **Per :** 9
RPhy 50 **RMys** 65 **RPsy** 55 **RPoi** 90 **RMal** 50

Initiative : 80 Naturelle
Attaque : 120 Éclat de Bois ou 10 Combat à Mains Nues
Défense : 10 Esquive
Dégâts : 60 Éclat de Bois (Per), 10 Combat à Mains Nues (Con)
Armure : Aucune

AMR : 60
Zéon : 910
Projection magique : 120 Offensive, 130 Défensive
Niveau de Voie : 40 Essence, 60 *Spécial*

Capacités Primordiales : Don mystique, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Récupération de Magie rapide *Condition*, Connaissance innée d'une Voie (Essence 40), *Besoin Physique, Vulnérabilité Naturelle à un Élément (Double dégâts, Feu).*
Pouvoirs : Éclat de Bois (Distance 10 Mètres, Base de Dégâts 60, Sans Limite, *Condition*), Lien Spirituel, Déplacement Souterrain Supérieur, Renaissance, Résistance Physique Unique RPoi +40, Récupération (Régénération 10 *Condition*), Renaissance, Voir les Esprits, *Lien de Vie.*

Taille : 12 Moyenne **Régénération :** 1 / 10
Mouvement : 8 **Fatigue :** 7

Compétences Secondaires : Natation 20, Escalade 20, Persuasion 50, Déguisement 20, Discrétion 20, Poisons 30, Vigilance 20, Observation 15, Pistage 20, Animales 25, Herboristerie 45, Histoire 25, Médecine 25, Évaluation Magique 65, Musique 65, Habileté Manuelle 15.

Les Hamadryades ou dryades sont la personnification féminine de l'essence de certains arbres extrêmement vieux et puissants qui, ainsi que l'assurent les croyances Lillium, sont les agents inconscients de la volonté des huit grands esprits ancestraux. Leur apparence est celle d'une femme, généralement très belle, dont les cheveux sont faits de bois, de fleurs ou de feuilles. Elles ont parfois d'autres attributs en rapport avec la nature, comme une partie de leur peau de teinte verdâtre ou des fleurs poussant directement de différentes parties de leur corps.

Bien qu'elles agissent indépendamment comme n'importe quel être vivant normal, une Hamadryade n'est en réalité que la moitié d'un tout l'autre partie de la créature, de même que la base de son âme, est liée à l'arbre dont elle est née et qu'elles-mêmes nomment généralement « arbre jumeau ». Elles ne sont pas immortelles, mais elles peuvent parfois vivre très longtemps (souvent même plusieurs centaines d'années).

Lorsqu'une Hamadryade naît dans une région boisée, il est fréquent que trois ou quatre autres apparaissent dans un court laps de temps. Elles constituent ainsi de petits groupes d'« amis » auxquels se joignent généralement d'autres esprits locaux de la nature ou des prêtres Lillium. La personnalité de ces créatures est extrêmement marquée par le type d'arbre qu'elles représentent et, en fonction de celui dont elles proviennent, leur ligne de conduite est différente.

Modus operandi

Chaque hamadryade agit de manière différente, mais elles font toujours bon usage de leurs capacités magiques pour combattre. Magiciennes puissantes, leur expérience dans l'utilisation de sorts et d'incantations fait d'elles des adversaires de grand pouvoir.

Leur cœur comme leur tête sont des points vulnérables.

Besoin Physique : une Hamadryade ne peut s'éloigner trop longtemps de son arbre jumeau. Si elle s'en trouve éloignée de plus d'un kilomètre pendant deux jours ou plus, elle commence à subir un malus cumulable à toutes les actions de -5 chaque nuit. Si elle ne retourne pas à ses côtés en moins d'un mois, l'Hamadryade tout comme l'arbre se flétrissent et meurent. Ce processus peut être retardé en réalisant certains rituels mystiques ou si l'Hamadryade renonce à sa vie immortelle, auquel cas elle perd toutes ses capacités surnaturelles (de même que ses pouvoirs magiques) et devient une simple femme humaine.

Déplacement Souterrain Supérieur : tant qu'elles se trouvent à moins d'un kilomètre de leur arbre, les Hamadryades peuvent s'introduire dans la terre et se déplacer à leur vitesse maximale dans la terre tendre, ou à la moitié si le terrain est légèrement plus dur.

Lien Spirituel : l'essence de l'Hamadryade réside dans son arbre jumeau, c'est pourquoi on ne peut pas dire qu'elle ait une âme à proprement parler. Par conséquent, les sorts animiques ne peuvent l'atteindre directement et doivent être lancés contre l'arbre si on veut qu'elle soit affectée.

Récupération : tant qu'elle se trouve sous terre en contact avec les racines de son arbre, l'hamadryade se nourrit de la vie qui l'entoure. Elle obtient par conséquent un Niveau de Régénération 10 et sa Régénération Zeonique double.

Renaissance : même si son corps est détruit, l'Hamadryade ne meurt pas : tant que son arbre jumeau est vivant elle peut se régénérer même de dégâts qui auraient dû la tuer. Lorsqu'elle décède à cause de dégâts physiques, l'Hamadryade s'effrite et ses restes plongent dans le sol. Au bout d'un mois, un nouveau corps jaillira des racines de son arbre, quoi qu'il soit possible que ses souvenirs mettent beaucoup plus longtemps à revenir.

Éclat de Bois : en dépensant de manière innée 50 points de zéon, les Hamadryades peuvent lancer une attaque spéciale avec leurs cheveux : elles les plantent dans le sol et créent un éclat qui attaque leurs ennemis jusqu'à une distance maximale de 10 mètres. Cette attaque emploie leur Projection Magique offensive.

Vulnérable au feu : leur corps est particulièrement volatile, c'est pourquoi les dégâts basés sur le feu leu provoquent de sérieux dommages. Si on les attaque avec cet élément, elles perdent le double de Points de Vie causés et sont incapables de les régénérer en s'enterrant, c'est pourquoi elles doivent le faire à un rythme naturel. Si le corps de l'Hamadryade est entièrement consumé par le feu, il est calciné au-delà de toute régénération et elle ne peut plus l'utiliser. Malgré tout, son âme continue de résider à l'intérieur de l'arbre jumeau et, si elle perd sa forme physique, elle peut lancer des sorts à travers lui en réduisant son AMR de moitié.

Lien de Vie : comme l'arbre jumeau est la vie de l'Hamadryade, tout dégât subi par lui cause à cette dernière une grande douleur (en fonction de la gravité, on peut le considérer comme un état de Douleur ou de Douleur Extrême). Si l'arbre est détruit, l'Hamadryade meurt automatiquement, car son âme est également détruite dans le processus.

Arbres Protecteurs

Étant donné que chaque Hamadryade provient d'un type d'arbre différent, son comportement et ses capacités magiques varient en fonction de la nature de l'esprit gardien qui la protège. Voici une liste des arbres les plus courants et leurs traits distinctifs habituels :

Chêne rouvre

Apparence : elles sont d'aspect adulte et royal. Toutes leurs actions ont une certaine allure noble et elles portent souvent des couronnes de bois sur la tête. Elles ont la peau claire et les cheveux couleur bois ou verdâtre.

Personnalité : sérieuses, majestueuses et en même temps terriblement belliqueuses, ces Hamadryades se comportent comme si elles étaient des dirigeantes parmi les leurs. Elles ne tendent pas à aider les mortels quoi qu'elles ne les détestent pas non plus particulièrement, mais si pour une raison quelconque elles considèrent qu'elles ont été offensées, elles tenteront de détruire à tout prix celui qui les a insultées.

Modificateurs : si elles proviennent d'un chêne, elles possèdent 30 niveaux de voie en Destruction, 30 pour celle de Lumière et une base de 100 en Commandement.

Spécial : en tant qu'esprits de la guerre, les Hamadryades du chêne peuvent recouvrir leur corps d'armures et d'armes de bois formées par leurs cheveux, ce qui leur permet d'attaquer et de se défendre physiquement en employant leur Projection Magique. Les dégâts de l'arme créée est le même que celui de l'Éclat de Bois, mais elle obtient en même temps un Indice de Protection 4 contre tout type d'attaque sauf CHAleur et ÉNErgie. Pour chaque round où cette compétence reste active, elles doivent dépenser 50 points de Zéon.

Noisetier

Apparence : ces Hamadryades sont de loin les plus belles de toutes. Leurs yeux, leur peau et leurs cheveux peuvent être de n'importe quelle couleur, mais ils brillent toujours d'une fraîcheur et d'un charme qui ravit ceux qui les contemplent.

Personnalité : agréables, sages et extrêmement intelligentes, ces Hamadryades aiment fréquenter les mortels une fois qu'elles sont sûres qu'elles ne courent aucun danger. Elles aiment aussi bien apprendre qu'enseigner et elles sont généralement prêtes à aider les gens en échange d'une bonne histoire. Elles éprouvent une aversion particulière envers les personnes stupides et ceux qui ne respectent pas la beauté. En ce cas, elles n'hésitent pas à les punir comme il se doit.

Modificateurs : si elles proviennent de cet arbres, 40 de leurs niveaux de Magie sont consacrés à la Lumière et 20 à la Création. Elles ont également un bonus de +20 en Histoire, en Médecine et en Musique.

Spécial : l'Intelligence de ces Hamadryades est d'un point supérieur a la normale.

Houx

Apparence : ce sont les Hamadryades les plus jeunes (généralement des petites filles ou des adolescentes), aussi gracieuses que belles et charmantes.

Personnalité : actives, volontaristes et avec un fort sens du devoir, ces dryades patrouillent habituellement dans les environs de leur arbre jumeau pour s'assurer que tout va bien. Elles se comportent de manière héroïque et sont même capables de se mettre en danger pour aider ceux qui en ont besoin. Hélas, elles sont aussi têtues et obstinées, et une fois qu'elles ont pris une décision, il est difficile de les faire changer d'avis.

Modificateurs : le houx augmente de 20 niveaux leur voie d'Essence et leur donne une base de 40 dans une voie élémentaire quelconque. Elles obtiennent également 80 à leur compétence secondaire Style.

Spécial : elles ont un bonus de +10 en Projection Magique offensive.

Pommier

Apparence : l'apparence de ces Hamadryades est assez conventionnelle : elles n'ont aucun signe distinctif particulier.

Personnalité : toujours prêtes à faire un pacte, ces Hamadryades cheminent à la limite du bien et la cruauté la plus absolue. Elles attachent autant d'importance à la vie qu'à la mort et demandent un paiement approprié pour aider ou condamner les gens.

Modificateurs : naissant du pommier, les Hamadryades obtiennent un niveau de voie de 60 en Création et un bonus de +60 à leur compétence de Médecine.

Spécial : ces Hamadryades ont Régénération 10 même lorsqu'elles ne sont pas enterrées au contact avec les racines de leur arbre. De plus, leur sang est une substance vitale qui accroît pendant une journée entière de deux points (jusqu'à un maximum de 16) la régénération de base de ceux qui en boivent.

Illustration de Yuu Tsuji

If

Apparence : bien qu'elles restent extrêmement belles, ce sont des femmes d'âge moyen aux cheveux couleur de cendre et aux yeux gris et éteints. Parfois, leur visage à un aspect cadavérique et leur peau est blanche comme celle d'un mort.

Personnalité : éternellement mélancoliques, ces Hamadryades fuient le contact avec les autres êtres vivants. Elles aiment la solitude et, sauf en des circonstances inhabituelles, elles se cachent simplement sous leurs arbres pour éviter d'être découvertes. Elles ne sont violentes que lorsqu'elles rencontrent des entités non mortes ou des personnes liées d'une manière ou d'une autre à la nécromancie.

Modificateurs : l'if reçoit un niveau de voie de 60 en Destruction et 100 à la compétence Occultisme.

Spécial : l'esprit de l'If, l'arbre funéraire, est en contact direct avec le feu et la mort, c'est pourquoi ces Hamadryades ne subissent pas de dégâts spéciaux si elles reçoivent des attaques basées sur la chaleur. En outre, elles peuvent parler aux esprits des individus récemment décédés, avant que leur essence ne soit réclamée par le flux des âmes.

Bouleau

Apparence : d'une certaine manière, bien que normales ces Hamadryades ont toujours un aspect pur et sacré, avec un corps recouvert de fleurs blanches et de cheveux dorés et brillants.

Personnalité : ce sont généralement des créatures du bien qui consacrent leur existence à aider en secret ceux qui en ont besoin et à éliminer toute entité maléfique menaçant leur territoire ou leurs êtres chers.

Modificateurs : avec le bouleau, les Hamadryades possèdent un niveau de voie 60 en Lumière et obtiennent une base de 40 en Commandement.

Spécial : ces Hamadryades sont considérées comme des êtres sacrés, c'est pourquoi toute créature sombre ou maléfique qui les approche à moins de 10 mètres doit réussir à chaque round un test de RMys contre 120 ou subir des dégâts équivalant au double de niveau d'échec.

Saule

Apparence : elles sont toujours exubérantes, avec des notes exotiques comme des fleurs étranges décorant des parties de leur corps ou des cheveux de couleur très inhabituelle. Elles ont parfois aussi des tatouages mystiques sur les bras ou dans le dos.

Personnalité : capricieuses, manipulatrices et mystérieuses, d'habitude leur comportement est soit jovial, soit malicieux, pouvant parfois atteindre des extrêmes dangereux. Elles sont rancunières (voir maléfiques à l'occasion) mais se portent bien avec les individus qu'elles trouvent attirants ou amusants.

Modificateurs : le saule leur offre un niveau 20 en Air, Eau, Feu et Terre, de même qu'un +40 en Musique et une base de 10 à toutes les compétences secondaires.

Spécial : sorcières particulièrement expertes, si elles sont proches de leur arbre jumeau, leur AMR augmente de 10 points.

Aubépine

Apparence : leurs cheveux sont généralement blancs et leur peau pâle, ce qui est en contraste avec leurs yeux rougeâtres ou bleutés. Leurs mains s'achèvent par des ongles effilés et, parfois, elles ont aussi les incisives légèrement allongées.

Personnalité : cruelles et maléfiques, ces Hamadryades sont des âmes obscures qui tendent à prendre plaisir à causer ravages et destruction. Elles trompent et tuent de manière désagréable, simplement parce que cela les amuse. À plus d'un titre, elles agissent souvent comme de véritables démons.

Modificateurs : l'aubépine leur donne 40 à la voie d'Obscurité, 20 à celle de Destruction et elles reçoivent une base de 60 en Intimidation.

Spécial : le sang de ces Hamadryades est extrêmement vénéneux. Quiconque entre physiquement en contact avec (en général après leur avoir causé des dégâts lors d'une attaque) doit réussir un test de RPoi contre 100 ou subir l'état de Douleur et des dégâts équivalant au niveau d'échec.

Hauts Seigneurs Élémentaires

En dessous des seuls Aeons et divinités élémentaires se trouvent les entités qu'occultistes et sorciers ont nommé Haut Seigneurs Élémentaires. Il s'agit du plus haut niveau connu dans la hiérarchie des « Quatre Principes Élémentaires », dont les pouvoirs incommensurables ne peuvent être comparés qu'à ceux des Damoiselles de Lumière ou des Seigneurs des Ténèbres.

Contrairement à ce que pensent certains, il ne s'agit pas d'entités uniques mais d'une catégorie extrêmement puissante d'élémentaires se trouvant généralement à la tête de ceux de leur espèce sur un vaste territoire. À plus d'un titre, on pourrait les considérer comme étant les « princes » des éléments. Entièrement détachés de la lumière et de l'obscurité, de même que des intérêts des Béryls et des Shajads, ils ne servent actuellement aucun pouvoir, sauf dans les rares cas où ils continuent d'être liés à une divinité. Bien qu'il existe sans aucun doute une certaine animosité entre eux, tous quatre respectent un pacte tacite dont le but est de maintenir à tout moment un équilibre de pouvoir.

Agni

Élémentaire Superieur du Feu

Niveau : 10 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 30
Points de Vie : 4.500 Encaissement
Classe : Mage de bataille
For : 14 **Dex :** 10 **Agi :** 7 **Con :** 14 **Pou :** 13 **Int :** 13 **Vol :** 12 **Per :** 8
RPhy 100 **RMys** 100 **RPsy** 95 **RPoi** 100 **RMal** 100

Initiative : 90 Naturelle
Attaque : 250 Griffes de Feu, 300 Inferno
Défense : Encaissement
Dégâts : 125 Griffes de Feu (Cha), 150 Inferno (Cha)
Armure : Naturelle 6

AMR: 50 Feu, 30 autres
Zéon : 625
Projection magique : 220 Offensive
Niveau de Voie : 90 Feu

Compétences naturelles : Maniement offensif des sorts.
Capacités Primordiales : Don, Caractéristiques Physiques Surnaturelles, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Zen, Aucun besoin physique, Immunité Naturelle à un Élément (Complète, Feu), Dispense de Gestes, Dispense de Paroles, *Vulnérabilité a un Élément (Double Dégâts, Eau).*
Pouvoirs : Armes naturelles : Griffes de Feu (Attaque Élémentaire), Altérer l'Énergie, Inferno (Dégâts 150, Zone 50 Mètres, Sans Limite, *Demande 1 round de Préparation*), Contact Brûlant, Ailes de Feu (Vol Mystique 8), Forme Élémentaire, Aura de Feu, Consomption, Maîtrise Élémentaire, *Vulnérabilité Extrême : Eau (Vulnérabilité, Dégâts Équivalents, RPhy 180).*

Taille : 29 Énorme **Régénération :** 7
Mouvement : 8/8 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Intimidation 150*, Vigilance 50, Observation 50, *Évaluation Magique 100, Prouesses de Force 100.*

Adorés au Baho et dans d'autres régions orientales en tant que divinités mineures de flammes, les entités connues sous le nom d'Agni sont la plus grande puissance chez les élémentaires de feu. D'un aspect semblable à celui des Efrits mais de taille et d'envergure bien supérieure (ils peuvent mesure jusqu'à plus de six mètres de haut), les Agni se caractérisent par leurs visages démoniaques et leurs gigantesques ailes de feu qu'ils peuvent faire apparaître à volonté. C'est pour cela qu'ils sont considérés comme étant des « anges déchus du feu » par l'Église d'Abel, un des démons les plus puissants et les plus hauts placés.

On dit que, contrairement à d'autres hauts seigneurs élémentaires, les Agni ne naissent pas en tant que tel mais sont le résultat de l'évolution d'un Efrit ancestral qui a consumé la flamme existentielle de milliers de ses semblables. Le résultat est l'union d'innombrables forces vitales qui s'éteignent afin de donner naissance à une nouvelle puissance qui unit des éléments de tous les précédents.

En règle générale, la personnalité des Agni est cruelle et sans pitié. Ils adorent les conflits, la violence et la guerre, car la destruction fait partie intégrante des flammes et donc de leur nature. Néanmoins, ils ne sont pas non plus inéluctablement maléfiques, car ils comprennent qu'une certaine modération et équilibre sont nécessaires en tout.

De tous les hauts élémentaires, ils sont peut-être ceux qui entretiennent le plus de relations avec leur semblables. On pourrait même aller jusqu'à affirmer qu'ils possèdent une structure militarisée et, bien qu'étant séparés, chacun d'entre eux contrôle d'une main de fer les élémentaires mineurs se trouvant dans leur zone d'influence.

Étant proches de leur essence, les Agni vivent habituellement dans des régions volcaniques ou dans des lieux où la chaleur est asphyxiante. On ignore complètement combien il en reste sur Gaïa, mais la plupart sont très actifs suite aux évènements de la Rupture des Cieux.

Modus operandi

Créatures violentes ressentant un amour aveugle pour le combat, les Agni n'hésitent pas un seul instant à se lancer dans la bataille dès qu'on leur offre une excuse convaincante. Le simple fait de mesurer leurs capacités à celles d'adversaires à leur mesure est pour eux une raison suffisante. Naturellement, leur aptitude démesurée pour la lutte est tout simplement sidérante. Entre leur potentiel physique, leurs compétences surnaturelles et leur maîtrise de la magie, ils sont imparables. Peut leur importe d'affronter un rival ou des centaines : pour eux, le résultat est exactement le même. On ne leur connaît pas de point vulnérable, pas même la tête.

Inferno: à part ses griffes et sa gueule, un Agni peut se servir de ses énormes ailes de feu afin de balayer ses ennemis avec de gigantesques flammes. Lorsqu'il a l'intention d'employer cette attaque, il replie ses ailes en s'en enveloppant tandis qu'il accumule une grande quantité d'énergie. Lorsqu'il les étend, il provoque une énorme explosion brûlante englobant tout ce qui se trouve à moins de 50 mètres du seigneur élémentaire. Inferno attaque sur le mode CHA et leur demande un round entier de préparation, au cours duquel l'Agni ne peut faire d'actions Actives. Après l'avoir lancée, le seigneur élémentaire doit attendre pour récupérer entre un et cinq rounds (déterminé par le lancé d'un D10 : 1-2 un round, 3-4 deux rounds, 5-6 trois rounds, 7-8 quatre rounds et 9-10 cinq rounds) avant de l'utiliser à nouveau.

Aura de Feu : le seigneur élémentaire est une source de chaleur tellement grande que quiconque s'y expose subit de sérieuses conséquences. L'air devient irrespirable, le métal chauffe au rouge et même la roche fond autour d'eux. Quiconque se trouve dans un rayon de 10 mètres de l'Agni au début d'un round doit réussir une RPhy contre 120 ou subir des dégâts équivalant au niveau d'échec. Dans le cas où quelqu'un porte sur lui des objets facilement inflammables, tels que des vêtements ou du bois, la difficulté de la RPhy augmente de 20 points et, si le test est raté, le personnage entrera immédiatement dans l'état En Flammes.

Forme Élémentaire : le corps des Agni est complètement fait de feu, c'est pourquoi ils sont immunisés contre toute attaque conventionnelle qui n'est pas basée sur l'Énergie, l'Eau ou le Froid.

Contact Brûlant : en plus de leur Aura de Feu, tout individu entrant en contact avec le seigneur élémentaire, que ce soit pour l'attaquer physiquement ou en recevant un de ses assauts, court le risque d'être réduit à un petit tas de cendres. Par conséquent, celui qui touche ou est touché directement par l'Agni doit réussir une RMys contre 140 ou subir des dégâts équivalant au double du niveau d'échec.

Consomption : comme compétence passive, le seigneur du feu peut sacrifier une partie de son énergie vitale afin d'accroître temporairement ses capacités. De cette manière, chaque tranche de 50 PV sacrifiée lui offrira un bonus de +5 à toutes les actions pendant ce round, jusqu'à un maximum de +50.

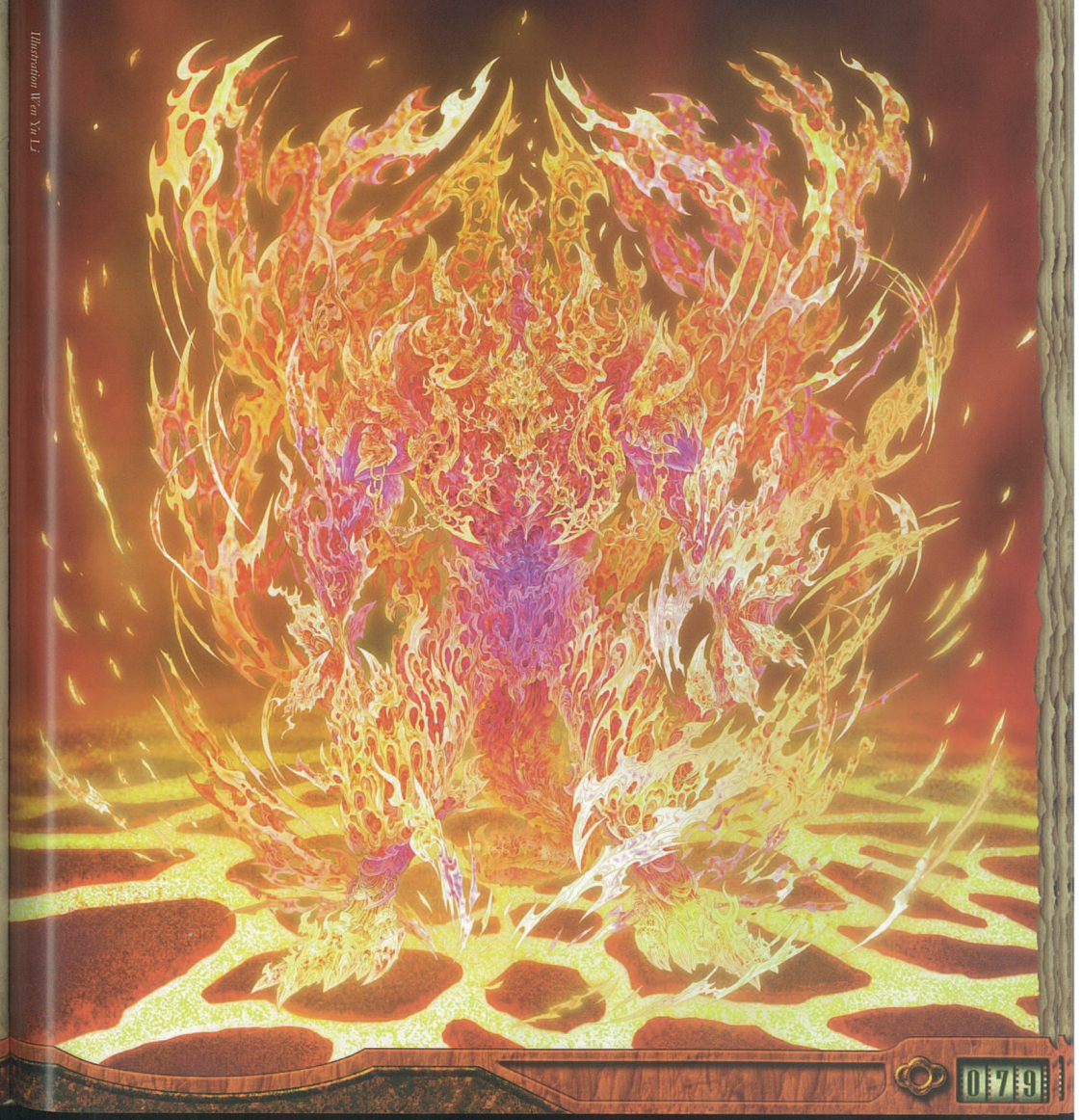
Ailes de Feu : le seigneur élémentaire se déplace dans les airs grâce à ses immenses ailes de feu à la même vitesse qu'au sol. Il est cependant totalement incapable d'activer Inferno tant qu'il s'en sert pour voler.

Maîtrise Élémentaire : tous les sorts de la voie du Feu que le seigneur élémentaire effectue sont lancés avec deux effets supplémentaires sans aucun coût. Les sorts maintenus bénéficient également de ce bonus, mais ces effets supplémentaires ne comptent pas dans le coût de maintien.

Immunité Élémentaire : les attaques basées sur le feu ou la chaleur ne causent pas de dégâts aux Agni.

Vulnérabilité Extrême : si un Agni met plus de la moitié de son corps en contact avec de l'eau froide ou de la glace, il doit réussir une RPhy contre 180 ou recevoir des dégâts équivalant à son niveau d'échec multiplié par cinq. Chaque tranche de 1.000 points de dégâts subis de cette manière lui cause la perte temporaire d'un point d'Agilité, de Dextérité et de Force.

Illustration Wen Ya Li



Arias Vayu

Élementaire Superieur de L'air

Niveau : 10 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 30
Points de Vie : 210
Classe : Mage de bataille
For : 5 **Dex :** 14 **Agi :** 15 **Con :** 8 **Pou :** 13 **Int :** 13 **Vol :** 7 **Per :** 10
RPhy 85 **RMys** 100 **RPsy** 85 **RPoi** 85 **RMal** 85

Initiative : 175 Naturelle
Attaque : 240 Lame de Vent
Défense : 250 Esquive
Dégâts : 80 Lame de Vent (Tra), 100 Tétraformation (Éle)
Armure : aucune

AMR : 80 Air
Zéon : 900
Projection magique : 200 Offensive
Niveau de Voie : 90 Air

Compétences naturelles : Maniement offensif des sorts.
Capacités Primordiales : Don Mystique, Caractéristiques Physiques Surnaturelles, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Zen, Aucun Besoin Physique, Immunité Naturelle à un Élément (Complète, Air), Dispense de Gestes, Dispense de Paroles.
Pouvoirs : +30 à l'Initiative Naturelle, Forme Élémentaire, Lame de Vent (Attaque Élémentaire, -2 à l'IP Défensif, Distance 250 Mètres, Base de Dégâts 80), Altérer l'Énergie, Transport Inné (Distance 30 Mètres, À travers un Élément, Sans Limite), Maîtrise Élémentaire, Les Quatre Cristaux Élémentaires.

Taille : 13 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 15 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Acrobaties 125, Danse 180,* Persuasion 55, *Vigilance 40,* Observation 20, *Histoire 50, Évaluation Magique 150.*

Reine des Vents, Dame des Sylphes, Porteuse de Tempêtes... Nombreux sont les noms sous lesquels on connaît les Arias Vayu, le plus haut niveau d'élémentaire de l'air. Leur corps est composé d'une masse de courants d'air et d'électricité condensée par la puissante énergie spirituelle qui les a fait naître. En réalité, elles ne possèdent pas de forme définie, mais elles prennent toujours une apparence féminine d'une beauté exceptionnelle et gardent cet aspect en permanence, l'appelant elles-mêmes leur « moi véritable ». Contrairement aux sylphes, dont le corps semble éthéré, une Vayu peut à volonté adopter une couleur et une « masse », même si ses cheveux garderont une couleur bleutée et, de même que ses vêtements (également composés de courants d'air) flottent autour de l'élémentaire, lui donnant une allure royale et seigneuriale.

Leur personnalité, tout comme le vent qui les constitue, est versatile et changeante : elles se comportent capricieusement, ne faisant preuve de responsabilité que pour les affaires les plus sérieuses ou pour tenir des promesses (chose qui est pour elles absolument vitale). Bien qu'elles aient été jadis directement mêlées aux affaires de l'humanité et de nombreuses autres races, depuis la Guerre de Dieu leur implication envers le monde est bien moindre. À présent, elles voyagent toujours d'un lieu à l'autre sans se laisser voir par l'homme, gardant peu ou pas de relations avec les affaires mondaines.

Les Arias Vayu ont un énorme contrôle sur le climat de Gaïa et chacune d'elles détermine quand éclatent les orages ou bien quand il y a des périodes de sécheresse dans différents territoires. Ce n'est pas qu'elles soient nécessaires pour que cela arrive, mais en vertu d'accords ancestraux avec les premiers habitants du monde, elles considèrent que le fait de garantir un fonctionnement correct de la météorologie fait partie de leurs responsabilités. De nombreux villages et hameaux éloignés du cœur de l'Empire rendent d'ailleurs toujours hommage aux « fées de la tempête » ou aux « anges de la pluie » avec de grandes festivités pour leur demander de les bénir avec de bonnes précipitations.

Illustration W en Ya L1

Les Vayu connaissent toutes les langues existantes et savent les parler avec fluidité. Étant donnée leur nature raffinée, elles sont attirées par la musique et la danse, qu'elles considèrent comme étant la plus grande création des mortels (et c'est précisément ce qui les attire dans les fêtes en leur honneur). Suivant le mythe des Sylvain, lorsqu'un orage est particulièrement fort, c'est parce qu'une Arias Vayu danse dans les cieux.

On ignore aujourd'hui le nombre exact de Reines des Vents restant sur Gaïa, mais on estime qu'il doit en rester au moins une dizaine.

Modus operandi

Les Arias Vayu entrent très rarement au combat, car leur nature non violente et leur énorme pouvoir leur permettent généralement d'éviter très facilement les affrontements : dans le pire des cas, elles se laissent simplement porter par les courants aériens, couvrant de grandes distances. Au contraire, lorsque ce sont elles qui veulent avoir l'initiative, leurs compétences magiques hors du commun, leur capacité de lutte et leurs pouvoirs innés leur donne un avantage démesuré contre n'importe quel adversaire. Leur méthode de combat habituelle consiste à se transporter continuellement d'un côté sur l'autre en attaquant à grande distance leurs ennemis avec des lames de vent, tandis qu'elles accumulent du Zéon afin de lancer les sorts dont elles pourraient avoir besoin. De par leur nature éthérée, elles n'ont pas de point vulnérable.

Forme Élémentaire : le corps d'une Arias Vayu est constitué d'une infinité de courants d'air, c'est pourquoi les armes n'altérant pas l'énergie sont incapables de l'atteindre et ceux qui ne voient pas la magie doivent réussir un test de Vigilance Presque impossible ou d'Observation Très Difficile pour la détecter. Néanmoins, bien qu'étant composée d'air, la dame élémentaire peut si elle le désire prendre la forme matérielle souhaitée, devenant visible pour tous. Grâce encore à sa nature élémentaire, une Arias Vayu peut se déplacer librement dans les airs avec son Mouvement et, quoique n'étant pas à proprement parler intangible, elle peut se glisser par n'importe quelle ouverture, aussi minuscule soit-elle, du moment qu'une petite rafale de vent puisse y passer.

Lame de Vent : étant donné la maîtrise innée qu'exerce une Arias Vayu sur tous les courants d'air, la principale méthode d'attaque de la dame élémentaire consiste à créer d'énormes lames d'air concentré qu'elle lance sur ses ennemis. La Lame de Vent équivaut à une attaque à distance capable d'altérer l'énergie avec une portée maximale de 250 mètres et réduisant de deux points l'Armure du défenseur.

Transport Inné : en se déplaçant à travers les courants d'air, une Arias Vayu peut se transporter de façon innée d'un lieu à l'autre à une distance maximale de 30 mètres. Elle peut donc se retire de n'importe quel combat sans donner à ses adversaires de bonus à leur riposte par sa position. Cette capacité ne fonctionne que dans des lieux ouverts où l'air circule.

Maîtrise Élémentaire : tous les sorts de la voie de l'Air que la dame élémentaire effectue sont lancés avec deux supplémentaires sans aucun coût. Les sorts maintenus bénéficient également de ce bonus, mais ces effets supplémentaires ne comptent pas dans le coût de Maintien.

Immunité Élémentaire : les attaques, naturelles ou surnaturelles, basées sur l'électricité ou l'air ne cause pas de dégâts aux Arias Vayu.

Les Quatre Cristaux Élémentaires : au début de n'importe quel round et avant de déterminer son initiative, une Arias Vayu peut activer ses sphères élémentaires. Elle doit pour cela dépenser 50 points de Zéon, déduits de sa réserve sans qu'elle ait besoin des les accumuler. Malheureusement, le pouvoir des cristaux est chaotique et on ne sait jamais exactement lequel d'entre eux va fonctionner. Pour le savoir, la Vayu lance un D10 en observant les résultats suivants : 1-2 Cristal du Vent, 3-4 Cristal du Rayon, 5-6 Cristal du Typhon, 7-8 Cristal de l'Éclair et 9-10 Tétraformation. Les Cristaux ne peuvent être abîmés d'aucune manière tant que l'Arias Vayu est vivante, mais lorsqu'elle les utilise ils deviennent temporairement vulnérables à une attaque. Les Cristaux se défendent avec une Esquive de 250 et, s'ils reçoivent des dégâts, ils sont simplement désactivés pour le reste du round, annulant temporairement les pouvoirs spéciaux qu'ils offrent à la dame élémentaire.

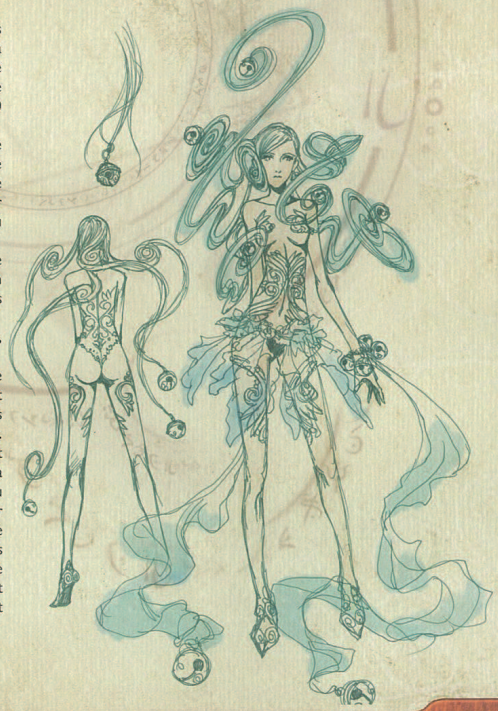
1-2 Cristal du Vent : soulève un puissant courant d'air surnaturel qui entoure l'Arias Vayu, la protégeant de tout type d'attaque physique ou spirituelle. Pendant ce round, la dame élémentaire accroît sa Défense jusqu'à 280 et tous les dégâts reçus provenant d'attaques physiques sont réduits de moitié.

3-4 Cristal du Rayon : provoque une puissante décharge électrique agissant comme le sort d'Air Rayon, lancé avec une valeur zéonique de 100 points et équivalant à une Attaque de 280. Cette attaque est complètement indépendante des actions de la dame élémentaire, c'est pourquoi elle sera activée même si elle n'a pas d'actions au cours du round.

5-6 Cristal du Typhon : déchaîne un puissant tourbillon autour de la Vayu qui dévaste tout ce qui est près d'elle. Quiconque se trouve à moins de 10 mètres de l'élémentaire ou s'approche d'elle reçoit un impact automatique de Force 14 qui l'éloigne. Pendant ce round, toutes les attaques de Lame de Vent de l'Arias Vayu voient leur Base de Dégâts passer à 100.

7-8 Cristal de l'Éclair : la Vayu obtient un bonus de +100 en Initiative, accroît son AMR de 20 points et ne subit aucun malus aux actions pour lancer des sorts et attaquer physiquement.

9-10 Tétraformation : en utilisant ce pouvoir, les Quatre Cristaux Élémentaires s'activent à l'unisson, provoquant une puissante onde de choc associant vent et électricité. La Tétraformation lance une attaque électrique dans un secteur de 30 mètres de rayon en employant la compétence offensive de la Vayu et cause en plus un Impact de Force 14. Cependant, quiconque parvient à se défendre de l'attaque devra réussir un test de RPhy contre 120 à cause du champ électrique formé par les sphères, ou subir un malus à toutes les actions de -40 à cause des décharges dans son système nerveux. Cette attaque est complètement indépendant des actions de la dame élémentaire, c'est pourquoi elle sera activée même si elle n'a pas d'action au cours du round. Pour l'annuler, il suffit de toucher au moins l'un des quatre Cristaux.



Chthon

Élémentaire Supérieur de la Terre

Niveau : 10 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 30
Points de Vie : 7.000 Encaissement
Classe : Mage de bataille
For : 16 **Dex :** 9 **Agi :** 8 **Con :** 16 **Pou :** 12 **Int :** 8 **Vol :** 12 **Per :** 9
RPhy 150 **RMys** 95 **RPsy** 95 **RPoi** 150 **RMal** 150

Initiative : 80 Naturelle
Attaque : 230 Armes Diamantines
Défense : Encaissement
Dégâts : 150 Armes Diamantines (Tra / Con), 100 Libération d'Énergie (Éne)
Armure : Corps De Diamant Tra 12 Con 12 Per 12 Cha 12 Fro 12 Éle 12 Éne 8

AMR: 80 Sorts de Pierre.
Zéon : 750
Projection magique : 20 Offensive
Niveau de Voie : 90 Pierre.

Capacités Primordiales : Don Mystique, Caractéristiques Physiques Surnaturelles, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Aucun Besoin Physique, Réfraction (Immunité Naturelle à un Élément : Moitié de Dégâts Lumière, Obscurité), Connaissance Naturelle d'une Voie : Terre 80, Dispense de Gestes, Dispense de Paroles.
Pouvoirs : Armes Diamantines (Attaque Élémentaire, -5 à l'IP Défensif, +20 au Critique), Altérer l'Énergie, Mouvement Souterrain Supérieur, Corps de Diamant (Résistance Physique +40, Armure Physique 8, Seuil d'invulnérabilité 160 *Spécial*), Maîtrise Élémentaire, Libération d'Énergie, Charge Vertébrale Souterraine.

Taille : 32 Gigantesque **Régénération :** 8
Mouvement : 10 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Vigilance 120, Observation 25, Sciences 200 (Géologie)*, Évaluation Magique 130, *Prouesses de Force 200, Forge 150.*

Le dénommé « Dragon de Pierre » ou Chthon est le plus puissant des élémentaires de terre connus. Ses formes ressemblent à de gigantesques dinosaures de granit et de métal, dont les colonnes vertébrales sont couvertes d'arêtes de diamant et de cristal. On dit que, de tous les grands élémentaires, ils furent les premiers à naître mais les derniers à s'éveiller.

Illustration Wen Yu Li

Ils possèdent un savoir considérable, propre de leur âge intemporel, mais ils sont très peu communicatifs et ils refusent la compagnie, même celle d'autres élémentaires de leur nature. Revêches et avec un fort caractère, ils méprisent les créatures de chair, bien qu'ils admirent leur capacité à créer des constructions et des édifices. On dit qu'un Chthon serait capable de protéger une ville qu'il trouve belle non pour ses habitants, mais pour sauver la cité en elle-même. En revanche, si une agglomération l'irrite particulièrement, il n'hésitera pas un seul instant à provoquer des séismes ou d'autres cataclysmes naturels afin de la détruire ; d'après certaines légendes, ils ont déjà fait de telles choses avec de petites métropoles autrefois.

Bien qu'ils n'aient généralement de relations directes avec aucune sorte d'être, conscients de leur position et possédant une certaine responsabilité naturelle, ils sont capables d'appeler des titans ou d'autre entités liées à la terre afin qu'elles accomplissent leurs desseins lorsqu'ils considèrent que leur intervention est nécessaire.

Ils possèdent également des pouvoirs magiques élevés, mais leurs connaissances surnaturelles sont innées ; ils lancent naturellement leurs sorts et n'ont donc que bien peu de contrôle dessus.

Les Chthon furent l'un des types d'élémentaire les plus touchés par l'activation de la Machine de Rah et, par conséquent, ils restèrent en léthargie dans les profondeurs de la terre. La plupart d'entre eux sont encore endormis, provoquant des tremblements de terre et de grandes crevasses dans les secteurs proches de leur demeure à chaque fois qu'ils s'agitent dans leurs rêves. Il se peut qu'il en reste un peu moins d'une douzaine sur Gaïa, mais pour l'instant trois seulement se sont réveillés et, même ainsi, ils ne sont guère intervenus dans le monde, car ils n'éprouvent pas le moindre intérêt pour les affaires actuelles des hommes.

Modus operandi

Les Chthon n'entrent généralement pas au combat mais, lorsqu'ils le font, ils se laissent porter par une violence incontrôlable et inhabituelle. Si quelqu'un, pour une raison quelconque, attire leur colère sur soi, il s'avancera, détruisant tout sur son passage, jusqu'à ce qu'il puisse exterminer ses objectifs. Ils restent généralement sous terre jusqu'au moment où ils considèrent que leur intervention est nécessaire : à cet instant, la créature se dresse, dévastant complètement ce qui l'entoure.

Étant donné leur potentiel physique et leur résistance sans égal, ils n'ont pas de plans ou stratégies trop complexes : ils attaquent simplement leurs adversaires jusqu'à ce qu'ils soient réduits en miettes. Ils n'ont aucun point vulnérable connu.

Corps de Diamant : la forme physique d'un Chthon est constituée des minéraux et des métaux les plus durs qui existent, ce qui en fait l'armure naturelle la plus impénétrable connue. Grâce à elle, la plupart des attaques sont inoffensives pour le Dragon de Pierre ; non seulement elle lui offre un IP élevé, mais elle lui donne en plus Seuil d'invulnérabilité de 160. De plus, toute attaque capable de dépasser ce seuil (que ce soit parce qu'elle cause une Base de Dégâts supérieure ou parce qu'elle altère l'énergie) voit sa Base de Dégâts réduite de 20 points. Les créatures ayant une Gnose supérieure à celle du Chthon peuvent ignorer cette règle.

Armes Diamantines : tout le corps d'un Chthon est une arme naturelle dévastatrice capable de détruire tout ce qui passe à sa portée, que ce soit chair ou métal. Ses griffes, ses crocs, sa queue... même le dos du Dragon de Pierre est nécessairement mortel. Pour cette raison, ses attaques réduisent de 5 points l'Armure du défenseur et appliquent un bonus de +20 à tout Critique causé. Leur Fracassement et leur Solidité aussi sont exceptionnels : 26 et 44 respectivement.

Réfraction : du fait des qualités surnaturelles pour refléter la lumière que possèdent les diamants recouvrant les Chthon, les décharges et les sorts de lumière ou d'obscurité se dispersent lorsqu'ils les touchent. Par conséquent, les attaques basées sur ces éléments réduisent leurs dégâts de moitié et le Dragon de Pierre obtient un bonus de +40 à ses Résistances contre elles.

Mouvement Souterrain : l'intérieur de la terre est le milieu naturel des Chthon. Ils peuvent se déplacer à leur maximum de Mouvement dans les profondeurs en traversant même la roche la plus dure. Seules les surfaces enchantées ou surnaturelles sont capables de les arrêter.

Maîtrise Élémentaire : tous les sorts de la voie de la Pierre que le seigneur élémentaire effectue sont lancés avec deux supplémentaires sans aucun coût. Les sorts maintenus bénéficient également de ce bonus, mais ces effets supplémentaires ne comptent pas dans le coût de Maintien.

Libération d'Énergie : les corps des Chthon contient difficilement leur gigantesque énergie spirituelle. Pour cette raison, lorsque les Dragons de Pierre son gravement touchés et que leur forme physique se lézarde, une partie de ce pouvoir est libérée à travers de terribles ondes de choc. À chaque fois que le haut élémentaire perd 1.000 Points de Vie, il provoque une explosion d'énergie qui touche quiconque se trouve à moins de 25 mètres de lui. Cette Attaque est indépendante de la volonté de la créature et emploie l'équivalent d'une Attaque de 240. Si le Chthon est détruit, tout son corps explose, provoquant une onde finale d'Attaque 250.

Charge Vertébrale Souterraine : les Chthon emploient souvent cette curieuse tactique de combat si, au début d'un affrontement, ils sont encore enterrés sans avoir complètement révélé leur corps. Tant qu'ils se trouvent partiellement sous terre, les Dragons de Pierre peuvent charger contre leurs ennemis en employant comme arme les arêtes effilées ressortant de leur tête et de leur dos. Leurs rivaux voient ainsi de grandes lames s'élancer vers eux comme s'il s'agissait d'ailerons de requins « nageant » dans le sol. Étant donné que leur mouvement, visibilité et capacité de réaction ses réduit considérablement lorsqu'ils sont sous terre, lorsqu'ils utilisent cette tactique le Chthon applique un malus de -20 à sa compétence offensive. Vu qu'elles font partie du corps du Dragon de Pierre, il est possible d'attaquer ces arêtes afin de l'obliger à sortir. Dans ce cas, on considère qu'il faut causer au moins 1.000 points de dégâts à l'élémentaire pour les briser et le faire remonter.

Varuna

Élémentaire Supérieur de l'Eau

Niveau : 10 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 30
Points de Vie : 4.000 Encaissement
Classe : Mage de bataille
For : 14 **Dex :** 8 **Agi :** 10 **Con :** 13 **Pou :** 13 **Int :** 13 **Vol :** 11 **Per :** 7
RPhy 100 **RMys** 100 **RPsy** 95 **RPoi** 100 **RMal** 100

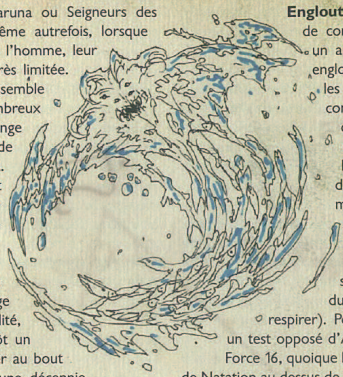
Initiative : 85 Naturelle
Attaque : 250 Lames d'Eau ou 245 Emporter ou 225 Engloutir
Défense : Encaissement
Dégâts : 140 Lames d'Eau (Tra), 150 Épine de Glace (Per / Fro), 80 Tsunami (Con), 40 Engloutir (Con)
Armure : Naturelle 6

AMR : 65 Air
Zéon : 855
Projection magique : 200 Offensive
Niveau de Voie : 90 Eau

Compétences naturelles : Maniement offensif des sorts.
Capacités Primordiales : Don Mystique, Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Zen, Aucun Besoin Physique.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Lames d'Eau (Attaque Élémentaire) et Épine de Glace (Attaque Élémentaire, -4 à l'IP Défensive, +10 aux Dégâts), Tsunami (Zone *Spécial*, Attaque Élémentaire, Condition, *1 round de Préparation*), Engloutir (Immobilisation 16), Écrasement, État Cristallisé, Congélation (RMys 160, Catalyseur, Condition), Prison de Glaceur, Ailes d'Eau (Mouvement Aquatique, +2 Mouvement, Vol Mystique 12), Forme Élémentaire, Maîtrise Élémentaire, Régénération 18 (*Condition*).

Taille : 30 Gigantesque **Régénération :** 18
Mouvement : 14/12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Vigilance 75, Pistage 50*, Navigation 135, *Évaluation Magique 200.*



De tous les hauts élémentaires, les Varuna ou Seigneurs des Profondeurs sont les plus énigmatiques. Même autrefois, lorsque le surnaturel cheminait encore aux côtés de l'homme, leur relation avec les affaires Gaïa fut toujours très limitée. Leur corps, entièrement composé d'eau, ressemble vaguement à un immense serpent avec de nombreux yeux et, lorsqu'ils bougent, tout leur être change constamment de forme, prenant l'apparence de grands bancs de poissons ou d'une raie manta.

Les Varuna sont des êtres extrêmement intelligents, à l'instinct aiguisé et avec un savoir considérable au fil de longs siècles d'existence. Cependant, tout cela se retrouve très souvent occulté par leur pulsion de prédateur. Ils doivent périodiquement s'alimenter de viande ou ils deviennent alors la proie d'une rage incontrôlée qui les pousse à tuer ; en réalité, ce n'est pas un besoin physique, mais plutôt un blocage psychologique qu'ils doivent dépasser au bout d'un certain temps. Il faut souvent plus d'une décennie avant que leur désir ne soit trop fort pour pouvoir y résister mais, plus ils sont vieux, moins il leur faut de temps pour « perdre la tête ». C'est pour cette raison qu'un Seigneur des Profondeurs peut facilement être extrêmement compréhensible (voire amical) dans les périodes immédiatement postérieures à son repas, et plus tard en revanche se comporter tel un démon assoiffé de sang.

La « légende » est très connue de certains marins (même s'ils ignorent naturellement la véritable nature des Varuna). Il existe des villages côtiers dans le nord qui sacrifient encore chaque année des animaux aux Seigneurs des Profondeurs (voire, chez les moins civilisés, des petits enfants) pour tenter de calmer l'appétit des hauts élémentaires.

Comme leur nom l'indique, les Varuna vivent généralement dans les profondeurs des océans, mais n'ont aucun problème pour se déplacer ou vivre sur la terre ferme durant de longues périodes. Il en existe quelques-uns dans les grands lacs ou même à la source de fleuves au fort débit. Leur nombre est légèrement inférieur à dix, bien que l'on ignore si tous sont déjà réveillés ou sont encore en léthargie à cause de la Machine de Rah.

Modus operandi

Le principal motif pour lequel un Varuma peut en arriver à attaquer des êtres vivants est son implacable désir prédateur ; au cours de ces périodes, ils sont incapables de distinguer autre chose que la chaleur que dégage le corps de leur future victime. Néanmoins, aveuglés ou non par leurs instincts, les Seigneurs des Profondeurs conservent à tout moment une incomparable capacité de combat, qui leur permet d'employer des tactiques complexes et de ne jamais sous-estimer leurs ennemis.

Dans l'eau, ces créatures sont imparables, car elles se déplacent avec toute leur habileté tandis que leurs adversaires ont de sérieux problèmes pour agir (ils appliquent normalement un malus de paralysie partielle). C'est pour cela qu'il leur est extrêmement facile d'en finir même avec une armada de navires. Néanmoins, sur terre ce sont des ennemis également terrifiants qui profitent au maximum de leurs pouvoirs surnaturels, de leur sorcellerie et de leur capacité à modifier leur état entre liquide et cristallisé.

Forme Élémentaire : le corps du Varuna est constitué de liquide, c'est pourquoi les attaques Perforantes ou Tranchantes ne pouvant altérer l'énergie ne lui causent pas de dégâts, tandis que les Contondantes ne lui en font que la moitié.

Lames d'Eau : les tentacules du seigneur élémentaire peuvent changer de forme et devenir d'énormes lames d'eau, ce qui fait que tout son corps devient une authentique arme vivante lorsqu'il se déplace à grande vitesse. Par conséquent, chacune de ses attaques avec les lames d'eau englobe un secteur de 5 mètres de rayon autour de la créature.

Engloutir : comme le Varuna peut choisir le degré de consistance de son corps, d'un état solide à un autre entièrement liquide, il est capable d'« engloutir » ses adversaires pour tenter ensuite de les noyer ou des les écraser. Cette attaque est considérée comme équivalant à une manœuvre d'Immobilisation de Force 16 et, s'il parvient à obtenir au moins un résultat d'Immobilisation Partielle, la cible est absorbée par le corps du Varuna. Quiconque est attrapé de cette manière commencera à subir immédiatement les conséquences du manque d'air, car l'eau constituant la forme physique de l'élémentaire commencera à entrer dans son nez et dans sa gorge (naturellement, du moment que cette personne a besoin de respirer). Pour s'échapper, il est nécessaire d'effectuer un test opposé d'Agilité ou de Force contre l'équivalent d'une Force 16, quoique l'on reçoive un +1 au test pour chaque niveau de Natation au-dessus de Facile. Le Varuna peut engloutir au maximum vingt ennemis de taille moyenne, dix grands ou un énorme.

Écrasement : si le Varuna parvient à engloutir un ou plusieurs ennemis, il peut employer la pression de son corps afin de les écraser facilement. Comme action de combat complète, l'entité peut obliger toutes ses proies à réussir une RPhy contre 180 ou subir des dégâts équivalant au niveau d'échec (bien que les victimes puissent appliquer un bonus de +10 à leur RPhy par IP Contondant possédé).

Tsunami : en modifiant la consistance et la forme de son corps, le seigneur élémentaire peut devenir un énorme tsunami capable de dévaster de grandes surfaces de terrain. Si le Varuna se trouve dans l'eau, cette capacité est automatique et ne demande pas de préparation, mais dans le cas où il se trouverait sur la terre ferme, il devra avoir assez d'espace pour prendre de la vitesse pendant au moins un round entier, au cours duquel il ne pourra effectuer aucune autre action. Une fois qu'il aura suffisamment accéléré, il lancera une attaque sur quiconque se trouve à l'intérieur d'une bande de 20 mètres de large sur 80 de long.

État Cristallisé : le corps d'un Varuna peut se congeler soudainement, se transformant en une énorme masse de glace s'il le désire. Cette action est passive et l'élémentaire peut à tout moment revenir librement à son état antérieur (sauf au cours du round où il s'est cristallisé). Dans cet état, il perd tous les avantages de sa Forme Élémentaire, réduit de 4 points son Mouvement et ne peut employer son attaque Engloutir ou Tsunami, mais par contre il augmente de 2 points son Armure Naturelle.

Congélation : tant qu'il se trouve en État Cristallisé, le Varuna peut congeler n'importe quelle substance liquide ayant auparavant fait partie de son corps. Pour cette raison, tout personnage ayant subit des dégâts provenant de ses lames d'eau ou d'une attaque de Tsunami, ou ayant été englouti par l'élémentaire, devra automatiquement réussir une RMys contre 160. S'il échoue à la Résistance de moins de 40 points, il est soumis à la Paralysie Légère, alors que si la différence est supérieure, c'est une Paralysie Partielle. Congélation ne peut être employée qu'une seule fois contre la même cible (tout du moins, pas avant qu'elle soit de nouveau mouillée par une partie du corps du Varuna).

Prison de Glace : lorsqu'il entre en État Cristallisé, la personne se trouvant encore attrapée à l'intérieur de l'élémentaire après une attaque d'Engloutir doit automatiquement réussir un test de RPhy contre 180 ou subir des dégâts équivalant au niveau d'échec et se retrouver soumis à la Paralysie Partielle. Cependant, contrairement à ce qui arrive avec Écrasement, cette capacité ne fonctionne que durant le premier round.

Épine de Glace : en État Cristallisé, un Varuna peut utiliser sa queue comme une épine de glace effilée au lieu de ses Lames d'Eau pour attaquer ses ennemis. Cette attaque est si tranchante qu'elle réduit de 4 points l'Armure du Défenseur.

Ailes d'Eau : un Varuna se déplace librement dans l'eau à vitesse 14 et dans les airs à vitesse 12 (10 et 6 respectivement s'il se trouve en État Cristallisé).

Illustration Wen Yu Li

Maîtrise Élémentaire : tous les sorts de la voie de l'Eau que le seigneur élémentaire effectue sont lancés avec deux supplémentaires sans aucun coût. Les sorts maintenus bénéficient également de ce bonus, mais ces effets supplémentaires ne comptent pas dans le coût de Maintien.

Régénération : un Varuna régénère 250 PV par round en État Liquide et 100 PV en État Cristallisé.

Le Roi Démon des Eaux

Dans les mers du nord, le Seigneur des Profondeurs Shahs'terush est récemment sorti de sa léthargie. Après avoir constaté avec mécontentement l'état de son domaine, le haut élémentaire est à présent vraiment furieux car les villages côtiers qui le vénéraient ont cessé de lui offrir des sacrifices. La créature a donc entrepris un véritable massacre, détruisant impunément toutes les embarcations qui passent près de sa zone d'influence et dévorant chacun des membres d'équipage. Dans sa colère, le Seigneur des Profondeurs n'écoute même pas les mots apaisants des ondines qui tentent, pour la plupart, de plaider en faveur des hommes. Désespérées, les damoiselles de l'eau essayent de trouver un moyen pour que Shahs'terush soit de nouveau confiné, voire de le détruire, mais étant donné le rang que détient l'entité, elles savent qu'elles auraient besoin de mêler d'autres personnes à leurs affaires si elles veulent réussir.

Hécatonchire Sigma

Golem de Combat Suprême

Niveau : 12 **Catégorie :** Entre Mondes (Construit) 30
Points de Vie : 300
Classe : Guerrier
For : 14 **Dex :** 13 **Agi :** 11 **Con :** 13 **Pou :** 13 **Int :** 12 **Vol :** 10 **Per :** 12
RPhy 105 **RMys** 105 **RPsy** 100 **RPoi** 105 **RMal** 105

Initiative : 125 Naturelle
Attaque : 295 Griffes de Dragon ou 295 Ailes Tranchantes + 275 Queue Préhensile x2 ou 295 Coupole Destructrice
Défense : 280 Griffes de Dragon ou 300 Ailes Tranchantes
Dégâts : 85 Griffes de Dragon (Tra) ou 80 Ailes Tranchantes (Tra)
Armure : Carapace de Métal Tra 6 Con 6 Per 6 Cha 6 Fro 6 Élé 6 Éne 6

Ki : For 28 Dex 24 Agi 10 Con 26 Pou 24 Vol 8 **Total :** 120
Accumulations de Ki : For 3 Dex 2 Agi 2 Con 3 Pou 3 Vol 2
Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, Détection du Ki, Appréciation du Ki, Techniques de Combat Improvisées.
Techniques : Champ de Répulsion, Barrière Défensive, Cube Dimensionnel.

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Taille Inhabituelle, Immunité Naturelle à un Élément (Feu, Froid, Complète), Aucun Besoin Physique, Ambidextre, Surhumanité, *Besoin Extrême*.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes, Ailes Tranchantes (-3 à l'IP Défensif), Queues Préhensiles (Attaque Supplémentaire -20 x2, Immobilisation 16), Détruire, Altérer l'Énergie, Dôme de Destruction (Sort Inné, *Condition, Demande 1 Round de Préparation*), Noyau d'Énergie, Augmentateur de Ki, Vol Mystique 14 *Limité*, Carapace de Métal (Armure Physique 6, Armure Mystique 6, Seuil d'invulnérabilité 100), Système Commandant, Noyau Infini (Zero), Armes d'Annihilation (Deus), Voir le Surnaturel, *Régénération 0*.

Taille : 24 Grande **Régénération :** 0
Mouvement : 11/12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Style 25, Vigilance 70, Observation 55, Pistage 25, Science 70, Mémorisation 100, Détection du Ki 180.

Il y a des milliers d'années, lorsqu'Andromalius et le Sénat de Salomon créèrent l'armée suprême, les Hécatonchires furent le summum de toutes de toutes leurs recherches militaires, la plus grande de leurs productions en série. Néanmoins, en cachette du Sénat lui-même, l'Empereur conçut et fabriqua trois modèles uniques d'Hécatonchires, un trio de créatures ultimes faites pour le protéger et ne répondant que devant lui. Ils seraient ses trois agents finaux, l'incarnation même du pouvoir terrestre de Salomon : les Hécatonchires Sigma.

Dans le classement des Loges de Salomon, les Hécatonchires Sigma sont théoriquement au niveau Dyeus, qui englobe les plus grandes avancées technologiques surnaturelles connues. Bien que leur potentiel n'atteigne pas celui de systèmes tels qu'Unique ou Gravestone, dont on ne parle que brièvement dans les légendes, leur pouvoir destructeur individuel dépasse en vérité tout ce qui a été vu ou connu ; ce sont véritablement les soldats suprêmes.

Un Hécatonchire Sigma est physiquement très semblable aux modèles de série : c'est un golem technomagique de deux mètres et demi de haut fabriqué en titane et en acier blanc. Il possède cependant deux queues préhensiles au lieu d'une et d'énormes ailes tranchantes dans le dos. De plus, tout son corps est couvert de runes rouges qui s'éclairent et changent lorsqu'ils activent certains de leurs pouvoirs. Ils se déplacent habituellement dans les airs à cinquante centimètres du sol avec l'allure d'un empereur et l'élégance d'un félin. Ils dégagent une sensation de pouvoir gigantesque ; celui qui les voit sent instinctivement qu'il se trouve face à une créature supérieure plus proche du royaume des dieux que de celui des mortels.

On pense que les Sigma furent vraisemblablement détruits lors de la chute de Salomon, mais en réalité, bien que terriblement endommagés, ils réussirent tous les trois à s'en tirer vivants. Chacun a survécu de différentes manières au fil des millénaires jusqu'à aujourd'hui.

Bien qu'il s'agisse de créations artificielles, les Sigma sont pratiquement vivants, car leurs programmes d'intelligence artificielle leur permettent de se comporter comme des êtres humains. Ils sont extrêmement intelligents et peuvent s'adapter facilement à toute situation pour en tirer parti.

Contrairement aux Hécatonchires normaux, qui peuvent être maîtrisés en activant un code verbal de contrôle, les modèles Sigma n'obéissent qu'à ceux qui possèdent du Sang Ancien descendant directement d'Andromalius et connaissent son code personnel.

Zero, Ein et Deus

Les noms des trois modèles d'Hécatonchire Sigma furent Zero, Ein et Deus. Voici une description de chacun d'entre eux de même que leurs caractéristiques les plus remarquables.

Zero Sigma : Zero est le premier Hécatonchire, le prototype créé personnellement par Andromalius à partir duquel seraient fabriqués aussi bien Ein et Deus que les modèles en série. Bien que ne disposant pas des systèmes de destruction installés sur ses deux petits frères, Zero est celui qui développa le plus son intelligence artificielle, acquérant rapidement des traits humains et même des sentiments. Il survécut à la chute de Salomon mais se retrouva déconnecté pendant des milliers d'années quand son générateur d'énergie, endommagé au cours du conflit, fut épuisé. Il y a quelques siècles à peine, Eljared y introduisit l'une des trente pièces de métal noir afin de le réactiver et, depuis lors, il a voyagé d'un lieu à l'autre, intrigué de voir en quel genre d'endroit le monde est en train de se transformer. Il a actuellement un accord avec le Prince Lucanor Giovanni et il travaille pour Wissenschaft en échange de la maintenance dont il a besoin pour rester complètement fonctionnel.

Ein Sigma : Ein est apparemment le modèle d'Hécatonchire Sigma le plus parfait de tous, le chef-d'œuvre d'Andromalius. Son pouvoir ne provenait pas de compétences personnelles ou d'une capacité de combat supérieure, mais du fait qu'il était une connexion directe avec le Système Unique, un programme vivant capable de contrôler toutes les Loges de Salomon. Si c'était le cas, cela ferait probablement de lui l'une des armes les plus terribles à la surface de Gaïa. On sait peu de choses sur lui, car on a cru pendant longtemps qu'il avait été détruit durant les Sept Heures de Feu. Ce n'est que récemment que Zero a remarqué que les systèmes d'Ein sont toujours actifs, mais il ignore complètement son emplacement et s'il est conscient ou pas.

Modus operandi

Chaque Hécatonchire a ses propres motivations et sa façon d'agir, bien que lorsqu'ils entrent au combat, tous agissent en employant des tactiques militaires avancées. Bien qu'ils en aient rarement besoin (car leur pouvoir individuel est incomparable), ils sont capables de tendre des pièges complexes à leurs ennemis et de profiter du moindre avantage en leur faveur. Lorsqu'ils luttent au corps à corps, ils lancent toujours entre trois et quatre attaques par round, associant l'usage de leurs griffes à celui de leurs deux queues.

Leur point vulnérable se trouve dans leur poitrine, là où est le générateur. Un critique de valeur finale supérieur à 50 le déconnecte au bout de deux ou trois rounds, les privant d'énergie.

Queues Préhensiles : les longues et puissantes queues des Sigma sont spécialement conçues pour s'enrouler autour de leurs adversaires et les immobiliser. À la différence des Hécatonchires normaux, ces trois modèles possèdent une queue supplémentaire grâce à laquelle ils peuvent soit tenir plus facilement un ennemi, soit en attraper un deuxième. Le modèle Sigma peut à volonté se servir de n'importe laquelle de ses deux queues afin de saisir un individu dont la Taille n'est pas supérieure à la sienne. Cette action compte comme une attaque supplémentaire naturelle, c'est pourquoi il peut l'effectuer tout en utilisant leurs griffes sans subir aucun malus à leur compétence. Si l'impact est réussi, l'adversaire doit effectuer un test opposé contre

Force 14 ou être paralysé, suivant les règles générales de la manœuvre d'Immobilisation. S'il préfère se servir de ses deux queues contre un seul ennemi, il ne lance qu'une seule attaque, mais le test de Force passe à 16. Rien ne l'empêche bien sûr d'employer chacune contre une cible différente.

Même alors qu'il retient quelqu'un prisonnier, un modèle Sigma peut continuer à se battre normalement. Lorsqu'elle subit des attaques, chaque queue compte comme un point vulnérable du golem (-30 à la compétence de ceux qui tentent de lancer des coups visés dessus). Au cas où elle recevrait un critique supérieur à 20, le Sigma ne subirait aucun malus aux actions ou désavantage supplémentaire, mais elle serait complètement inutilisable. Si un sujet est emprisonné par les deux queues et que l'une d'elle est détruite, l'Hécatonchire lâche immédiatement sa victime afin de protéger celle qui reste.

Détruire : une fois qu'un adversaire est attrapé par l'une de ses queues avec Paralysie Partielle ou Complète, le Golem peut commencer à l'écraser, l'obligeant à effectuer un test opposé de Force 14 (s'il est pris par une) ou Force 16 (s'il est pris par les deux) au début de chaque round. Chaque point de marge d'échec au test en fait perdre 10 de dégâts à l'individu, quoiqu'il puisse ajouter +1 à son jet par tranche de 2 d'IP rigide contre les attaques Contondantes.

Noyau d'Énergie : les modèles Sigma possèdent un noyau de pouvoir centralisé qu'ils utilisent pour activer ou renforcer leurs différentes capacités spéciales. Ce noyau possède l'équivalent de 15 charges d'Énergie que l'Hécatonchire peut dépenser afin d'augmenter ses accumulations de Ki, d'utiliser son Dôme de Destruction ou de générer ses Écrans d'Énergie. Ces points ne se rechargent qu'en absorbant l'énergie surnaturelle tombant d'une façon quelconque entre leurs mains.

Ailes Tranchantes : les Zero Sigma sont équipés d'une paire d'ailes spéciales dont ils se servent comme défense et comme attaque, car elles ont deux modes d'utilisation complètement différents. En mode défensif, les ailes d'un Hécatonchire Sigma recouvrent le corps du golem en générant un champ d'énergie surnaturelle qui leur permet de bloquer les attaques comme s'il s'agissait d'un bouclier. Pour chaque tranche de 500 points de dégâts subie par le bouclier, les Ailes consomment une charge de pouvoir du Noyau d'Énergie. Si au contraire il les emploie de manière offensive, l'Hécatonchire combine les attaques des lames avec le reste de son corps, ce qui lui permet de remplacer une attaque de griffes par celui des Ailes Tranchantes, capables d'annuler jusqu'à 3 points de l'Indice de Protection du Défenseur.

Dôme de Destruction : un Sigma est doté de systèmes de combat mystiques lui permettant de projeter de puissantes décharges d'énergie magique à travers ses membres. Lorsqu'une cible est touchée, ces rayons explosent, détruisant tout ce qui se trouve dans un rayon de vingt mètres. Ils ont une Base de Dégâts de 90 et attaque sur le mode Énergie. En termes de jeu, ils équivalent à un sort de Dôme de Destruction lancé avec une valeur Zéonique de 120. Pour employer ce pouvoir, le golem doit concentrer de l'énergie dans ses membres pendant un round complet, c'est pourquoi tandis qu'il se prépare, il ne peut effecteur aucune attaque avec ses griffes, mais il le peut avec ses Ailes Tranchantes. Tout comme nombre de ses autres pouvoirs, cette capacité dépend des réserves du générateur, car chaque tir consomme une charge d'énergie.

Augmentateur de Ki : les Sigma profitent particulièrement de leur Noyau d'Énergie pour accroître leurs pouvoirs de Ki, car il leur permet d'augmenter temporairement leurs Accumulations. L'Hécatonchire obtient un +1 aux six (comme s'il avait dépensé un point de Fatigue) pour chaque charge du Noyau investie (jusqu'à un maximum de +3).

Techniques de Ki : l'Hécatonchire Sigma est programmé avec des techniques de Ki créées spécialement pour lui. En voici la liste :

Champ de Répulsion

Niveau : 1 **DI :** 45

L'Hécatonchire Sigma crée un écran couvert de runes technomagiques qui s'unit à ses griffes. Il s'agit d'un champ de répulsion qui repousse immédiatement tout ce qui entre en contact avec, ce qui lui permet de propulser ses ennemis dans les airs et de les éloigner du corps à corps d'un simple frôlement. En termes de jeu, l'Hécatonchire lance une attaque avec un Bonus de +40 à sa Compétence. S'il touche son adversaire (l'Indice de Protection ne compte pas), il provoque un Impact de Force 12. Naturellement, il est considéré pour le reste somme une attaque conventionnelle qui cause des dégâts normaux.

DEX 3 ***FOR*** 3 ***POU*** 3 ***VOL*** 3

Effets : Attaque +40, Impact Force 12.

Avantages : Réduction de Ki 2.

Barrière Existentielle

Niveau : 1 **DI :** 50

Les systèmes du Sigma créent une barrière existentielle qui réduit la puissance des attaques dirigées contre lui. Son corps se couvre d'une sorte de surface cristalline pleine de runes en mouvement qui reprogramment la réalité pendant quelques secondes et lui offrent un Bonus de +40 en Parade contre toutes les attaques reçues durant ce round.

DEX 3 ***AGI*** 3 ***FOR*** 3 ***POU*** 3

Effets : Parade Complète +40.

Avantages : Réduction de Ki 3.

Cube Dimensionnel

Niveau : 2 **DI :** 50

L'Hécatonchire crée un petit cube transparent face à lui qui absorbe une attaque à distance, qu'elle soit physique ou surnaturelle. Après l'avoir emmagasinée, il la libère quelques instants plus tard en la redirigeant contre la cible de son choix. Ce cube dimensionnel absorbe également les capacités ésotériques des attaques, c'est pourquoi il peut aussi relancer des sorts purement spirituels ou même des pouvoirs psychiques. En termes de jeu l'Hécatonchire doit réussir une parade et, même s'il n'a pas d'action, il peut rediriger l'attaque contre n'importe quel adversaire désigné. Les bonus de contre-attaque obtenus s'ajoutent aussi à cette attaque, mais seulement contre l'ennemi d'origine. Cette Technique ne fonctionne que contre les attaques à distance.

FOR 7 ***POU*** 7 ***VOL*** 7

Effets : Réfléchir l'Attaque, Choix de la Cible, Réfléchir effets Ésotériques.

Vol : l'Hécatonchire Sigma possède une capacité de vol bien supérieure à celle des modèles en série. Il se déplace mystiquement dans les airs avec une Qualité de Vol 14 tant qu'il peut s'aider de ses ailes. Si pour une raison quelconque elles sont abîmées ou qu'il les emploie autrement, leur vitesse est réduite à 12.

Immunités : la cuirasse externe des Zero Sigma est une version améliorée de l'armure des Hécatonchires. Celle-ci est complètement résistante aux effets du Feu et du Froid les plus intenses, c'est pourquoi ils sont immunisés contre toute attaque effectuée avec ces éléments.

Système Commandant : les Sigma possèdent un programme leur permettant de contrôler tous les golems de Salomon qu'ils rencontrent du moment qu'ils ne sont pas spécialement protégés contre cela.

Noyau Infini (Seulement Zero) : Zero Sigma a pour générateur l'une des trente pièces de métal noir, ce qui lui permet de régénérer continuellement l'énergie de son Noyau. À chaque round qui passe, il récupère immédiatement une charge d'énergie dépensée, bien qu'il ne puisse dépasser les 15 charges maximales.

Armes d'Annihilation (Seulement Deus) : Deus Sigma est équipé d'armes technomagiques de destruction massive lui permettant de tout dévaster à des kilomètres à la ronde. Il s'agit de quatre dispositifs thermonucléaires installés dans son dos et qu'il lance comme s'il s'agissait de missiles à courte portée (ils peuvent aller jusqu'à deux kilomètres environ). Afin d'éviter qu'ils soient « facilement activés » ou qu'ils détonnent par erreur, chacun d'entre eux possède un système de mise à feu qui demande un long code de chiffres que Deus met plus ou moins une minute à entrer. Une fois la cible désignée par l'Hécatonchire atteinte, le dispositif explose avec un rayon approximatif d'un kilomètre et demi. Quiconque se trouve à moins de 100 mètres du point central de l'impact reçoit une attaque de compétence finale Zen (c'est-à-dire 440) avec une Base de Dégâts de 300 points. Ceux qui se trouvent entre 100 et 500 mètres reçoivent une attaque de compétence finale Surhumaine (c'est-à-dire 320) avec une Base de Dégâts de 200 points. Finalement, ceux qui se trouvent entre 500 et 1.500 mètres subissent une attaque de compétence finale Impossible (c'est-à-dire 280) avec une Base de Dégâts de 100. Deus possède seulement quatre dispositifs et, une fois utilisés, il est bien entendu totalement incapable de se servir à nouveau de cette catastrophique capacité.

Régénération : de même que les Hécatonchire normaux, les Sigma ne peuvent régénérer les dommages subis. Ils doivent trouver ou fabriquer des pièces de rechange afin de pouvoir se réparer.

Illustration Wen Yu Li

Helleborum Gnidium

Lanceur de Spores

Niveau : 1 **Catégorie :** Entre Mondes 5
Points de Vie : 60
Classe : Assassin
For : 3 **Dex :** 6 **Agi :** 7 **Con :** 4 **Pou :** 2 **Int :** 3 **Vol :** 2 **Per :** 3
RPhy 25 **RMys** 5 **RPsy** 5 **RPoi** 25 **RMal** 25

Initiative : 65 Naturelle
Attaque : 60 Coups de Fouet
Défense : 40 Esquive
Dégâts : 25 Coups de Fouet (Tra)
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Aucun besoin physique, Vulnérabilité à un élément *(Double dégâts Feu)*.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Coups de Fouet, Spores (Distance 25 Mètres, Zone 5 Mètres, RPoi 110), Bulles de Spores, Vision Extrasensorielle, Domination (RPhy 80, Possession, *Condition*), Zombis Verts, Modification de l'Hôte.

Taille : 7 Petite **Régénération :** 1
Mouvement : 5 **Fatigue :** 4

Compétences Secondaires : Escalade 10, Discrétion 40, Déguisement 20, Vigilance 40, Observation 20.

Les terrifiantes plantes connues sous le nom d'helleborum gnidium ne sont pas une création naturelle : une telle aberration ne pourrait jamais être née au sein de la nature. Il s'agit d'une arme génétique développée par la science surnaturelle des laboratoires de Rah sans autre objectif que de causer des ravages inimaginables.

Les helleborum sont une espèce végétale qui, poussée par des instincts animaux, a la capacité de se déplacer librement à la surface. Pas très grands (ils ne dépassent pas cinquante centimètre de haut), ils ressemblent à une sorte de poulpe doté de dizaines de bulles cristallines dans la partie supérieure du corps.

Bien que faible individuellement, le véritable danger des ces plantes réside dans leur cycle vital unique : une fois mûrs, ils recherchent des êtres vivants qu'ils utilisent comme « véhicules » et s'unissent à eux afin de les contrôler. Ce processus met peu à peu fin à la vie de leur hôte qui finit par devenir une énorme plante donnant naissance à de nouvelles helleborum.

Le comportement de ces plantes est erratique et imprévisible. Elles ne sont pas réellement intelligentes, mais elles font preuve d'un certain instinct prédateur lorsqu'elles recherchent et capturent leurs victimes. Une fois qu'elles ont contrôlé leur hôte, elles aident d'autres helleborum à trouver le leur. Parfois, elles sont devenues suffisamment nombreuses au point de représenter un véritable danger pour de petites agglomérations ; à deux reprises au moins au cours des deux cents dernières années, elles ont pris le contrôle absolu de deux villages.

On ignore en réalité comment les helleborum gnidium, jamais utilisées à la guerre, on pu finir par apparaître quelques temps plus tard dans divers recoins de Gaïa. Plusieurs théories affirment que quelqu'un a passé des siècles entiers à distribuer des graines dans divers endroits, les « programmant » pour qu'elles se réveillent au bon moment. Le but ou la raison de cet acte est toujours inconnu.

Il y a actuellement plusieurs points de Gaïa où ces plantes sont actives, quoi qu'elles évitent toujours d'êtres signalées dans de grandes agglomérations.

Modus operandi

Vues leur capacités de combat limitées, si elles n'ont pas un corps sous contrôle les helleborum tente simplement de tirer le meilleur parti de leur spores vénéneuses. Une de leur méthodes les plus courantes consiste à lancer de loin une bulle sur des cibles endormies ou n'ayant pas remarqué leur présence, car c'est une façon de s'assurer qu'elles ne pourront pas s'échapper. En d'autres occasions, surtout si elles surpassent leurs adversaires en nombre, elles préfèrent un combat plus direct, sacrifiant plusieurs d'entre elles si nécessaires afin de diffuser suffisamment de poison dans l'air ambiant.

Parfois, si elles sont parvenues à regrouper un nombre considérable de « zombis verts », elles peuvent attaquer en groupes importants, créant une véritable avalanche de corps accompagnés de dizaines de plantes qui cherchent à réclamer des hôtes.

Coup de Fouets : une helleborum peut se servir de ses pattes comme d'une lame, lançant avec elles des coups de fouet capable de provoquer des coupures vraiment profondes.

Spores : l'arme principale que possède les helleborum sont leurs spores vénéneuses, car elles peuvent grâce à elles neutraliser leurs ennemis sans les tuer ni abîmer leur corps. Elles sont disposées sur toute la partie supérieure de leur tige et elles ont deux façons de s'en servir. En premier lieu, les spores explosent automatiquement si l'helleborum reçoit un fort impact, se répandant immédiatement dans un rayon de 5 mètres. La plante est également capable de les lancer volontairement à une distance maximale de 25 mètres, créant ainsi une zone empoisonnée d'environ 5 mètres de rayon. Le poison des spores doit être respiré afin de fonctionner pleinement, mais le simple contact avec la peau ou les yeux est suffisant pour avoir des effets nocifs. Quiconque se trouve à l'intérieur d'un secteur vénéneux créé par les spores doit, à partir du round suivant leur libération, réussir automatiquement une RPoi contre

110 (s'il les respire) ou contre 70 (si elles entrent simplement en contact avec ses yeux ou sa peau). S'ils échouent, les victimes subissent un malus de -5 à toutes les actions à chaque round jusqu'à ce que, au bout d'une minute, ils perdent connaissance. Le nuage créé par les spores reste répandu pendant une minute environ, puis il se dissipe et le poison devient inoffensif (quoique, s'il y a du vent, il soit facile qu'il se disperse en deux ou trois rounds seulement).

Bulles de Spores : les helleborum transportent généralement une quantité allant de 10 à 12 spores et compensent les pertes au rythme d'une par semaine. Dans le cas fort improbable où l'on parviendrait à tuer la plante sans endommager les bulles, on peut les extraire pour s'en servir plus tard, bien qu'elles ne survivent que trois ou quatre semaines séparées de l'helleborum.

Domination : si une helleborum parvient à s'approcher de quelqu'un sans défense, elle lui plante un dard imperceptible qui se trouve dans la partie centrale de sa colonne vertébrale. Par la suite, un lent processus débute, répandant de minuscules filaments dans le système nerveux et neuronal de sa victime afin de la contrôler entièrement ; trois à cinq heures sont nécessaires à son accomplissement. S'il y parvient, la cible doit réussir une RPhy contre 80 ou se retrouver entièrement dominée par la conscience de l'helleborum. En cas de succès, la victime doit refaire la RPhy à chaque heure jusqu'à ce qu'elle échoue ou qu'elle se sépare de la plante.

Zombis Verts : « Zombi Vert » est le nom que reçoit une personne ou un animal soumis au contrôle d'une helleborum gnidium. Ces individus sont simplement une extension de la volonté de la plante et n'ont pas de conscience propre.

Leur aspect varie considérablement en fonction du temps passé ensemble. Durant les premiers jours, ils ont juste l'air de gens ou de bêtes avec une plante fichée dans le dos, mais au fur et à mesure plusieurs tiges et feuilles apparaissent dans les oreilles, les globes oculaires puis finalement le corps tout entier de la victime. De plus, ils perdent progressivement leur couleur à mesure que leur sang est remplacé par de la chlorophylle, prenant la teinte verdâtre caractéristique qui leur donne ce nom. Un « Zombi Vert » conserve toutes les capacités physiques qu'il avait auparavant en appliquant simplement un malus de -20 à toutes les actions, mais il perd tous ses pouvoirs surnaturels de caractère spirituelle, de même que le ki, le mentalisme et la Magie. Au bout d'une semaine, ils gagnent en plus la capacité d'exhaler à volonté des spores d'helleborum, créant autour d'eux une zone vénéneuse d'environ 5 mètres.

Modification de l'Hôte : au cours des douze premières heures suivant la possession, la victime conserve encore une vague conscience de ce qui se passe autour d'elle, c'est pourquoi elle a droit à un test de RPsy contre 120 toutes les trois heures ou si elle va faire quelque chose allant complètement à l'encontre de sa nature afin de récupérer le contrôle. En revanche, une fois cette période écoulée, même son esprit est entièrement soumis à la plante. La seule façon de sauver la victime est de retirer violemment la plante du corps avant sept jours, ce qui lui cause une énorme douleur et peut même la tuer. Un individu auquel on ôte une plante d'helleborum doit réussir une un RPhy contre 80 pour ne pas mourir, et même ainsi il subit un malus de -60 qui disparaît au rythme de -5 par jour. Au bout d'une semaine, la plante s'est déjà intégré complètement à son organisme, c'est pourquoi il est absolument impossible de les séparer ; à plus d'un titre, on pourrait dire que l'individu possédé est « mort », laissant derrière lui un véritable « zombi » végétal. Environ deux ou trois ans plus tard, l'hôte est déjà une plante immobile qui fleurit, donnant naissance à de nouvelles helleborum.

Vulnérabilité : de par sa nature végétale, tous les dégâts basés sur le feu provoque le double de dégâts aux helleborum, en plus de consumer les spores de leur corps, évitant qu'elles éclatent sous les coups.

Une autre « Volonté »

Une théorie développée par le prince Lucanor Giovanni du Lucrecio prétend qu'il existe la possibilité que les helleborum gnidium répondent à une sorte de programmation ancestrale. Suivant cette idée, il y aurait une certaine coordination dans leurs apparentes « actions désordonnées », bien qu'il soit complètement impossible de déterminer laquelle avec précision et, si c'était le cas, de qui elles peuvent avoir hérité une telle volonté.

Huldra

Dame de la Nature et de la Musique

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes 20
Points de Vie : 125
Classe : Sorcier
For : 6 **Dex :** 8 **Agi :** 7 **Con :** 7 **Pou :** 12 **Int :** 12 **Vol :** 8 **Per :** 8
RPhy 60 **RMys** 75 **RPsy** 65 **RPoi** 60 **RMal** 60

Initiative : 80 Naturelle
Attaque : 10 Combat à Mains Nues
Défense : 5 Esquive
Dégâts : 15 Combat à Mains Nues (Con)
Armure : Aucune

AMR : 80 Essence, 60 autres
Zéon : 1.660
Projection magique : 150 Offensive, 180 Défensive
Niveau de Voie: 50 Essence

Capacités Primordiales : Don mystique, Prédilection Élémentaire (Essence), Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Immunité aux Poisons Naturelles, Immunité aux Maladies Naturelles, Récupération Supérieure de Magie *Condition*, *Besoin Musical (Magie Liée à une Action)*.
Pouvoirs : Dames des Sentiments, Communion avec la Nature (Régénération 14 *Condition*, Mouvement Libre par Nature), Musique de l'Âme, Voir les Esprits.

Taille : 13 Moyenne **Régénération :** 1/14
Mouvement : 7 **Fatigue :** 7

Compétences Secondaires : Natation 15, Style 30, *Persuasion 80*, *Commandement 120*, Poisons 25, Vigilance 25, Observation 20, Animales 30, Herboristerie 30, Évaluation Magique 100, *Musique 200*.

Le folklore traditionnel de nombreuses cultures parle des Huldrae comme d'êtres surnaturels féminins qui servent d'intermédiaires dans les affaires de l'homme avec l'au-delà. On les considère couramment comme des créatures liées à la nature, semblables aux Dryades ou aux Harekawa, mais leurs attaches sont légèrement plus superficielles que les leurs. Certains les comparent même à des sirènes des bois, à cause de leur voix surnaturelle et de leur habitude de fréquenter les hommes qui les attirent.

Les Huldrae sont toujours des femmes extrêmement attirantes dont le dos est « creux ». Vues de derrière, leur échine ressemble à vieux tronc duquel jaillissent souvent des plantes et des racines dont elles se servent pour se maintenir au-dessus du sol. Cependant, vêtues de manière adéquate, elles peuvent passer pour des femmes normales. La couleur naturelle de leurs cheveux est verdâtre, mais elles peuvent à volonté en changer pour la teinte qu'elles préfèrent (surtout si elles souhaitent prendre une apparence humaine).

Les Huldrae ont une foule de fonctions au sein de la structure des mondes surnaturel et mondain. En de nombreuses occasions, elles agissent en tant qu'intermédiaires entre les esprits et les êtres mortels, les mettant en contact ou agissant en ambassadrices de la paix (car elles sont très habiles pour arrêter les conflits inutiles). Plus d'une fois, l'une d'entre elles s'est retrouvée à travailler en secret en tant que conseillère de seigneurs féodaux ou de chefs militaires afin de faire prospérer leur domaine tout en évitant que les humains ennuient sans raison les esprits locaux. Elles ont également le rôle de muses pour les artistes ayant perdu l'inspiration ou redonnent le goût de vivre à ceux qui ne trouvent plus de sens à leur existence. Finalement, dans une moindre mesure, on l'associe aux parties de chasse, que ce soit pour aider ceux qui trouvent grâce à leur yeux à trouver les meilleures proies ou, au contraire, à empêcher certains forestiers de trouver quoi que ce soit à tuer.

La personnalité des Huldrae est variable, mais elles sont généralement agréables et peu portées vers la violence. Elles communiquent en de nombreuses langues, aussi bien mortelles que surnaturelles, et sont même capables de transmettre des pensées et des idées aux esprits ne comprenant aucun langage oral ou écrit. Leurs principaux loisirs sont l'art et la musique, car leur capacité artistique innée est supérieure à celle de n'importe quel mortel et leur voix angélique n'est comparable qu'à celle des Elhaym. Actuellement, près de la moitié d'entre elles sont affiliées à Samael ou ont de bons contacts avec cette société, tandis que le reste vit dans des zones rurales où elles dirigent les actions des êtres surnaturels locaux.

Modus operandi

Bien qu'extrêmement puissante grâce à leur maîtrise élevée de la Magie, les Huldrae sont suffisamment intelligentes et réfléchies pour rechercher toutes sortes de solutions pacifiques à un quelconque conflit. Cela ne veut pourtant pas dire qu'elles soient stupides : elles savent parfaitement quand le combat est la seule issue ou quand l'élimination d'un individu peut être le mieux pour la majorité. Curieusement, leurs contacts avec les forces surnaturelles sont précisément ce qui les rend plus dangereuses ; elles peuvent avoir recours au soutien d'un tas de créatures et d'esprits, tels les Cath Flidais ou divers élémentaires.

Dames des Sentiments : de part leur condition naturelle, la plupart des Huldrae se synchronisent habituellement avec la Béryl Gabriel, ce qui augmente leurs capacités artistiques et crée un aura de paix autour d'elles. En général, leur synchronisation tourne autour de 40 points (leurs dons les plus courants étant Aptitude Artistique, Grâce, Empathie Positive et Pacificateur), mais dans des cas exceptionnels, certaines d'entre elles peuvent atteindre une valeur bien supérieure.

Communion avec la Nature : tant qu'elles se trouvent dans une forêt ou un site naturel, le corps et l'âme des Huldrae récupèrent à un rythme vertigineux. Elles acquièrent par conséquent Régénération 14 et doublent leur récupération de Zéon. Elles n'ont également aucun type de restriction au mouvement dans le cas où elles se déplacent à travers de tels lieux et sont immunisées contre tous les poisons ou maladies surnaturelles.

Capacités Métamagiques : Chaque Huldra peut investir librement jusqu'à 20 niveaux de Magie pour acquérir des capacités Métamagiques pour lesquelles elles remplissent les conditions.

Musique de l'Âme : l'aptitude la plus puissante d'une Huldra consiste à transmettre des sensations et des émotions directement par le biais de leurs chansons et de leurs interprétations musicales. Si elle parvient à jouer ou à chanter durant un minimum de trois rounds complets, elle peut obliger tous ceux qui l'écoutent à effectuer automatiquement un test de RMys ou de RPsy contre une difficulté équivalant à la moitié de la valeur atteinte dans un test de Musique (jusqu'à un maximum de 180). Si elle échoue, la victime sera enivrée par l'émotion que l'Huldra aura introduite dans sa chanson (tristesse, douleur, joie, désir...) pendant un nombre de rounds équivalant à leur niveau d'échec. Si quelqu'un continue d'écouter la chanson après avoir réussi le test initial, il doit le refaire tous les cinq rounds, mis en appliquant cette fois un bonus de +20 à sa Résistance.

Besoin Musical : afin de lancer leurs sorts, les Huldrae doivent utiliser la musique ou les chansons. Si elles ne peuvent jouer ni chanter, elles sont tout simplement incapables de lancer des sortilèges.

Hanamel

Hélas, toutes les Huldrae ne sont pas liées à Gabriel. Un petit nombre d'entre elles, que l'on nomme généralement Hanamel, ont un lien avec l'Esprit du Vide Edamiel et, par conséquent, leur comportement est bien plus terrifiant. Ces créatures ne recherchent ni la paix ni la guerre, mais mener l'existence à l'oubli pour mettre fin à tout conflit. La plupart se servent de leur sexualité pour confondre les hommes et les utiliser comme des marionnettes dans leurs projets. Contrairement à leurs sœurs, les Hanamel sont liées à la Destruction (style de Magie dans lequel elles se spécialisent) et maîtrisent un type particulier de chanson qu'elles appellent Symphonie du Néant (si, lorsqu'elles emploient Musique de l'Âme, leurs cibles ratent la Résistance de plus de 20 points, elles perdent instantanément toutes leurs émotions et souvenirs).

Illustration Wen Yu Li

L'Ambassadrice

Hasf Sigdal est une Huldra qui sert actuellement d'intermédiaire dans une affaire véritablement problématique : après la mort de son père, précédent seigneur de la province albérienne de Nairn et adepte dévot des croyances Lillium, le jeune Duc Keiran Athol a interdit complètement tout sacrifice aux esprits locaux, les considérant comme des actes haïssables. Cela a contrarié de nombreuses entités surnaturelles, mais comme elles ne peuvent pas faire de mal à la famille Athol à cause d'un pacte signé jadis avec elle, elles ont projeté de faire payer les villageois : ils leur causeront tellement de souffrances qu'ils n'auront d'autre choix que de se soulever contre le Duc. Par chance, Sigdal est sur le point de mettre fin à la situation grâce à son charisme personnel en faisant accepter aux esprits d'attendre une génération entière et, en échange, le fils de Keiran (qui peut voir des choses inexplicables comme son grand-père), acceptera à l'avenir de reprendre la religion Lillium. Il existe cependant chez les deux factions des parties en désaccord avec cette solution, c'est pourquoi elles ont décidé de mettre fin au traité de la manière la plus directe imaginable : tuer Sigdal elle-même. Cette dernière, soupçonnant qu'elle peut être en danger mais essayant de prouver aux esprits que l'on peut faire confiance aux humains, a décidé d'engager un groupe de grades du corps « humains » qui l'aident à mener son plan à terme. Ironie du sort, se servir d'humain comme assassin est exactement ce à quoi ses détracteurs ont pensé, eux aussi...

Humbaba

Totem Gardien

Niveau : 7 **Catégorie :** Entre Mondes (Construit) 25
Points de Vie : 4.815 Encaissement
Classe : Maître d'armes
For : 13 **Dex :** 8 **Agi :** 6 **Con :** 13 **Pou :** 10 **Int :** 5 **Vol :** 6 **Per :** 6
RPhy 85 **RMys** 75 **RPsy** 65 **RPoi** 85 **RMal** 85

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 180 Bras Gardien + 180 Bras Gardien
Défense : Encaissement
Dégâts : 150 Bras Gardien (Con)
Armure : Naturelle + Roche Spirituelle Tra 10 Con 10 Per 10 Cha 10 Éle 10 Fro 10 Éne 6

Compétences naturelles : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Aucun Besoin Physique, Immunité Psychologique.
Pouvoirs : Les Onze Cornes, Roche Spirituelle (Immunité Physique Présence Inférieure à 120, Condition, Armure Physique 8, *Condition*), Sculpté *(Régénération Zéro)*, Bras Gardiens (Distance 20 Mètres, Dégâts base 150, Attaque Supplémentaire Limitée, Sans Limite), Altérer l'Énergie, Voir le Surnaturel, La Douzième Corne.

Taille : 26 Énorme **Régénération :** 0
Mouvement : 7 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 110, Observation 50, *Pistage 35, Intimidation 120, Prouesses de Force 200.*

Les humbabas sont d'énormes totems gardiens de la culture jayan. Chacune des grandes tribus en possédait un qui était considéré comme un emblème de toutes ses vertus. Les jayan voyaient en eux des représentations divines des rois esprits, puissances incarnées dans le monde qu'ils devaient vénérer. Toutefois, loin d'être de simples statues, ces totems pouvaient « se réveiller » durant de courtes périodes et marcher comme des êtres vivants.

La forme physique d'un humbaba est légèrement différente en fonction de sa tribu d'origine, mais ce sont normalement de grandes figures humanoïdes mesurant entre trois et cinq mètre construites en granit. Leur corps est décoré de onze cornes qui représentent les vertus des jayan, dans lesquelles reposent les esprits qui leur donnent du pouvoir.

Même si autrefois certains marchaient au combat avec leurs tribus en tant que grands champions, la principale fonction des humbaba a toujours été de sauvegarder les territoires sacrés de leur peuple. C'est pour cela qu'il était fréquent de les trouver érigés dans des temples, des cimetières ou d'autres lieux de prière. D'habitude, ils restent continuellement en léthargie, mais s'ils perçoivent une quelconque menace ou sacrilège à l'intérieur de leur domaine, ils se dressent pour écraser tout ennemi éventuel. Ils ne parlent pas ni ne donnent d'avertissement, ils se contentent de tout détruire sur leur passage.

La culture jayan étant éteinte, il est de nos jours pratiquement impossible de trouver des humbabas sur Gaïa. La plupart de ceux qui restent sont situés dans les grandes plaines du Nouveau Continent, où se trouvaient les principaux territoires de leur peuple, ainsi que dans les jungles du Nanwe.

Modus operandi

S'agissant de « représentations divines », les totems humbaba sont des créatures extrêmement puissantes qu'il faut craindre au combat. Par chance, ils n'attaquent que ceux qui souillent les lieux sacrés qu'ils protègent, que se soit en profanant des restes sacrés, en entrant dans des endroits interdits ou en faisant du mal aux descendants de son peuple. Dans tous le autres cas, ils restent tranquilles tels d'énormes statut sans faire quoi que ce soit. Au combat, ils associent une résistance physique hors du commun à la violence brutale de leurs attaques, profitant au maximum de leur capacité à détacher leurs bras du corps et à les faire voler librement.

Tout comme la plupart des golems, ils n'ont pas de points vulnérables.

Les Onze Cornes : le véritable pouvoir d'un humbaba réside dans les onze cornes distribuées sur tout son corps. Tant qu'une seule d'entre elles reste intacte, les pouvoirs du totem sont immenses. Il est possible d'essayer de les détruire en lançant des attaques visées directement contre elles en appliquant un malus de -40 à la compétence offensive. Chacune encaisse 200 points de dégâts (indépendamment du total de Points de Vie de la créature) avant de se briser et elles n'ont pas la protection octroyée par Roche Spirituelle. Lorsqu'elles ont été éliminées toutes les onze, le totem perd la capacité Roche Spirituelle et une de ses attaques avec les Bras Gardiens.

Roche Spirituelle : grâce au pouvoir spirituel que lui donnent leurs cornes, les humbabas possèdent une immunité quasi absolue aux dégâts physiques. Le corps central du totem est complètement insensible à toute attaque ou effet ayant une Présence inférieure à 120 et, même si quelqu'un parvenait à surpasser cette défense, la créature possède un Indice de Protection 10.

Bras Gardiens : l'arme principale d'un humbaba est ses énormes bras, de puissants membres qui flottent autour du corps sans faire véritablement partie de lui. Le totem peut s'en servir pour attaquer à une certaine distance (pas plus de 20 mètres de sa position) et, vu que chacun est totalement indépendant, ils effectuent deux attaques distinctes par round.

Sculpté : le corps d'un Humbaba ne peut régénérer les dommages subis par des moyens normaux, car son corps a été créé à partir de la roche. Afin de pouvoir récupérer le corps du totem, il est nécessaire qu'un expert sculpteur le reconstruise en y consacrant tout son temps.

Vision Surnaturelle : le totem capte le monde à un niveau spirituel et peut voir la Magie, les matrices psychiques et les esprits.

La Douzième Corne : en plus des onze cornes visibles qui donnent son pouvoir au totem, il en existe une douzième située à l'intérieur du torse qui lui donne vie. Celle-ci n'apparaît que lorsque les Points de Vie de la créature sont tombés à zéro ou moins et il faut un coup visé contre elle pour détruire entièrement l'humbaba. Tant qu'elle n'est pas brisée, la créature continuera de bouger, aussi endommagée soit-elle.

Illustration Wen Yu Li

La Machine

Au-delà des mythes les plus terrifiants, par-delà même la lumière et les ténèbres, il y a des milliers d'années surgit un cauchemar intemporel qui fut sur le point de recouvrir le monde entier de métal. À présent, guère plus qu'une légende perdue dans les méandres du temps, cette terreur est tombée dans l'oubli pour les mortels et les immortels.

Et pourtant, elle existe encore. Comme hier. Comme elle le fera toujours.

L'origine de ce que, faute de mieux, on appelle « La Machine » est un mystère complet. Elle apparu au cours de l'une des périodes les plus méconnues de l'histoire de Gaïa, peu après la fin de La Guerre de l'Obscurité. On crut au début qu'il s'agissait d'une sorte de mal qui modifiait le corps des gens en les transformant en étranges chimères, mais on découvrit bientôt que c'était le début de quelque chose de bien plus grand. Ces « créatures » faisaient partie d'une sorte d'esprit-ruche, une aberration de métal, de chair et de science comme le monde n'en avait jamais vu. Bientôt, les infectés se répandirent sur tout Gaïa, engloutissant des continents entiers sans que rien ne puisse freiner leur avance : si l'un tombait, dix autres se relevaient. On croit même que les divinités de plusieurs cultures se virent obligées à intervenir directement, mais même elles ne réussirent pas à arrêter ce que, à l'époque, on connaissait déjà sous le nom de La Machine. Finalement, l'intervention de diverses puissances inconnues parvint à enrayer la menace. Les cinq points névralgiques de contrôle de l'esprit-ruche, appelés « Les Mères », furent neutralisés, provoquant une réaction en chaîne qui extermina tous les infectés.

Depuis lors, La Machine ne s'est plus jamais déchaîné complètement, mais il est vrai qu'au cours de l'histoire il y a eu quelques poussées mineures quand l'une des Mères était sur le point de sortir de sa léthargie.

Les Larves

Tous les composants de La Machine sont à l'origine des êtres vivants auquel on a inoculé une « larve », c'est-à-dire un œuf créé par une Mère qui infecte l'organisme d'un individu. À première vue, les larves sont de petits fragments de verre, de métal et de chair incapables de se déplacer par eux-mêmes, c'est pourquoi ils doivent être implantés dans un corps par le biais d'un processus chirurgical complexe. Une fois inséré, il commence à modifier son hôte, en faisant un membre de La Machine. Il existe des larves de différentes sortes et tailles, en fonction du type de créature qui va naître. Dans certains cas, comme celui des Porteurs, il en faut des dizaines pour donner le jour à une seule entité.

Transformation Physique

La transformation provoquée par une larve modifie le corps de l'hôte au niveau cellulaire et altère ses fonctions naturelles, mais pour les composants les plus avancés de La Machine une intervention chirurgicales postérieure est nécessaire pour compléter la transformation. De cette manière, on installe différents systèmes mécaniques qui tueraient tout individu auquel on n'aurait pas auparavant inoculé une larve.

L'Esprit-Ruche

Bien que les composants les plus avancés de La Machine conservent une certaine individualité, ils sont dans leur ensemble contrôlés par un esprit commun qui répond à une seule volonté. Si une Mère est réveillée et coordonne les actions de La Machine, tous les membres jusqu'au dernier sont reliés entre eux : ils voient et sentent à travers les autres comme une seule entité. S'il n'y a pas de Mère pour exercer le contrôle central, l'esprit-ruche agit de manière fragmentée, incapable de se comporter comme un seul être. Dans ce cas-là, les Technocrites ont le contrôle des Drones se trouvant dans les environs (à un kilomètre au maximum), et les Prétoriens peuvent faire de même avec les Porteurs et les Technocrites.

Les Mères

Les entités connues sous le nom de Mères sont les maitresses de La Machine, quoiqu'il fût plus approprié de les appeler « son cœur ». Si l'on comparait la structure de La Machine à une fourmilière, beaucoup penseraient qu'il serait facile d'en faire l'équivalent d'une fourmi reine. Cependant, elles représentent en vérité bien plus : elles sont l'âme même de La Machine.

Ces entités exercent deux fonctions primordiales. Tout d'abord, elles créent les larves qui permettent à La Machine de se reproduire et de s'étendre. Ensuite, elles agissent en tant que centre névralgique de l'esprit-ruche, coordonnant et contrôlant les actes de tous ses membres. Elles ont la forme de gigantesques structures cristallines géométriques qui peuvent parfaitement mesurer entre cinquante et cent mètres. Néanmoins, dans les rares cas où elles communiquent avec des mortels, elles prennent toujours l'apparence astrale de femmes connues de leur interlocuteur. Elles ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et n'ont pas de compétences de combat connues, mais leurs capacités télépathiques sont quasi divines. On ignore si elles peuvent être détruites voire simplement endommagées ; au cours du conflit qui éclata autrefois, on parvint uniquement à les enfermer, mais pas une seule d'entre elles ne subit de dommages malgré des attaques directes de puissance divine.

Il existe cinq Mères distribuées sur Gaïa, Khalis et Lunaris, bien qu'aucune d'entre elles ne soit actuellement en activité. Toutes, dans une plus ou moins large mesure, sont en léthargie depuis des milliers d'années et ne semblent pas pouvoir se réveiller par leurs propres moyens.

Adaptation

Une des capacités les plus terrifiantes de La Machine est son habileté à s'adapter en très peu de temps à tout type d'attaque ou de dégâts. En se servant de son esprit-ruche, elle analyse tout type de danger pour ses composants et y répond en modifiant rapidement les corps et leur mode de combat. Elle se « prépare » ainsi à annuler toute menace éventuelle.

Ces règles sont générales pour tous les éléments de La Machine, de Drones aux Prétoriens. Néanmoins, elles ne fonctionnent dans La Machine dans son ensemble que dans le cas où il y a au moins une Mère coordonnant leurs actions. Dans le cas contraire, seuls les composants contrôlés par un même supérieur hiérarchique les appliquent. Par exemple, les Drones qui dépendent d'un seul Technocrite en profiteraient, alors que d'autres membres de La Machine, n'ayant aucun rapport avec ce dernier, n'appliqueraient aucun de ses avantages.

Modalités de Combat: *La Machine peut s'adapter au système de combat d'un individu après l'avoir affronté durant un long moment. Par exemple, si quelqu'un se bat pendant plus de trois rounds consécutifs contre des éléments de La Machine, ces derniers gagnent un bonus de +10 à tout jet de combat opposé contre cet adversaire. Ce bonus augmente peu à peu au fil du temps : jusqu'à +20 si l'affrontement dure plus de 10 rounds et jusqu'à +30 au cas où ce serait plus d'une minute.*

Vulnérabilité Physique : *lorsque les membres de La Machine subissent des dommages continuels en provenance d'un type d'arme concret, ils modifient leur corps en devenant invulnérables à ses attaques. Lorsque trois composants ou plus de La Machine ont été détruits par une classe d'arme spécifique, au bout d'une minute les autres réduisent de 10 points la Base de Dégâts de toute attaque avec cette arme. Ce bonus augmente progressivement en fonction du nombre d'éléments de La Machine détruits avec cette catégorie d'armes. S'il y en a plus de dix, la réduction passe à -20, et s'il y en plus de vingt-cinq, elle passe à -30. Lorsque cent ou plus ont été détruits, la réduction atteint -40. Pour des raisons inconnues, quelque chose dans la nature de La Machine empêche cette capacité de fonctionner contre les attaques magiques, c'est pourquoi les dégâts provenant de sortilèges ne sont jamais diminués.*

Drone

La Machine

Niveau : 2 **Catégorie :** Entre Mondes *Spécial*
Points de Vie : 130
Classe : Guerrier Acrobate
For : 6 **Dex :** 9 **Agi :** 8 **Con :** 8 **Pou :** 4 **Int :** 3 **Vol :** 9 **Per :** 10
RPhy 45 **RMys** 0 **RPsy** 45 **RPoi** 45 **RMal** 45

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 100 Pattes Faucheuses, 80 Dard
Défense : 100 Esquive
Dégâts : 40 Lames (Tra)
Armure : Naturelle Tra 4 Con 4 Per 4 Cha 4 Fro 4 Éle 4 Éne 0

Capacités Primordiales : Immunité Psychologique, Aucun Besoin Physique, Taille Surnaturelle, Immunité à la Douleur, *Membres Atrophiés.*
Pouvoirs : Armes Naturelles : Pattes Faucheuses (-2 à l'IP Défensif) et Dard (Attaque Supplémentaire -20, *Condition*), Vol Naturel 10, Armure Physique 4 *Ouverte*, Restructuration, *Noyau (Point vulnérable), Vulnérabilité a la Magie.*

Taille : 8 Petite **Régénération :** 1
Mouvement : 2/10 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 50, Observation 50, Discrétion 20, Camouflage 20.

Les dénommés Drones sont les plus simples de tous les composants de La Machine. Bien qu'ils possèdent des compétences offensives considérables, si l'on faisait l'analogie avec une fourmilière il serait d'une certaine manière facile de les comparer à de simples « fourmis ouvrières ». Contrairement aux membres les plus avancés, ils n'ont pas besoin d'infecter un corps organique pour naître : ils proviennent de longues chaînes de montage où de petites larves reçoivent du sang et un tas de pièces mécaniques. Le résultat est une petite créature biomécanique de 30 à 60 centimètres de long, ressemblant à une mouche robot aux ailes cristallines.

Les Drones ont une foule de fonctions dans la structure hiérarchisée de la Machine, de la surveillance à la construction de toutes sortes d'installations. Ils recueillent également le matériel génétique des objectifs potentiels (qu'ils conservent dans leur dard) et vont même jusqu'à se battre si nécessaire. Généralement, ils agissent en groupes nombreux (jamais moins de cinq) et, s'ils sont organisés par un Technocrite, ils agissent de manière parfaitement ordonnée même s'ils sont des centaines. Bien que totalement infatigables, ils doivent être désactivés trois heures par jour afin de vérifier leur système et assurer leur bon fonctionnement. Durant cette période, ils restent complètement immobiles : pour eux, c'est ce qui ressemble le plus au sommeil.

Les Drones n'ont pas d'intelligence et leur comportement est entièrement robotisé ; ils sont incapables de prendre leurs propres décisions et se contentent de suivre les ordres inculqués dans leur mémoire. S'ils se retrouvent sans directives et que personne ne leur en donne de nouvelles, ils errent à droite à gauche jusqu'à ce qu'ils trouvent un endroit sûr où entrer en léthargie dans l'attente d'ordres à venir, que ce soit pendant des siècles ou des millénaires. En de très rares cas seulement, il est possible que l'un d'entre eux reste actif afin de protéger les autres de toute menace.

Sur Gaïa, il y a plusieurs agglomérations où des milliers de Drones se reposent depuis que la dernière des Mère a disparu il y a près de dix mille ans. Mis à part quelques gardiens en activité, ce n'est que sur l'Île de Kirdan (dans la Mer Intérieure) qu'un nombre considérable d'entre eux est réveillé.

Modus operandi

Le pouvoir des Drones réside dans leur nombre et leur capacité à se reconstruire autant de fois que nécessaire tant que leur noyau n'est pas détruit. Cela leur permet de lutter encore et encore jusqu'à ce qu'ils s'adaptent au système de combat de leurs ennemis et soient capables de le dépasser.

Immunité à la Douleur : le Drone est dans la pratique une machine, totalement incapable d'éprouver la moindre douleur (naturelle ou surnaturelle), de même que tout préjudice éventuelle en découlant.

Pattes Faucheuses : les pattes des Drones sont pourvues de lame affutées qui leur servent de moyen d'attaque. Ces membres vibrent à toute vitesse, ce qui leur permet de couper pratiquement n'importe quoi, raison pour laquelle ils réduisent de dos points l'Indice de Protection de leurs adversaires.

Dard : s'il réussit à frapper avec ses pattes, le Drone peut lancer une attaque supplémentaire avec son dard.

Armure : le corps des Drones est fabriqué avec des alliages cristallins et métalliques de haute résistance, ce qui lui donne un Indice de Protection élevé contre toute attaque autre que l'Énergie. Toutefois, situé dans le secteur de l'abdomen, se trouve le cristal qui les anime, complètement à découvert. Les attaques visées contre lui subissent un malus de -60, mais il n'a aucune protection.

Restructuration : les Drones, en tant que membres de La Machine, sont une entité pratiquement indestructible. Si les Points de Vie de l'un d'entre eux tombent à zéro, il tombe par terre en morceaux, apparemment détruit. Cependant, au bout de quatre à six rounds, son noyau reconstruit entièrement la structure du Drone, qui se relève avec tous ses Points de Vie comme si de rien n'était. Pour éviter cela, il faut détruire le noyau avant qu'il n'ait le temps de recouvrer sa structure.

Vol : les Drones se servent de leurs ailes cristallines pour voler, se déplaçant dans les airs avec une Qualité de Vol 8. Ils sont toutefois assez maladroits au sol, c'est pourquoi s'ils ne peuvent voler leur Mouvement est réduit à 2 et leur Attaque et Esquive à 20.

Noyau : si le cristal de contrôle subit plus de 50 points de dégâts, le Drone est automatiquement détruit, perdant son intégrité structurelle et se brisant en centaines de pièces.

Vulnérabilité à la Magie : les Drones sont totalement vulnérable à la Magie, car c'est quelque chose d'étranger auquel leur corps ne semble absolument pas préparé. Non seulement leur RMys est de 0, mais en plus toute décharge d'énergie surnaturelle leur cause le double de dégâts.

La Sombre Théorie des Cristaux

Il y a des siècles, certains chercheurs Duk'zarist développèrent la terrifiante théorie selon laquelle ce qui est connu sous le nom de « cristaux psychiques » ne sont autre que les fragments de La Machine. Ils pensent qu'ils augmentent les pouvoirs mentaux de leurs utilisateurs car ils se synchronisent d'une certaine façon avec la conscience des Mères et que, plus on s'en sert, plus il y a de risques pour que l'une d'entre elles se réveille. Par chance, rien ne semble pour l'instant confirmer cette possibilité.

Illustration Wen Ya Li

Technocrite

La Machine

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes *Spécial*
Points de Vie : 265
Classe : Mentaliste
For : 8 **Dex :** 10 **Agi :** 6 **Con :** 10 **Pou :** 4 **Int :** 10 **Vol :** 13 **Per :** 8
RPhy 100 **RMys** 20 **RPsy** 80 **RPoi** 70 **RMal** 70

Initiative : 85 Naturelle
Attaque : 15 Combat à Mains Nues, 180 Cohésion
Défense : 5 Esquive
Dégâts : 20 Combat à Mains Nues (Con), 100 Cohésion (Per)
Armure : Naturelle Tra 4 Con 4 Per 4 Cha 4 Fro 4 Éle 4 Éne 0

PPP Libres : 15
Projection Psychique : 180
Talent Psychique : 120
Disciplines Psychiques : Télékinésie.
Pouvoirs Psychiques : Télékinésie Mineure, Impact Télékinétique, Bouclier Télékinétique, Armure Télékinétique, Immobilisation Télékinétique, Balistique, Répulsion, Détruire, Détection de Mouvement, Vol Télékinétique.
Attaches : 3

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique, Immunité Psychologique, Accès aux Disciplines Psychiques, Concentration Passive, *Consommation Psychique, Exténuation Psychique.*
Pouvoirs : Résistance Physique unique +30 RPhy, Armure Physique 4, Absorption, Cohésion, Vortex, Transformation Complète, *Vulnérabilité à la Magie.*

Taille : 18 Moyenne **Régénération :** 3
Mouvement : 6 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 80, Observation 80, Science 180, *Mémorisation 240.*

Les Technocrites sont les membres les plus dangereux de la Machine, les guerriers d'élite de la « fourmilière ». Ils naissent de la fusion non naturelle d'une larve avancée et d'un corps humain ou Duk'zarist (pour une raison inconnue, seule la fusion avec ces deux espèces est viable) auxquels ont fait subir une délicate opération chirurgicales qui remplace des parties de leur anatomie par des éléments technologiques et des cristaux. Le résultat est une forme humanoïde, bourrée d'implants mécaniques, qui développe des compétences psychiques incomparables.

La plupart des Technocrites sont complètement imberbes (ils perdent leurs poils au cours de la transformation) et portent de sombres vêtements de cérémonie, semblables à ceux que pourrait porter un prêtre ténébreux. Ils se déplacent mécaniquement, mais leur allure est hautaine et solennelle, comme si chacun était un ambassadeur que La Machine aurait envoyé dans le monde.

Ils suivent uniquement les préceptes de la logique, agissant plus comme des machines que comme des êtres vivants. Ils sont capables de parler toutes les langues connues et, s'ils l'estiment nécessaire, ils peuvent communiquer avec d'autres êtres. Hélas, bien rares sont les occasions où ils ont le moindre besoin de le faire. Ils opèrent très souvent entourés de Drones, auxquels ils donnent des ordres mentalement au moyen de la connexion naturelle qui relie tous les éléments de La Machine.

La quasi totalité des Technocrites furent détruits il y a des milliers d'années, bien qu'il reste une infinité de larves enterrées qui pourraient permettre d'en créer des nouveaux. Pour ce que l'on en sait, ils n'ont réapparu que sur l'île de Kirdan, mais rien ne dit que d'autres monstruosités ne puissent ressurgir en divers points du globe.

Modus operandi

Le pouvoir des Technocrites réside dans leurs compétences psychiques hors du commun et leur absolue maîtrise télékinétique. Grâce à leurs pouvoirs mentaux, ils sont capables de se protéger et d'attaquer de nombreux ennemis. Ils emploient normalement deux de leurs attaches pour garder actifs à tout moment un bouclier et une armure télékinétiques (qui augmentent de 2 points leur armure naturelle). Leur méthode d'attaque la plus courante est la Balistique télékinétique (en se servant des munitions que contient leur propre corps) ou le pouvoir Détruire renforcé par de nombreux PPP, lorsqu'ils veulent s'assurer qu'il a définitivement éliminé un adversaire.

Généralement, ils attaqueront toujours tout ennemi dont ils savent (ou soupçonnent) qu'il possède des capacités magiques, car les sorts sont leur plus grande faiblesse.

Absorption : un Technocrite est capable d'absorber tout type de matériel inorganique à l'intérieur de son corps, l'« accumulant » tel un conteneur de matière presque illimité. En utilisant ses capacités psychiques pour comprimer l'espace se trouvant en lui, il peut emmagasiner jusqu'à vingt ou trente fois sa propre masse corporelle. La créature peut ensuite faire réapparaître n'importe lequel de ces éléments à sa convenance, que ce soit pour obtenir des munitions pour sa Balistique télékinétique, pour renforcer des parties de son corps face à certains types d'attaques ou tout autre chose de ce genre. C'est pour ça qu'un Technocrite possède généralement les munitions appropriées pour attaques (des stylets aux explosifs) et peut augmenter son Armure de 2 points au maximum contre une sorte d'attaque en particulier.

Cohésion : lorsqu'un Technocrite est détruit, son corps est incapable de maintenir la pression de tous les objets logés en son sein et, en étant détruit par le processus, il libère une pluie de fragments de métal qui traversent tout ce qui est près de lui. Au début du tour suivant sa mort, le corps du Technocrite lance une attaque de compétence finale Absurde (240) dans un rayon de 20 mètres. Naturellement, cela n'arrive que se la créature a encore un tas d'objets à l'intérieur.

Vortex : cette capacité est très rare chez les Technocrites, car moins de 5% parviennent à l'acquérir (apparemment, seuls ceux qui ont pour base physique des individus possédant le Don la développent). Vortex fait s'affaiblir les fibres de la Magie près des Technocrites, c'est pourquoi tout sort lancé ou entrant dans une zone de 20 mètres de rayon autour de la créature voit son potentiel automatiquement réduit de 10 points de Zéon. Au cas où cette diminution ferait passer la valeur Zéonique du sortilège sous sa base, la Magie ne pourrait se manifester et il se dissiperait tout simplement. Contrairement aux pouvoirs du Némésis ou aux sorts d'annulation, même si la source du sort cesses de se trouver à l'intérieur du Vortex de Magie elle ne récupère pas sa valeur d'origine, c'est-à-dire qu'elle perde réellement cette quantité de Zéon. S'il y deux Technocrites ou plus ensemble avec cette capacité, les pouvoirs de Vortex ne se cumulent pas.

Technocrite

Illustration W. Ya Li

Transformation Complète : il est totalement impossible de « faire faire marche arrière » à quelqu'un qui a été transformé en Technocrite : il ne reste rien de l'original, car ce n'est guère plus qu'un simple corps animé par la volonté et la technologie de La Machine.

Vulnérabilité à la Magie : les Technocrites possèdent une vulnérabilité à la Magie semblable à celle des Drones. Non seulement leur RMys est de 20, mais en plus toute décharge d'énergie mystique leur cause le double de dégâts.

Les Technocrites de Kirdan

Il y a peu, un chercheur nommé Augustus a découvert les indices de ce qui doit être une Mère endormie sur l'île de Kirdan, dans la Mer Intérieure. Pensant qu'il pourrait contrôler le pouvoir qu'il venait de découvrir, il est parvenu à recréer quelques Technocrites en utilisant comme sujets d'expérimentation des villageois imprudent. Grâce aux connaissances qu'il a acquises par ses créations et absolument convaincu d'avoir la maîtrise de tout ce qui se passe, il a commencé à travailler au réveil de La Mère. Naturellement, les Technocrites lui obéissent uniquement comme moyen pour arriver à leurs propres fins, car les compétences d'Augustus leur sont encore totalement nécessaires.

Toutefois, les quelques Technocrites de Kirdan sont des versions instables. Bien qu'ils conservent leurs pouvoirs psychiques intacts, leur forme physique est bien moins élégante de même que leurs mouvements sont incertains : ils chancèlent continuellement et marchent courbés. De plus, leur capacité à garder en eux des objets absorbés est, au mieux, précaire. S'ils reçoivent une attaque leur causant un critique (quel que soit son niveau), ils explosent automatiquement en provoquant l'attaque de Cohésion.

Porteur

La Machine

Porteur Mineur

Niveau : 7 **Catégorie :** Entre Mondes *Spécial*
Points de Vie : 5.500 Encaissement
Classe : Guerrier Mentaliste
For : 14 **Dex :** 6 **Agi :** 7 **Con :** 16 **Pou :** 4 **Int :** 8 **Vol :** 12 **Per :** 10
RPhy 90 **RMys** 55 **RPsy** 80 **RPoi** 90 **RMal** 90

Initiative : 55 Naturelle
Attaque : 190 Essaim de Drones + 140 Lames Défensives
Défense : Encaissement
Dégâts : Lames Défensives (Per), 200 Essaim (40+ composants) (Tra), 160 Essaim (30+ composants) (Tra), 120 Essaim (20+ composants) (Tra), 100 Essaim (10+ composants) (Tra)
Armure : Naturelle 8

PPP Libres: 0
Projection psychique : 10
Talent psychique : 80
Disciplines psychiques : Télépathie
Pouvoirs psychiques : Communication Mentale, Connexion Psychique (+40), Zone (+100)
Attaches : 2

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique, Caractéristiques Physiques Divines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Taille Surnaturelle, Accès à une Discipline Psychique, Zen, Immunité Psychologique, *Membres Atrophiés.*
Pouvoirs : Porteur de Drones, Nœud de Contrôle, Armes Naturelles : Lames Défensives (-2 à l'IP Défensif), Essaim de Drones, Seuil d'invulnérabilité 80, Vol Mystique 8, *Corps Artificiel (Régénération 0), Vulnérabilité a la Magie.*

Taille : 29 Gigantesque **Régénération :** 0
Mouvement : 0 / 8 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Vigilance 180.*

Porteur Mineur

Porteur Majeur

Niveau : 8 **Catégorie :** Entre Mondes *Spécial*
Points de Vie : 6.200 Encaissement
Classe : Guerrier Mentaliste
For : 15 **Dex :** 6 **Agi :** 7 **Con :** 16 **Pou :** 4 **Int :** 8 **Vol :** 12 **Per :** 10
RPhy 95 **RMys** 60 **RPsy** 85 **RPoi** 95 **RMal** 95

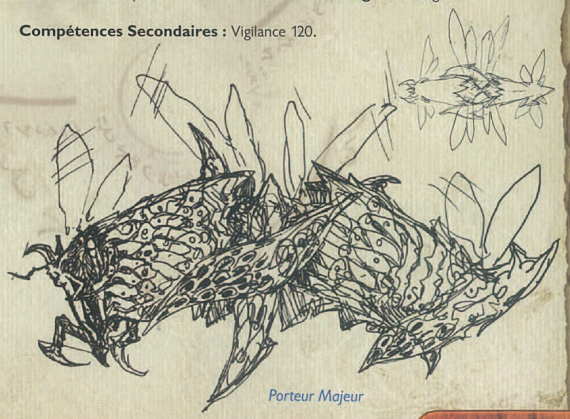
Initiative : 60 Naturelle
Attaque : 200 Essaim de Drones + 140 Lames Défensives ou 180 Canon Principal + 140 Lames Défensives.
Défense : Encaissement
Dégâts : 80 Lames Défensives (Per), 200 Essaim (40+ composants) (Tra), 160 Essaim (30+ composants) (Tra), 120 Essaim (20+ composants) (Tra), 100 Essaim (10+ composants) (Tra), 250 Canon Principal (Éle)
Armure : Naturelle 8

PPP Libres : 0
Projection psychique : 10
Talent psychique : 80
Disciplines psychiques : Télépathie
Pouvoirs psychiques : Communication Mentale, Connexion Psychique (+40), Zone (+100)
Attaches : 2

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique, Caractéristiques Physiques Divines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Accès à une Discipline Psychique, Zen, Immunité Psychologique, *Membres Atrophiés.*
Pouvoirs : Porteur de Drones, Nœud de Contrôle, Armes Naturelles : Lames Défensives (-2 à l'IP Défensif), Canon Principal (Distance 1 Km, Zone 10 Mètres, Sans Limite, *Demande 5 Rounds de Préparation*), Essaim de Drones, Seuil d'invulnérabilité 80, Vol Mystique 8, *Corps Artificiel (Régénération 0), Vulnérabilité à la Magie.*

Taille : 31 Gigantesque **Régénération :** 0
Mouvement : 0 / 8 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 120.



Porteur Majeur

Les dénommés Porteurs sont d'énormes masses de métal vivant qui, comme leur nom l'indique, ont pour fonction de transporter à l'intérieur des centaines de Drones. D'ailleurs, plus que des créatures, il ne serait pas totalement injustifié de les considérer comme des « vaisseaux de combat » que La Machine utilise pour lancer des attaques à grande échelle.

Ces « choses » mesurent entre quarante et cent mètres de long et peuvent peser jusqu'à une centaine de tonnes. Extérieurement, ils ressemblent au mélange entre une ruche géante et une sorte d'insecte hors du commun entièrement fait de métal. Sur la partie frontale se dresse une silhouette humanoïde d'aspect féminin (entre dix et vingt fois plus grande que ne le serait une personne réelle) et sur le dessus ils possèdent plusieurs ailes cristallines, Ce n'est qu'en les approchant beaucoup que quelqu'un pourrait percevoir les petites veines et terminaisons nerveuses parcourant tout leur corps de métal.

Vu leur taille immense, les Porteurs demandent près d'une centaine de larves, plusieurs dizaines d'êtres vivants et une quantité considérable de matériel pour être construits. Ils possèdent une remarquable intelligence basée sur la logique, mais on ne peut pas dire qu'ils possèdent quelque chose ressemblant même de loin à une personnalité : ils sont entièrement mécaniques et ne communiques jamais avec qui que ce soit sauf, bien entendu, avec d'autres composants de La Machine.

Bien qu'ils possèdent des pouvoirs psychiques, ces derniers sont toujours orientés vers la seule fin de coordonner et d'accroître l'efficacité au combat des Drones qu'ils transportent. C'est précisément leur capacité la plus dangereuse, car tant qu'ils sont dirigés par un Porteur les compétences offensives de ces petits monstres de métal augmente de façon exponentielle.

Il est peut probable qu'il y ait des Porteurs inactifs datant de la dernière guerre sur Gaïa et, pour l'instant, aucun n'a été fabriqué sur Kirdan.

Types de Porteurs

En fonction de leur taille, les Porteurs sont divisés en deux modèles différents, ainsi que cela est indiqué dans leurs caractéristiques. Les Mineurs mesurent entre quarante et cinquante mètres et n'ont pas de Canon Principal, alors que les Majeurs font de quatre-vingt à cent mètres en sont équipés.

Modus Operandi

Les Porteurs combattent en se servant des Drones qu'ils transportent dans leur corps. Ils voyagent lentement dans les airs jusqu'à ce qu'ils arrivent à proximité de leur objectif (normalement une grande ville), moment où ils commencent à libérer des dizaines de Drones qui couvrent le ciel tel un nuage. Leurs systèmes déterminent ensuite quelles peuvent être les plus grandes menaces (le secteur où se trouve l'artillerie, les murs les plus solides ...) et ils se servent du Canon Principal pour les faire sauter.

S'ils détectent un ou plusieurs ennemis particulièrement puissants ou problématiques, ils réunissent un groupe de Drones et le contrôlent directement comme un essaim, tandis qu'eux-mêmes se retirent le plus possible du combat pour les appuyer avec les tirs de leur canon.

Illustration Yan Li

Porteur de Drones : un Porteur Majeur peut transporter jusqu'à 500 Drones et un Mineur jusqu'à 200. Tous deux peuvent à volonté en libérer jusqu'à 50 par round, en les « tirant » à toute vitesse depuis divers points de leur corps.

Nœud de Contrôle : le Porteur maintient un lien mental avec tous les Drones qui l'entourent dans un rayon de 3 kilomètres, influençant leur comportement et en augmentant de façon exponentielle leurs capacités de combat. Tant qu'ils se trouvent dans leur zone de contrôle, les Drones obtiennent +20 en Attaque et en Défense et peuvent réaliser des manœuvres tactiques complexes.

Lames Défensives : le corps des Porteurs est protégé par un système défensif qui génère des lames affutées programmées pour assaillir automatiquement tout objectif les approchant. Pour cette raison, tous ceux qui se trouvent au corps à corps avec un Porteur (ou a moins de 5 mètres de lui) et ne sont pas reconnus comme membres de La Machine reçoivent au début de chaque round une attaque de leur part. Tout comme les Drones, ces armas réduisent de deux points l'Indice de Protection de leur adversaire.

Essaim de Drones : un Porteur peut attaquer de manière véritablement unique, en maniant un ensemble de Drones comme une extension de son corps. L'essaim se comporte ainsi de façon semblable à une immense créature, un seul être gigantesque qui change continuellement de forme suivant la volonté de leur seigneur. Pour employer cette attaque, le Porteur doit disposer d'au moins vingt Drones, mais il peut en contrôler jusqu'à cinquante. Étant donnée l'énorme concentration de créatures dans un espace réduit, l'essaim ne peut avoir pour cible qu'un groupe de trois à six adversaires de taille humaine ne se trouvant pas à plus de dix mètre les uns des autres. Les dégâts des attaques de l'essaim varient en fonction du nombre de Drones qui le constituent, mais ils réduisent toujours de quatre points l'Indice de Protection de l'adversaire.

Tant qu'ils font partie d'un essaim, les Drones se comportent comme une seule créature avec encaissement de dégâts et 150 Points de Vie pour chaque membre du groupe. Dans le cas où leur nombre serait réduit à dix ou moins (c'est-à-dire à 1.500 Points de Vie), ils seraient incapables de conserver leur formation en essaim. Employer l'essaim est considéré comme une action complète, c'est pourquoi le Porteur ne peut lancer d'attaques supplémentaires (sauf dans le cas des Lames Défensives) ni activer le Canon Principal.

Vol : les Porteurs génèrent un champ d'antigravité leur permettant de flotter dans les airs et, grâce à leurs ailes, ils sont capables de manœuvrer avec l'équivalent d'une Qualité de Vol 8. C'est leur seul moyen de se mouvoir, car ils n'ont aucun membre leur permettant de se déplacer d'eux-mêmes.

Canon Principal (Porteurs Majeurs seulement) : bien qu'il ne soit pas lui-même conçu pour le combat direct, tandis que les Drones agissent un Porteur peut attaquer à grandes distance en canalisant tout le pouvoir de leur générateur à travers leur canon principal (qui est situé entre ses membres frontaux). Cela leur permet de tirer d'énormes décharges d'électricité à une distance maximale d'un kilomètre qui explosent dans une zone de 10 mètres de rayon. Il faut cinq rounds au Porteur pour concentrer l'énergie nécessaire, mais il n'y pas de limites à la quantité de tirs qu'il peut effectuer.

Corps artificiel : la structure métallique d'un Porteur est incapable de se régénérer toute seule. Elle peut uniquement être réparée manuellement par d'autres individus ou membres de La Machine.

Vulnérabilité à la Magie : les Porteurs souffre de la vulnérabilité à la Magie inhérente à La Machine, c'est pourquoi leur RMys est très réduite et toute décharge d'énergie mystique leur cause le double de dégâts.

Prétorien

La Machine

Niveau : 9 **Catégorie :** Entre Mondes *Spécial*
Points de Vie : 265
Classe : Guerrier Mentaliste
For : 13 **Dex :** 13 **Agi :** 12 **Con :** 13 **Pou :** 4 **Int :** 12 **Vol :** 15 **Per :** 10
RPhy 95 **RMys** 30 **RPsy** 100 **RPoi** 95 **RMal** 95

Initiative : 130 Naturelle
Attaque : 230 Arme Vivante
Défense : 230 Arme Vivante
Dégâts : 140 Arme Vivante (Tra / Per)
Armure : Naturelle Tra 6 Con 6 Per 6 Cha 6 Fro 6 Éle 6 Éne 0

PPP: 10
Projection psychique : 185
Talent psychique : 120
Disciplines psychiques : Télékinésie, Augmentation Physique.
Pouvoirs psychiques : Impact Télékinétique, Bouclier Télékinétique, Immobilisation Télékinétique, Balistique, Répulsion, Détruire, Vol Télékinétique, Améliorer la Force, Améliorer Habileté, Améliorer la Réactivité.
Attaches : 3

Compétences naturelles : Module de Projection Psychique.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Taille Surnaturelle, Aucun Besoin Physique, Accès aux Disciplines Psychiques, Zen, Attache psychique renforcée, *Consommation Psychique, Exténuation Psychique.*
Pouvoirs : Armes Naturelles : Arme Vivante (+20 aux Dégâts, -5 à l'IP Défensif, Variable), Esprit Systématique, Vortex, Restructuration, Armure Physique 6, Transformation Complète, *Noyau, Vulnérable à la Magie.*

Taille : 22 Moyenne **Régénération :** Spécial
Mouvement : 12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Vigilance 180,* Observation 80, Pistage 40, Science 200, *Mémorisation 280.*

L'entité indéchiffrable connue sous le nom de Prétorien est la création suprême de La Machine, une fusion impossible des plus grandes avancées technologiques avec un organisme vivant au niveau cellulaire. L'être va bien au-delà de tout ce qui a été vu auparavant dans le monde ; c'est une créature dans laquelle chair et métal son confondues.

Un Prétorien naît de l'union d'une larve spéciale (généralement appelée Larve Reine) et du corps d'un individu génétiquement approprié. Naturellement, les deux éléments son extrêmement rares, c'est pourquoi le nombre de Prétoriens a toujours été très faible.

La fonction de ces entités au sein de la structure de La Machine est généralement de protéger une Mère (d'où leur nom), raison pour laquelle ils ne s'éloignent généralement pas trop du « nid » principal. Néanmoins, au cas où elles auraient besoin d'agents extrêmement puissants pour remplir des missions complexes, les Mères pourraient envoyer l'un d'entre eux en solitaire.

Naturellement, tous les autres composants de La Machine obéissent de façon innée aux Prétoriens, car seules les Mères sont au-dessus d'eux.

Contrairement au reste des éléments de La Machine, les Prétoriens conservent une certaine individualité : leur esprit continue à faire partie de la ruche, mais ils ont une portion de « liberté » qui les rend différents. Cela leur permet d'exprimer des opinions, en donnant des « points de vue » alternatifs aux plans de La Machine, ainsi que d'agir séparément de l'ensemble. Cela est rendu évident par une chose toute simple : tous possèdent leur propre nom.

Malgré ces vagues soupçons de personnalité, ils ont tous en commun une dévotion absolue envers la Mère qui les a créés. Ils existent par et pour elle, rien d'autre au monde ne les intéresse à part la servir.

Illustration Wen Yu Li

Étant donnée leur résistance non naturelle, il est possible que quelques Prétoriens existent encore, en léthargie sous terre près de leur Mère. Actuellement, deux au moins ont été découvert sur Kirdan (quoique apparemment endommagés au-delà de toute réparation), et Augustus lui-même semble avoir les gènes appropriés pour en devenir un.

Modus operandi

Les Prétoriens sont des armes d'une puissance incalculable qui associent l'utilisation de leurs pouvoirs psychiques à leur habileté au combat hors du commun. Normalement, ils maintiennent en permanence le pouvoir psychique Vol Télékinétique avec suffisamment de PPP pour se déplacer dans les airs avec une Qualité de Vol 12, ainsi qu'Améliorer Habileté et Améliorer la Force, ce qui accroît de +3 leur Dextérité et leur Force. Naturellement, en fonction des circonstances, le choix de leurs pouvoirs peut varier. Lorsqu'ils se battent, ils combinent leurs attaques physiques (en les adaptant à leur convenance) à des attaques psychiques telles que Détruire ou Balistique, ou bien écartent leurs adversaires les plus problématiques avec Impact Télékinétique ou Répulsion.

Arme Vivante : le corps d'un Prétorien est une véritable arme vivante, car chacun de ses membres est équipé de lames et d'autres systèmes offensifs qui font de lui un adversaire implacable. Ces couperets sont en outre imbus du pouvoir matriciel des Mères qu'ils protègent et peuvent donc trancher n'importe quoi sans aucune limite : elles réduisent de cinq points l'Indice de Protection de leurs ennemis, altèrent l'énergie et ignore toute protection spéciale. Le Prétorien peut utiliser ces armes au combat corps à corps associées à ses pouvoirs psychiques (par exemple avec Balistique ou Détruire). De plus, leur système de combat s'adapte à chaque instant afin d'affronter ses opposants de manière idéale, c'est pourquoi ils peuvent à chaque round, avant de déterminer leur initiative, choisir l'une des capacités spéciales suivantes :

-Lames enchantées : le Prétorien peut lancer une seconde attaque avec -20 à sa compétence comme s'il se servait d'une arme à une main supplémentaire.

-Queue Préhensile : le Prétorien peut effectuer un manœuvre d'Immobilisation sans aucun malus en employant l'équivalent de Force 12. Cette attaque ne cause que la moitié des dégâts.

-Égorgeur : avec cette attaque, on considère que tout le corps de l'adversaire est un point vulnérable.

-Lames Extensibles : cette attaque concerne quiconque se trouve à moins de 5 mètres du Prétorien.

-Mille Coupures : le Prétorien obtient un bonus de +40 en Initiative.

Vortex : tout comme les Technocrites, les Prétoriens sont capables d'altérer les fibres de Magie qui les entourent. Tout sortilège lancé ou entrant dans une zone de 50 mètres de rayon autour de la créature voient leur potentiel automatiquement réduit de 10 points de Zéon. Si cette diminution fait passer la valeur Zéonique du sort en dessous de sa base, la Magie ne peut se manifester et celui-ci se dissipe tout simplement. Contrairement aux pouvoirs du Némésis ou aux sorts d'annulation, même si la source du sort cesse d'être à l'intérieur du Vortex de Magie elle ne récupère pas sa valeur d'origine, c'est-à-dire qu'elle perd réellement cette quantité de Zéon. Au cas où il aurait deux Prétoriens ou plus ensemble (ou Technocrites possédant cette capacité), les pouvoirs du Vortex ne sont pas cumulables.

Esprit Systématique : l'esprit du Prétorien fonctionne à un niveau différent de son corps. Pour cette raison, et même s'il est mis sur la défensive ou subit des dégâts, il peut continuer d'utiliser des pouvoirs psychiques actifs normalement comme s'il était une créature à encaissement. Il pourrait par exemple parfaitement être blessé pendant le round et, lorsque ce serait à son tour d'agir, effectuer une immobilisation télékinétique ou balistique. Cette capacité est annulée si le Prétorien reçoit un Critique, qu'il ait un effet ou pas.

Restructuration : comme les Drones, mais de façon mille fois plus perfectionnée, les Prétoriens sont capables de se reconstruire après destruction. Si les Points de Vie de l'un d'entre eux tombent à zéro, ses restes tombent par terre et son noyau est mis au jour, protégé par un écran télékinétique tandis que toute sa structure tente de se rebâtir. Ce bouclier a l'équivalent de 2.500 Points de Vie et une Défense de 220. Si, au bout de cinq rounds, le noyau n'a pas subi au moins 50 points de dégâts, le Prétorien se relève en ayant récupéré tous ses Points de Vie.

Transformation Complète : il est totalement impossible de « faire faire marche arrière » à quelqu'un qui a été transformé en Prétorien : même sa personnalité est différente de l'original.

Noyau : à l'intérieur du corps des Prétoriens se trouve un cristal (de la taille d'un cœur humain) qui lui sert de noyau. S'il subit plus de 100 points de dégâts, le Prétorien est automatiquement détruit.

Vulnérabilité à la Magie : les Prétoriens souffrent de la vulnérabilité à la Magie inhérente à La Machine, c'est pourquoi leur RMys n'est que de 30 et toute décharge d'énergie mystique leur cause le double de dégâts.

Lapsia

Araignée-Fleur

Niveau : 2 **Catégorie :** Naturelle 0
Points de Vie : 65
Classe : Assassin
For : 4 **Dex :** 5 **Agi :** 8 **Con :** 4 **Pou :** 5 **Int :** 3 **Vol :** 2 **Per :** 6
RPhy 30 **RMys** 35 **RPsy** 25 **RPoi** 70 **RMal** 30

Initiative : 85 Naturelle
Attaque : 60 Dard
Défense : 60 Esquive
Dégâts : 30 Dard (Per)
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Dame des Araignées (Affinité Araignées), Surhumanité.
Pouvoirs : Arme Naturelle *(Limitée)*, Saut de l'Araignée, Venin Sidhe (RPoi 100, Paralysie) Iris Resplendissant (Aura 10 Mètres, RPsy 60, Fascination, *Condition*), Résistance aux Poisons (Résistance Physique *Unique* RPoi +40).

Taille : 8 Petite **Régénération :** 1
Mouvement : 6 **Fatigue :** 4

Compétences Secondaires : Saut 90, Escalade 20, Déguisement 35, Discrétion 50, Vigilance 45, Observation 35.

Les lapsias sont une étrange espèce d'arachnide originaire des forêts septentrionales du Vieux Continent et de Varja. Les érudits débattent encore pour savoir s'il s'agit d'insectes, d'animaux, de plantes animées ou d'un étrange mélange des trois.

À peine plus petites qu'un chien, ces créatures sont couramment surnommées « araignée-fleur » à cause de la forme étrange de leur abdomen qui ressemble à un immense bouton rempli d'étamines lumineuses. Quoique fréquemment seules, elles constituent parfois des ruches ou groupes de chasse de dix membres maximum. Prédatrices dangereuses, elles poursuivent tout type de proie (y compris les êtres humains) pour se nourrir. Leur appétit est vorace et il leur faut consommer de grandes quantités de viandes pour être entièrement rassasiées.

Autrefois très nombreuses, elles sont à présent presque éteintes. Pendant près d'un siècle, elles furent chassées pour en finir avec la menace qu'elles représentaient pour les habitants des petits villages et les voyageurs qui s'aventuraient trop dans les bois.

Il est bien connu des occultistes et de ceux qui pratiquent la religion Lillium que les lapsias ont un fort lien avec la nature et qu'elles agissent souvent en tant que servantes d'êtres surnaturels ayant une affinité avec la forêt ; grâce à leur venin paralysant, elles sont les agents idéaux pour capturer des ennemis sans leur causer de sérieux dommages.

Modus operandi

Les lapsias n'ont pas vraiment de grandes capacités de combat en soi, car elles ne possèdent pas d'armes naturelles et leur résistance aux dégâts est extrêmement faible. C'est pour cela qu'elles savent tirer le meilleur parti de leurs compétences pour capturer leurs proies. Elles ont deux méthodes de lutte possibles.

Elles opèrent d'habitude seules ou en petits groupes de deux à quatre araignées. Si elles parviennent à détecter leurs victimes sans que celles-ci se rendent comptent de leur présence, elles leur sautent dessus de très loin afin de leur inoculer leur venin Sidhe et, quelques instants après, elles s'enfuient en attendant qu'il commence à faire son effet. En d'autres occasions (surtout de nuit), elles font briller leur iris pour essayer d'attirer l'attention de leurs cibles et les fasciner. Ensuite, une fois toute résistance éliminée, elles les attaquent simplement avec leur dard.

Dame des Araignées : grâce au parfum qu'elle diffuse, une lapsia peut influencer toutes les araignées mineures des environs, les dirigeant comme si elle était leur reine. Elle est cependant incapable de donner des ordres individuels : tous les arachnides se trouvant sous son contrôle agissent de la même manière, car les lapsias transmettent leurs indications par les airs.

Saut de l'Araignée : malgré leur physionomie non naturelle, une lapsia est extrêmement adroite lorsqu'il s'agit de sauter. L'araignée-fleur peut se servir de ses pattes afin de sauter à grande distance, se lançant sur une cible afin de lui planter son dard (bien qu'elle puisse aussi employer ce mode de déplacement pour tenter de fuir si elle est découverte). Lorsqu'elle effectue ce saut, elle bouge horizontalement d'environ 30 mètres. Néanmoins, cette action épuise considérablement son corps et elle perd un point de fatigue par saut réalisé après le premier si elle ne se repose pas pendant au moins une minute.

Venin Sidhe : le dard des lapsias contient une puissante toxine qui attaque à vitesse modérée le corps des êtres vivants. Quiconque subit des dégâts provenant de l'une de ses attaques doit réussir un test de RPoi contre 100 ou être soumis à la Paralysie une minute environ (20 rounds). Les malus disparaissent au rythme de 5 points par demi-heure.

Iris Resplendissant : les étamines de lumière qui décorent la fleur de la lapsia émettent une faible lueur qui confond ses proies. L'éclat oblige tous ceux qui la contemplent de près (pas plus de 10 ou 15 mètres) doivent réussir une RPsy contre 80 ou sombrer dans un état de fascination absolue, incapables de faire autre chose que de contempler la fleur, émerveillés. Si leur regard reste fixé sur l'araignée, ils devront refaire le test une fois tous les 5 rounds. Quelqu'un victime de la fascination peut refaire le test au bout d'une minute ou à chaque fois qu'il subit des dégâts quelconques.

Résistance aux Poisons : le sang de l'araignée-fleur possède la capacité de filtrer toute substance vénéneuse se trouvant dans son organisme, nettoyant automatiquement n'importe quelle toxine naturelle. Cette particularité fait que l'on puisse fabriquer des antidotes très variés avec ce sang qui augmentent de +20 la RPoi de celui qui l'ingère (le bonus disparaît au rythme de -5 à l'heure).

Maître des Ombres

La Cabale de Zenobius

Niveau : 9 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 30
Points de Vie : 155
Classe : Sorcier
For : 7 **Dex :** 13 **Agi :** 7 **Con :** 8 **Pou :** 13 **Int :** 12 **Vol :** 10 **Per :** 11
RPhy 80 **RMys** 95 **RPsy** 85 **RPoi** 80 **RMal** 80

Initiative : 115 Naturelle
Attaque : 25 Combat à Mains Nues
Défense : 5 Esquive
Dégâts : 15 Combat à Mains Nues (Con)
Armure : Armure Obscure Tra 4 Con 4 Per 4 Cha 4 Fro 4 Éle 4 Éne 4

AMR : 120
Zéon : 1.725
Projection magique : 220 Offensive, 240 Défensive
Niveau de Voie : 90 Obscurité, 20 Autres

Capacités Primordiales : Don mystique, Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Immunité Naturelle à un Élément (Complète, Obscurité), Récupération de Magie rapide, Aucun Besoin Physique.
Pouvoirs : Armures Obscures (Armure Physique 4, Armure Mystique 4), Forme Élémentaire, Résistance à l'Invocation, Non Détection Mystique +150, Perception Ténébreuse (Vision Nocturne Complète, Voir le Surnaturel), Marionnettes Obscures, Dons Obscurs.

Taille : 15 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 7 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Commandement 30, *Persuasion 125*, Déguisement 100, Discrétion 30, Vigilance 50, Observation 25, *Histoire 120, Occultisme 150, Évaluation Magique 250.*

Les Neuf Maîtres de l'Ombre, également connus dans certains cercles occultistes sous le nom de Cabale de Zenobius, sont un groupe de puissants élémentaires obscurs dotés de vastes pouvoirs surnaturels.

Les Neuf formaient une cabale de grands archimages obscurs de l'Empire de Yehûdah qui, pressentant la chute des leurs, décidèrent de prendre part à une ténébreuse expérience dans le but de faire un avec les ombres et de devenirs éternels. Afin d'éviter d'attirer l'attention des Walkyries ou de contrarier les trois Parques, ils créèrent des armures surnaturelles et y enfermèrent de puissants élémentaires sombres qu'ils privèrent de toute volonté ou intelligence. Les Neuf s'ôtèrent ensuite la vie et nourrirent les élémentaires de leur âme. En temps normal, cela aurait dû détruire entièrement les sorciers mais, vu que ceux qui les consommèrent n'avaient pas de volonté propre, l'esprit des mages s'imposa et prit le contrôle. Les élémentaires et les âmes s'unirent ainsi pour donner naissance à un nouveau type d'être : les Maîtres de l'Ombre.

Au fil des siècles, les Neuf ont perdu toute conscience humaine de même que le souvenir de ce qu'ils furent jadis. Ce sont à présent des créatures ténébreuses incapables d'évoluer dont l'objectif dans l'existence est uniquement de satisfaire les intérêts qu'ils avaient de leur vivant il y a de milléniaires. Chacun d'entre eux a « quelque chose » qui occupe presque tout son temps, une sorte d'objectif personnel qui lui fait désirer d'aller de l'avant. Sans cela, ils ne seraient que de simples masses de ténèbres remplies d'émotions négatives.

Cela fait de nombreuses années que la Cabale s'est séparée afin de suivre ses propres intérêts individuels, c'est pourquoi à présent ils ne se fréquentent pas (certains même ne se sont pas vus depuis des siècles).

Extrêmement intelligents et avec la sagesse que seule une vie immortelle peut apporter, les Maîtres communiquent aussi bien avec les mortels qu'avec les êtres surnaturels à leur convenance. Possédant un vaste réseau de contacts, ils utilisent souvent depuis les ombres d'autres personnes en tant qu'intermédiaires pour leurs affaires dans le monde, achetant leur fidélité avec des richesses ou par la peur. Naturellement, vue qu'ils sont totalement amoraux cela ne les inquiète guère de « se débarrasser » de ces individus une fois qu'ils ont accompli leur travail.

La plupart n'ont aucune relation avec une organisation secrète, mais trois d'entre eux au moins ont un certain lien avec Samael et un autre est professeur dans l'Ordre de Magus.

Modus operandi

Les Maîtres de l'Ombre sont avant tout des manipulateurs qui préfèrent éviter de se mettre directement en danger. Après avoir vécu des milliers d'années, ils considèrent que leur propre sécurité est le plus important, c'est pourquoi ils n'hésitent pas à fuir (en abandonnant tout s'il le faut) lorsqu'ils croient avoir des ennuis. Grâce à leur longue existence, ils ont toujours une issue toute prête pour toute éventualité.

Au combat, ils utilisent d'habitude leurs marionnettes obscures pour combattre à distance sans avoir à s'exposer personnellement, les appuyant avec des sorts et d'autres attaques à longue portée. Ainsi, ils ne sont jamais véritablement en danger.

Leur point vulnérable est la tête, où se trouve le noyau de leur âme.

Armures Obscures : les Armures Obscures sont les corps ténébreux où se trouve la sombre essence des Maîtres. On les considère comme des protections surnaturelles leur octroyant un Indice de Protection 4 contre tout type d'attaque.

Forme Élémentaire : un Maître des Ombres se compose de pures ténèbres et est par conséquent totalement immatériel. Toute attaque qui n'est pas de caractère surnaturel n'a aucun effet sur lui et il est également immunisé à tous les dégâts basés sur l'obscurité (sauf si son adversaire possède une Gnose supérieure à la sienne). Les Armures Obscures, partie intégrante de leur corps, suivent aussi ces règles.

Résistance à l'Invocation : comprenant qu'en tant qu'Êtres Entre Mondes ils seraient extrêmement vulnérables aux compétences de convocation, les Neuf s'en protégèrent en créant leur nouveau corps. Grâce aux runes surnaturelles de leurs Armures Obscures, on considère qu'ils sont de niveau onze pour déterminer la difficulté des tests de Dominer ou de Convoquer.

Non Détection Mystique : vu qu'il évite généralement la confrontation directe et utilise ses disciples pour combattre, un Maître des Ombres préfère rester caché dans une position éloignée en se servant de ses capacités innées pour ne pas être détecté. Que ce soit par la Magie ou les matrices psychiques, le Maître obtient un bonus de +150 à ses Résistances face à tout type de détection.

Perception Ténébreuse : les sens d'un Maître peuvent voir à travers l'obscurité complète (même de caractère surnaturel) et il perçoit aussi bien les matrices psychiques que les entités spirituelles.

Compétences Métamagiques : chaque Maître peut dépenser librement jusqu'à 30 niveaux de Magie pour acquérir des compétences Métamagiques pour lesquelles il remplit déjà les conditions.

Marionnettes Obscures : les Maîtres possèdent des extensions de leur être appelées Disciples de l'Ombre. Ces entités, indépendantes de leur créateur tout en étant lié existentiellement à lui, sont ses « armes » principales. Le Maître peut les contrôler comme des marionnettes à travers lesquelles il voit et entend, à une distance généralement non supérieure à un kilomètre. Chaque Maître peut avoir entre deux et cinq Disciples.

Dons Obscurs : un Maître peut accorder à ses Disciples différents pouvoirs ténébreux afin qu'ils accomplissent plus efficacement ses desseins. Le nombre de Dons dépend des marionnettes à sa disposition : plus il en a créé, moins il lui restera de pouvoir à leur distribuer. Si le Maître a deux Disciples, ils pourra leur transmettre jusqu'à quatre pouvoirs différents, tandis que s'il en a trois, quatre et cinq, le nombre de dons sera réduit à trois, deux et un respectivement. Le Maître choisit quel pouvoir convient le mieux dans chaque cas, mais une fois octroyé, il ne pourra plus l'échanger contre un autre. Voici la liste des pouvoirs qu'il peut donner :

-Arme Arcane : le pouvoir de l'arme du Disciple augmente, l'entourant de crépitantes décharges d'énergie obscure. À tous les effets, elle acquiert toutes les propriétés d'une arme +10 attaquant sur le mode Énergie comme une arme intangible (c'est-à-dire qu'elle ne peut être bloquée par des armes conventionnelles).

-Faux des Ombres : l'arme du Disciple change de forme et devient une énorme faux d'ombres vivantes. Il peut donc, comme action offensive complète, lancer une attaque de zone d'un rayon de 5 mètres sans subir aucun malus à sa compétence. S'il l'associe à Bras de l'Ombre, seule l'attaque principale profite de ce bénéfice.

-Griffe des Ténèbres : à chaque fois que le Disciple réalise une attaque, de bras spectraux jaillissent du sol pour tenter d'attraper l'ombre du défenseur. S'ils y parviennent, ce dernier est paralysé de façon surnaturelle et est incapable de bouger en toute liberté. En termes de jeu, à chaque fois que le Disciple cause des dégâts à son adversaire il l'oblige à effectuer un test de RMys contre 120 sous peine d'être soumis à Paralysie Partielle un nombre de rounds égal aux dizaines de la marge d'échec à la Résistance.

Un Maître des Ombres et un Nyx

Illustration de Yan Li

-Bras de l'Ombre : le corps du Disciple se couvre de bras, d'armes et d'articulations lui permettant d'enchaîner des dizaines d'assauts contre ses ennemis, ce qui lui offre donc une attaque supplémentaire avec toute sa compétence. Ce don peut être octroyé plus d'une fois.

-Explosion finale : ce don cache dans l'essence du Disciple une partie du pouvoir destructeur de son seigneur. Que ce soit par la volonté du Maître ou à l'instant où la marionnette est détruite, elle explose en lançant des centaines d'éclats d'obscurité qui dévastent tout ce qui se trouve dans un rayon de 20 mètres. Ceux qui sont touchés doivent se défendre contre une attaque élémentaire avec une Attaque Finale de 280 et une Base de Dégâts de 100 points.

-Camouflage : les compétences de subterfuge du Disciple passent à Discrétion 200 et à Déguisement 200. Il obtient en outre un bonus de +50 à tout test de Résistance contre les détections surnaturelles.

-Extension du Rayon d'Action : le rayon d'action dans lequel le Maître peut contrôler le Disciple cesse d'être limité à un kilomètre.

-Dôme de Ténèbres : le Disciple obtient la capacité de créer un dôme de ténèbres autour de lui, enveloppant dans les ombres tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 mètres. Quiconque se retrouve à l'intérieur doit réussir un test de Vigilance contre 240 ou d'Observation contre 140 sous peine d'appliquer le malus de Cécité.

Antagonisme avec Deymos

Bien que ce fût Deymos, Celui Qui Ne Meurt Pas, qui fournit à la Cabale de Zenobius les connaissances nécessaires au rituel qui fit d'eux les Maîtres de l'Ombre, le seul objectif du Messager n'était autre que de les utiliser comme cobayes dans ses expériences. Lorsque les sorciers découvrirent qu'on s'était servi d'eux, ils jurèrent qu'un jour ils parviendraient à se venger de lui de quelque manière que ce fût. Ironie du sort, même après des milliers d'années, ils n'ont pas encore été capables d'y réussir.

Le Contrat d'Achat et de Vente

Epictetus, l'un des Neuf Maîtres, a pour seul intérêt dans la vie le commerce : le simple fait d'acheter et de vendre des choses, d'entrer sur de nouveaux marchés et de découvrir de nouveaux négoces lui apporte un plaisir sans pareil. Il a créé pour cela une grande entreprise, connue sous le nom d'Industrie Veiser, qu'il contrôle depuis les ombres en utilisant un homme de paille appelé John Cambry. Cependant, ses affaires ont récemment rencontré une forte opposition de la part d'une entreprise rivale liée à Soleil Noir. Écœuré, Epictetus a décidé d'employer ses Disciples et d'autres agents mercenaires afin de détruire complètement l'établissement concurrent en attaquant tous ses commerces et entrepôts. Ce dernier, ignorant l'identité de son ennemi, tentera d'engager à toute vitesse un groupe de mercenaires afin de protéger ses intérêts commerciaux et de découvrir en même temps l'origine de la menace pour en finir avec elle. Bien entendu, les personnages pourront être dans n'importe quel camp.

Nyx

Nyx

Disciples de L'Ombre

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 15
Points de Vie : 200
Classe : Guerrier
For : 9 **Dex :** 12 **Agi :** 12 **Con :** 8 **Pou :** 7 **Int :** 6 **Vol :** 9 **Per :** 8
RPhy 65 **RMys** 60 **RPsy** 65 **RPoi** 60 **RMal** 60

Initiative : 110 Naturelle
Attaque : 200 Épée des Ombres
Défense : 175 Épée des Ombres
Dégâts : 80 Épée des Ombres (Tra)
Armure : Armure Des Ombres Tra 4 Con 4 Per 4 Cha 4 Fro 4 Éle 4 Éne 0

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Surhumanité, Immunité Naturelle à un Élément (Moitié des Dégâts, Obscurité), Aucun Besoin Physique.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Épée des Ombres (+30 aux dégâts, -1 à l'IP Défensif), Altérer l'Énergie, Corps Obscur (Forme Élémentaire, Armure Physique 4), Forme Élémentaire, Vision Nocturne Complète, Lien Obscur.

Taille : 17 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 25, Observation 20, Prouesses de Force 30, Résistance à la Douleur 80, Déguisement 40, Discrétion 40.

Nyx est le nom que reçoivent certains esprits que les occultistes considèrent comme des élémentaires obscurs intermédiaires. Il s'agit de créatures ténébreuses créées pour servir les Maîtres de l'Ombre ou d'autres hauts élémentaires de grand pouvoir, tels que les Seigneurs des Ténèbres. C'est la raison pour laquelle on les appelle souvent aussi Disciples de l'Ombre.

Faits de pure obscurité, les Nyx sont des ombres vivantes dont l'aspect rappelle assez celui d'un squelette démoniaque. Ils n'ont ni personnalité ni volonté à eux, n'étant guère plus que de vulgaires esclaves obéissant avec une dévotion absolue à chacun des ordres donnés par leurs seigneurs, même si cela implique leur propre destruction. Leur maître peut toutefois leur offrir la liberté en leur « donnant » un nom. Ce simple fait complète leur existence et leur permet de vivre de manière indépendante. Ils seront dès lors capables de développer librement leur propre identité selon ce que leur dicte leur volonté.

Les Nyx sont couramment associé aux Maîtres des Ombres et les accompagnent en tant qu'agents où qu'ils aillent. Ils profitent de ce fait du réseau de contacts de leurs seigneurs pour se cacher de la société et agir uniquement lorsqu'ils sont nécessaires.

Modus operandi

Un Disciple de l'Ombre se bat uniquement sur ordre de son maître ou quand, suivant son jugement limité, il considère qu'il agit au mieux des intérêts de ce dernier. Bien qu'extrêmement habiles, leur style de combat et leur comportement martial sont semblables à ceux d'un soldat d'élite qui lutte efficacement sans se laisser emporter par ses émotions ou ses sentiments. Ils remplissent simplement leur mission de la façon la plus efficace puis se retirent une fois qu'elle est terminée.

Épée des Ombres : les Disciples sont capables de matérialiser des armes faites d'obscurité. Ce sont habituellement des épées et, même si elles prennent dans certains cas une autre forme, elles ont toujours le même profil. L'arme peut altérer l'énergie et ôte un point à l'armure du défenseur comme si elle était de qualité +5.

Corps Obscur : tout comme nombre d'élémentaires, les Nyx sont faits de pure obscurité. Toute attaque qui n'est pas de caractère surnaturel n'a sur eux aucun effet et ils sont immunisés contre tous les dégâts basés sur l'obscurité (sauf si leur adversaire possède une Gnose supérieure à la leur). Cette capacité leur offre également un Indice de Protection 4.

Lien Obscur : s'ils sont liés à un Maître des Ombres, les Nyx obtiennent différents pouvoirs supplémentaires (Voir Maîtres des Ombres).

Illustration W en Ya Li

Manticore

La Dévoreuse d'Hommes

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes 20
Points de Vie : 190
Classe : Ombre
For : 12 **Dex :** 10 **Agi :** 11 **Con :** 12 **Pou :** 8 **Int :** 5 **Vol :** 7 **Per :** 10
RPhy 75 **RMys** 65 **RPsy** 60 **RPoi** 75 **RMal** 75

Initiative : 125 Naturelle
Attaque : 180 Griffes + 150 Queue Empoisonnée ou 150 Dards Empoisonnés.
Défense : 190 Esquive
Dégâts : 100 Griffes (Tra) ; 80 Queue Empoisonnée (Per) ; 80 Dards Empoisonnés Attaque Unique (Per) ; 50 Dards Empoisonnés Dispersés (Per)
Armure : Peau Tra 2 Con2 Per 2 Cha 2 Fro 2 Éle 2 Éne 0

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Sens Aiguisé (Odorat), Surhumanité.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes et Queue Empoisonnée (Armes Naturelles, +20 aux Dégâts, Attaque supplémentaire -30, Altérer l'Énergie), Dards Empoisonnés (Distance 25 Mètres, Base de Dégâts 40, RPoi 140, 6 Fois par Jour), Vol Naturel 8, Peau (Armure Physique 2).

Taille : 24 Grande
Régénération : 5

Mouvement : 11
Fatigue : 12

Compétences Secondaires : Athlétisme 35, Saut 25, Escalade 25, Déguisement 120, Discrétion 190, Vigilance 80 *(120)*, Observation 80 *(120)*, Pistage 25 *(55)*.

La Manticore, connue dans les vieilles légendes sous le nom de « Dévoreuse d'hommes », est la plus terrible des bêtes. N'était-ce l'existence des Archichimères, il n'y aurait d'ailleurs probablement aucun autre fauve plus puissant à la surface de Gaïa. On croit qu'elle est originaire des terres disparues après l'activation de la Machine de Rah, où elles étaient les prédateurs suprêmes, une sorte de « mécanisme de défense » créé par la nature afin de freiner l'avancée de l'humanité et du reste des grande races.

La Manticore est une sorte de chimère à tête de lion, torse d'homme, queue de scorpion et ailes de chauve souris. Debout, elles mesurent un peu plus de quatre mètres et sont une vision réellement impressionnante. Il s'agit de grands prédateurs à l'appétit insatiable qui éprouvent une avidité particulière envers la chair humaine. Ils se délectent de son goût et perdent la tête à chaque fois qu'ils croient pouvoir en obtenir. Ils sont toutefois bien plus intelligents qu'un simple animal : plus que d'agir par instinct, ils sont capables de dresser des plans complexes et de juger assez habilement quel est le meilleur chemin à suivre.

On peut rencontrer ces bêtes dans une foule d'habitats, des forêts et jungles profondes aux régions montagneuses et arides. Quoi qu'il en soit, elles préfèrent installer leur tanière dans des lieux très à l'écart de la civilisation car, bien qu'elles désirent la chair humaine voracement, elles sont suffisamment rusées pour comprendre qu'elles ne peuvent se laisser voir ouvertement des hommes. C'est pour ça que, si elles doivent chasser, cela ne les dérange pas de couvrir parfois de grandes distances jusqu'à des routes peu fréquentées à la recherche de « proies ».

Elles sont généralement solitaires (on n'a jamais entendu parler de « meutes » de Manticores, quoiqu'elles puissent parfois agir en couples), mais absolument pas territoriales : il peut y en avoir plusieurs dans un secteur concret sans que des frictions apparaissent entre elles.

On ignore combien il peut en rester aujourd'hui sur Gaïa, mais il est peu probable qu'elles dépassent la centaine.

Modus operandi

Vu leur taille, personne ne pourrait imaginer qu'une bête comme la Manticore se déplace avec une telle adresse. Elle saute d'un côté à l'autre avec l'élégance d'une panthère et la férocité d'un lion, marchant sur deux ou quatre pattes à sa convenance. Sa vitesse est telle que les personnes normales ne peuvent voir beaucoup plus qu'une tache floue en mouvement avant d'être engloutis dans sa gueule. Obsédées par la chair, en particulier celles des hommes, elles attaquent sans hésiter tout être humain qu'elles rencontrent jusqu'à combler leur gigantesque appétit. Elles préfèrent normalement éliminer leurs victimes d'un seul coup par surprise ; d'habitude, elles tombent du ciel dans le silence le plus complet sans leur donner la moindre chance de réagir. Souvent, elles en profitent aussi pour attaquer depuis les airs avec leurs dards empoisonnés, affaiblissant leurs ennemis les plus problématiques avant de descendre.

Leur tête et leur cœur sont considérés comme des points vulnérables.

Dards Empoisonnés : la Manticore utilise avec une grande efficacité les dards de sa queue et de ses ailes pour attaquer ses adversaires. Au lieu de se servir de sa Queue Empoisonnée au cours de ce round (elle peut continuer d'attaquer avec sa gueule et ses griffes), elle peut opter pour envoyer une rafale de projectiles mortels avec elle. Cette attaque a deux modalités différentes : soit elle concentre les dards sur un seul ennemi, soit elle les disperse en frappant tous ceux qui l'entourent. Dans le premier cas, l'attaque a une portée efficace de 25 mètres, sinon ils frappent quiconque se trouve à 10 mètres de la créature, réduisant considérablement leur puissance. D'une façon ou de l'autre, si les dards causent des dégâts, ses ennemis subissent les effets du Venin de Manticore. Ils mettent entre deux et trois rounds à se reformer, c'est pourquoi la Manticore doit attendre au moins pendant cette durée avant de les réutiliser de n'importe laquelle des deux manières.

Vol Naturel : les Manticores sont dotées d'ailes leur permettant de se déplacer dans les airs avec un Mouvement de 8. Elles ne sont malheureusement pas capables de voler durant de longues périodes : elles perdent un point de fatigue par tranche de 5 minutes passée en l'air.

Queue Empoisonnée : en combinaison avec ses griffes et sa gueule, la Manticore utilise à chaque round sa queue au combat pour attaque ses adversaires. Si elle provoque des dégâts, son ennemi subira en plus les effets du Venin de Manticore.

Venin de Manticore : le véritable danger des dards de la créature est qu'ils sont imprégnés d'un terrible venin provoquant une paralysie graduelle chez ceux sur qui ils se plantent : ils cessent tout d'abord de sentir leurs membres et, en moins d'une minute, ils sont totalement incapables de bouger. Pour éviter ses effets, il faut réussir une RPoi contre 140, sinon la victime subira l'état de Paralysie Légère au bout de 5 rounds, Paralysie Partielle au bout de 10 rounds, et finalement Paralysie Complète au vingtième round. Les effets disparaissent après vingt-quatre heures.

Odorat : ces créatures sont des prédateurs par excellence et ont un odorat extrêmement développé. Elles obtiennent un bonus de +30 à leurs tests de Vigilance, d'Observation ou de Pistage du moment qu'elles peuvent capter des odeurs fortes.

Marionnette

Golem Anime

Marionnette Mineure

Niveau : 2 **Catégorie :** Entre Mondes (Construit) 10
Points de Vie : 95
Classe : Ombre
For : 5 **Dex :** 9 **Agi :** 6 **Con :** 6 **Pou :** 4 **Int :** 2 **Vol :** 4 **Per :** 6
RPhy 40 **RMys** 30 **RPsy** 30 **RPoi** 40 **RMal** 40

Initiative : 75 Naturelle
Attaque : 100 Aiguille de Marionnette + 90 Aiguille de Marionnette ou 100 Arme
Défense : 100 Esquive
Dégâts : 40 Aiguille de Marionnette (Per) Ou comme arme.
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique, Ambidextre, Immunité Psychologique, Immunité à la Douleur.
Pouvoirs : Personnalisation, *Corps Construits (Régénération Zéro)*.

Taille : 11 Moyenne **Régénération :** 0
Mouvement : 6 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Acrobaties 40, Saut 25, Escalade 20, Vol 20, Vigilance 55, Observation 45.

Marionnette Majeure

Niveau : 5 **Catégorie :** Entre Mondes (Construit) 15
Points de Vie : 110
Classe : Ombre
For : 7 **Dex :** 10 **Agi :** 8 **Con :** 7 **Pou :** 4 **Int :** 5 **Vol :** 5 **Per :** 7
RPhy 55 **RMys** 45 **RPsy** 50 **RPoi** 55 **RMal** 55

Initiative : 115 Naturelle
Attaque : 160 Aiguille de Marionnette + 150 Aiguille de Marionnette ou 160 Arme
Défense : 155 Esquive
Dégâts : 45 Aiguille de Marionnette (Per) ou comme arme
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique, Ambidextre, Immunité Psychologique, Immunité à la Douleur.
Pouvoirs : Personnalisation, *Corps Construits (Régénération Zéro)*.

Taille : 13 Moyenne **Régénération :** 0
Mouvement : 8 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Acrobaties 80, Saut 45, Escalade 30, Vol 25, Vigilance 80, Observation 70.

Les marionnettes sont des pantins animés par des moyens surnaturels, de belles œuvres d'art confectionnés par un artisan de grand talent qui on par la suite reçu un type de pouvoir leur permettant de se déplacer par elles-mêmes.

Leurs formes sont très variées, en fonction de l'ampleur de l'imagination de leur créateur. La plupart semblent humaines, mais en réalité elles peuvent avoir n'importe quel aspect, d'un animal à une « chose » unique et inhabituelle. De même, nombreux sont les procédés surnaturels leur permettant de se mouvoir librement, de l'intervention de forces majeures à l'introduction d'une âme comme source d'énergie.

Il y a actuellement un bon nombre de marionnettes animées sur Gaïa (tout du moins si l'on tient compte de la quantité limitée d'entités surnaturelles restantes dans le monde), bien que leurs types soient très différents.

Types Possibles

En fonction de leur manufacture, des forces surnaturelles employées dans leur construction et de la forme même du pantin, ces créatures peuvent être très différentes les unes des autres. Il existe cependant certains types de marionnettes bien plus connus dans les cercles surnaturels. Voici les plus importants.

Karakuri : les Karakuri sont des marionnettes de fabrication orientale dont le corps a été mis en forme par un maître artisan avant d'être animé par le pouvoir d'un Kami mineur ou d'un grand Oni. Normalement, elles ont l'air de femmes à la beauté fragile portant de superbes kimonos et armées de naginatas ou de katanas. Elles n'ont pas de personnalité, mais sont d'une fidélité aveugle envers celui qui est désigné comme étant leur « maître », ce qui se fait en écrivant sur leur corps le nom d'un individu avec du sang. On les trouve d'habitude sur Varja, seules ou en groupes nombreux, mais elles n'agissent jamais de leur propre chef : elles servent toujours une personne ou entité.

Ces poupées possèdent les capacités spéciales Assassin et Lanceur d'Aiguilles, +6 en Agilité +140 en Acrobaties. De plus, elles peuvent reproduire une Technique que leur maître a intégré en elles du moment que son DI n'est pas supérieur à 30 et que son coût total en Ki ne dépasse pas 10 points. Naturellement, elles ne régénèrent pas le Ki dépensé, c'est pourquoi une fois la technique employée quelqu'un doit y réintroduire de nouveaux points si l'on veut qu'elles s'en servent de nouveau. La majorité des Karakuri ont les caractéristiques d'une marionnette mineure, mais certaines particulièrement bien construites et auxquelles on a insufflé des pouvoirs bien supérieurs peuvent être considérées comme majeures.

Arlequin : ces horreurs sont, selon toute probabilité, le type le plus terrible de marionnette que quelqu'un puisse rencontrer sur Gaïa. On ne sait pas avec certitude qui a pu les fabriquer en des temps lointains, mais en tous les cas ils existent, distribués à travers toutes les principautés du monde. Ce sont des pantins masculins ou féminins de taille humaine, habillés en arlequin ou en polichinelle sur les corps desquels on aperçoit d'étranges fibres spectrales qui servent de « fils ». Elles se déplacent de manière totalement antinaturelle, comme si à tout moment une force inconnue les manipulait à distance. Leur seul but est de tuer et de semer la panique parmi les gens. Elles n'obéissent généralement à aucun maître, même si en certaines occasions on a vu des cas où elles ont servi instinctivement des créatures incarnant une puissante force destructrice. Les Arlequins possèdent les capacités spéciales Aiguille de Marionnette, Fils de Marionnettes, Drain de Sang et Marcher dans les Airs. Bizarrement, elles peuvent rester paralysées entre cinq et dix rounds si quelqu'un possédant le don de Voir les Esprits effectue attaque visée contre les ficelles qui les soutiennent (-40 aux attaques visées) en se servant d'une arme capable d'altérer l'énergie et causant au moins 20 points de dégâts.

On rencontre habituellement les Arlequins en groupes moyens à très nombreux dans des lieux peu fréquentés. Bien qu'ils n'aient pas de personnalité, ils sont particulièrement attachés aux vieilles demeures ou aux théâtres abandonnés, où ils aiment reposer comme de vulgaires marionnettes inanimées jusqu'à ce que quelqu'un les approche suffisamment pour les « réveiller ». Il y a des mineures comme des majeures, quoique les premières soient bien plus courantes.

Les Marionnettes de Palias : il y a longtemps, un archimage extrêmement puissant nommé Origal créa une armée de marionnettes surnaturelles sur une petite de la Mer Intérieure appelée Palias. Ces créations se différenciaient d'autres pantins animées par le fait qu'on leur avait insufflé des âmes humaines comme source d'énergie, la force vitale des précédents habitants de l'île. Les dénommées « Marionnettes de Palias » sont donc les copies exactes d'êtres vivants qui font semblant d'être normales à tout point de vue. Elles « vivent » sur l'île, cachant leur secret aux éventuels visiteurs, qu'elles n'hésiteront pas à tuer si elles les considèrent comme une menace pour Origal ou sa fille Alice.

Naturellement, l'archimage possède des pantins bien plus puissants dotés de pouvoirs et de profils uniques, mais les « gens normaux » de Palias sont pour la plupart des marionnettes mineures possédant les capacités Apparence Réelle et Raisonnement, avec un pouvoir supplémentaire choisi dans la liste d'options de la section Personnalisation.

Illustration de Yan Li

Modus operandi

Chaque marionnette agit de manière différente en fonction de sa nature mais, de façon générale, soit elles obéissent aveuglément à leur maître, soit elles suivent mécaniquement les directives reçues à leur création.

Armes : les marionnettes peuvent avoir n'importe quelle combinaison d'arme possible. Les caractéristiques indiquées plus haut considèrent qu'elle porte une sorte d'arme exclusive appelée Aiguille de Marionnette, mais celle-ci peut être remplacée sans problème par d'autres. Toutefois, une marionnette ne peut connaître qu'un seul type de combinaison.

Immunité Psychologique et à la Douleur : une marionnette n'a aucun genre de sentiment et est immunisée contre tout état psychologique tel que la colère ou la peur. De même, elle ignore tous les malus, naturels ou mystiques, pouvant être causés par la douleur.

***Corps Construits* :** s'agissant de constructions artificielles, les marionnettes ne peuvent récupérer des dégâts par elles-mêmes. Au lieu de cela, elles doivent être réparées par quelqu'un possédant les connaissances et les moyens appropriés.

Personnalisation

Les marionnettes sont habituellement très distinctes à cause du large éventail d'options que leurs créateurs ont à leur disposition lorsqu'ils les composent. Voici une liste des pouvoirs, compétences et éléments les plus caractéristiques qu'elle peuvent avoir. Toutes les combinaisons sont possibles, mais le plus courant est que les mineures possèdent deux ou trois qualités et les majeures quatre ou cinq.

***-Apparence Réelle* :** les traits de la marionnette sont si parfait qu'il est difficile de la distinguer d'un véritable être vivant. Pour se rendre compte qu'il s'agit d'une créature artificielle, il faut réussir un test de Vigilance Presque Impossible ou d'Observation Très Difficile. Dans le cas où la marionnette possèderait également l'option Raisonnement, ses gestes deviendraient si humains que la difficulté passerait à Impossible et à Absurde respectivement.

***-Métallique* :** la structure physique de la marionnette est un alliage surnaturel qui la rend résistante aussi bien aux impacts physiques que surnaturels. La marionnette obtient un Indice de Protection de 5 contre tout type d'attaque non basé sur l'Énergie et un Seuil d'invulnérabilité de 60.

***-Grande* :** de taille gigantesque, elle mesure entre 3 et 5 mètres. La marionnette obtient donc +6 en Force et +4 en Constitution, ainsi que +100 à ses Points de Vie. Pour la même raison, les armes qu'elle porte sont considérées comme Grandes, avec l'augmentation parallèle de leur Base de Dégâts. Toutefois, cette taille ralentit également leur réaction et elles ont un malus de -30 en Initiative.

***-Raisonnement* :** il s'agit sans aucun doute de la qualité la plus avancée et unique de toutes celles que peuvent développer les marionnettes. Elle implique que la créature est capable de penser et d'imaginer des plans plus ou moins complexes, ainsi que de simuler une personnalité ou des sentiments humains. Une marionnette avec Raisonnement possède une Intelligence de 6 et peut distribuer 200 points dans ses Compétences Secondaires Intellectuelles et Sociales.

***-Fils de Marionnette* :** la marionnette peut contrôler partiellement ses fils, ce qui lui permet de les matérialiser à distance de façon surnaturelle afin d'emprisonner des ennemis avec. Cette capacité lui permet de lancer une attaque d'Immobilisation sans appliquer aucun malus à sa compétence offensive et avec l'équivalent de Force 12. Il s'agit d'une action complète ne causant aucuns dégâts.

***-Autodestruction* :** la marionnette a en elle un dispositif qui, au moment où la structure achève de se rompre, explose en provoquant une puissante déflagration. Tous ceux qui se trouvent à moins de 10 mètres de la marionnette au début du round suivant sa destruction subissent une attaque basée sur la chaleur (CHA) de compétence finale Absurde avec une Base de Dégâts de 100.

-Assassin : la marionnette a été créée en insistant tout particulièrement sur ses compétences de subterfuge, rendant ses mouvements plus subtils et supprimant tout son venant de ses articulations. Elle obtient donc une base de 100 à ses Compétences Secondaires Discrétion et Déguisement.

***-Drain de Sang* :** les aiguilles de la marionnette sont conçues pour extraire le sang de ses victimes, remplissant la porteuse d'une énergie vitale dont son système profite pour récupérer. Si une de ses attaques cause des dommages, la victime doit réussir une RPhy contre 80 ou subir des dégâts équivalant au niveau d'échec, tandis que la marionnette en récupère la moitié en Points de Vie.

***-Invisible* :** la marionnette est dotée de pigments spéciaux sur sa structure et ses vêtements qui changent pour s'adapter à l'environnement, tel un caméléon. Pour se rendre compte de sa présence quand elle est immobile, il faut réussir un test Absurde en Observation ou Presque Impossible en Vigilance, alors qu'en mouvement, la difficulté baisse à Très Difficile et Absurde respectivement.

***-Membres Supplémentaires* :** dotée de bras et d'articulations secondaires, la marionnette peut lancer une Attaque supplémentaire à chaque round sans aucun malus. Cette option peut être choisie plusieurs fois (trois au maximum), octroyant une attaque supplémentaire à chaque fois. Si elle possède l'option Apparence Réelle, l'articulation est cachée à l'intérieur du corps et ne se déploie que lorsqu'elle va combattre.

***-Armes Naturelles* :** la marionnette possède des griffes, des crocs ou une autre sorte d'arme naturelle avec laquelle elle peut lutter si elle le désire. Ces armes ont une Base de Dégâts de 50 et emploient l'initiative naturelle de la créature. Si elle possède l'option Apparence Réelle, l'arme n'apparaît qu'au combat.

***-Poison* :** les armes de la marionnette sont reliées à son corps, qui sécrète un puissant poison qu'elles injectent à la victime lorsqu'elles la coupent ou la piquent. La toxine peut être n'importe laquelle au choix du créateur, mais elle doit nécessairement pénétrer par voie sanguine.

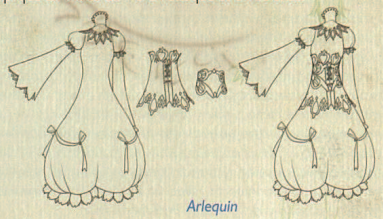
***-Marcher dans les Airs* :** les ficelles surnaturelles de la marionnette lui permettent de « marcher » directement dans les airs, sans avoir besoin de poser les pieds par terre. Elle peut ainsi se déplacer librement avec Qualité de Vol 6.

***-Autoréparation* :** la forme physique de la marionnette est conçue pour se reconstruire, en remplaçant de façon surnaturelle ses pièces par tout matériau inorganique à sa portée. Cette option lui offre un Niveau de Régénération 10 avec tout ce que cela implique.

***-Lanceur d'Épingles* :** à travers ses mains ou ses doigts, la marionnette est capable de vider un chargeur d'épingles à une vitesse vertigineuse. Cette action équivaut à une attaque de tir avec une Base de Dégâts 60 (PER) et une portée de 30 mètres. En fonction de la taille de la marionnette, elle peut avoir suffisamment de charges pour effectuer entre cinq et dix tirs au total.

***-Aiguille de Marionnette* :** l'aiguille de marionnette est une arme utilisée principalement par les Arlequins ressemblant à un stylet géant. Il s'agit d'une arme courte et précise qui, bien que n'étant pas de qualité, a la particularité de réduire de deux points l'Indice de Protection du défenseur. En général, ils en ont une dans chaque main, ce qui leur permet d'effectuer deux attaques par round (car ils emploient une arme à une main supplémentaire).

***-Mimique* :** la marionnette est capable d'imiter les mouvements de celui qui la contrôle à distance comme un véritable pantin surnaturel. De ce fait, elle utilise les compétences de combat de son maître (jusqu'à un maximum de 200 en attaque et en défense). Bien entendu, la marionnette garde ses propres attributs (Caractéristiques, Base de Dégâts et Points de Vie) et est incapable d'employer les qualités surnaturelles de son créateur (comme la Magie ou le Ki). Le contrôleur peut voir à travers ses yeux, mais pour chaque tranche de 50 mètres les séparant, la créature applique un malus de -10 en attaque et en défense.



Arlequin

Méduse

Dame aux Serpents

Niveau : 5 **Catégorie :** Entre Mondes 10
Points de Vie : 145
Classe : Guerrier Acrobate
For : 6 **Dex :** 9 **Agi :** 9 **Con :** 7 **Pou :** 8 **Int :** 7 **Vol :** 8 **Per :** 6
RPhy 55 **RMys** 60 **RPsy** 60 **RPoi** 55 **RMal** 55

Initiative : 110 Naturelle ou Comme Arme
Attaque : 140 Griffes Empoisonnées + 100 Cheveux de Serpents / 140 Arme
Défense : 130 Esquive
Dégâts : 45 Griffes Empoisonnées, 30 Cheveux de Serpents, 45 Flèche de Décharge, 35 Flèche de Serpent
Armure : Aucune

Compétences naturelles : Module d'Arc Long ou de Stylets.
Capacités Primordiales : Affinité, Immunité aux Poisons Naturels
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes Empoisonnées (RPoi 120, Douleur Extrême) et Cheveux de Serpents (Attaque Supplémentaire -40, RPoi 120 Paralysie Complète), Sens du Danger, Flèche de Serpent, Pétrification (Aura, RMys 120, Zone Spécial, *Condition*), Mouvement Sinueux.

Taille : 13 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 9 **Fatigue :** 7

Compétences Secondaires : Acrobaties 60, Saut 60, Vigilance 40, Observation 25, Déguisement 40, Camouflage 40, Discrétion 40, Histoire 20, Musique 30, Persuasion 30, Style 30.

Un vieux mythe prétend que la première Méduse naquit à cause d'une sombre malédiction divine qui transforma une femme enceinte, ainsi que les trois filles qu'elle portait dans son ventre, en créatures cauchemardesques, des êtres sur lesquels les hommes ne pourraient plus poser leur regard. Vrai ou pas, les dames aux serpents sont depuis des temps immémoriaux une terrible charge pour le monde.

Les Méduses sont des femmes à la fois belles et monstrueuses. Elles ont des serpents à la place des cheveux et la partie inférieure de leur corps est une immense queue reptilienne. Elles ont parfois d'autres traits inhumains, tels que des griffes déformées ou des crocs.

On croit qu'elles sont immortelles, mais elles en réalité elles vivent simplement très longtemps (certaines plus de deux mille ans).

Contrairement à la croyance la plus répandue, elles ne sont pas toutes de nature maléfique. En réalité, la seule raison pour laquelle elles sont généralement agressives, c'est que leur malédiction fait que personne n'a de relations avec elles sauf pour les tuer. La plupart ont donc développé une haine considérable envers les gens, car elles se sont habituées à être craintes et poursuivies toute leur vie durant.

Les Méduses se reproduisent en ayant des rapports avec un homme qu'elles ont choisi comme compagnon. Une seule nuit au cours de leur existence, grâce à un étrange rituel connu sous le nom de « Lune des Serpents », elles prennent une apparence humaine (ou de la race choisie) et en profite pour s'accoupler. Comme fruit de cette relation, elles ont toujours trois filles qui héritent de la même nature maudite que leur mère.

De nos jours, il ne reste plus guère de Méduses sur Gaïa, mais on peut encore en rencontrer quelques-unes cachées dans les endroits les plus divers. Beaucoup agissent en solitaire (car cela leur évite d'attirer l'attention), même si parfois plusieurs sœurs restent unies dans un but commun.

Illustration W. Yu Li

Modus operandi

Étant donné que leurs personnalités sont si différentes les unes des autres, même le motif le plus inimaginable est plausible pour qu'une Méduse déclenche un affrontement, quoique vu leur nature méfiante envers autrui il est très probable qu'elles attaquent avant même d'avoir demandé. Au combat, elles bougent de manière sinueuse avec la vitesse d'un serpent et la sensualité de la plus voluptueuse des femmes. Elles évitent les attaques en s'écartant de leur trajectoire et recherchent instinctivement la meilleure posture pour contre-attaquer. Bien que leurs cheveux et leurs ongles soient excellents pour la bagarre, nombre d'entre elles savent en général se servir d'une arme à distance, que ce soit un arc, un stylet ou un objet similaire, car cela leur permet de s'arracher quelques cheveux afin de les employer de manière offensive. Elles ont les mêmes points vulnérables que tout être humain : la tête et le cœur.

Griffes Empoisonnées : les Méduses peuvent à volonté allonger et durcir leurs ongles, les transformant en armes naturelles efficaces. Non seulement ils coupent aussi facilement que des couteaux affutés, mais ils sécrètent en plus un terrifiant poison surnaturel (niveau 70). Une personne griffée doit réussir un test de RPoi contre 120 ou subir automatiquement l'effet Douleur Extrême.

Cheveux de Serpents : les cheveux d'une Méduse sont doués de vie : les serpents qui les constituent bougent presque automatiquement lorsqu'ils ressentent un quelconque danger, cherchant un objectif à mordre. C'est pour cela qu'ils effectuent une attaque supplémentaire indépendante de la compétence de leur maîtresse, qui n'est jamais modifiée même si la Méduse lance des attaques supplémentaires ou subit des malus. Bien que leurs dégâts ne soient pas très élevés, la piqûre des serpents injecte un puissant venin surnaturel (niveau 70) qui engourdit presque instantanément le corps de la victime. Celui qui subit des dégâts provenant de leur morsure (même un être inorganique) doit réussir une RPoi contre 120 ou être entièrement paralysé en quelques rounds.

Sens du Danger : les Méduses possèdent un sixième sens qui les avertit lorsqu'elles se trouvent en danger. Elles ne peuvent jamais être surprises sauf avec une différence supérieure à 150 dans le calcul des initiatives.

Flèche de Serpent : lorsque les Méduses se servent d'arcs au combat, une de leur qualité les plus extravagantes consiste à s'arracher l'un de leurs cheveux pour l'employer comme flèche. La Méduse doit embrasser la tête du serpent choisi, qui devient immédiatement rigide pour quelques minutes. Le processus demande un round entier, c'est pourquoi elle ne peut disposer de cette curieuse munition qu'une fois tous les deux rounds. Le serpent agit exactement comme une flèche conventionnelle, sauf que s'il cause des dommages il inocule à la victime le même venin que si elle avait été mordue par les cheveux de la Méduse. Une variante de cette modalité consiste à se servir des cheveux comme de stylets, avec un résultat identique. S'arracher un cheveu ne nuit guère à la Méduse, mais elle perd un point de vie à chaque fois.

Pétrification : quiconque regarde directement le visage d'une Méduse subit les conséquences de sa malédiction. Pour cette raison, tout être vivant la voyant doit automatiquement réussir une RMys contre 120, sinon son corps se changera instantanément en pierre. Il existe quelques moyens de palier légèrement le pouvoir de pétrification, par exemple en la contemplant par le biais d'un miroir ou à travers d'un voile semi translucide, auquel cas la valeur de la RMys peut de diminuer de 10 à 20 points. Une fois la Méduse morte, ses victimes recouvrent la vie, du moment que les statues étaient « en bon état ».

Mouvement Sinueux : grâce à son corps serpentiforme, une Méduse peut même se déplacer dans les zones les plus complexes et remplies d'obstacles. C'est pour cela qu'elles ne diminuent jamais leur vitesse, quel que soit l'espace où elles se déplacent.

Affinité : tous les serpents, ainsi que la majorité des reptiles, reconnaissent les Méduses comme leurs reines et obéissent instinctivement à tous leurs désirs.

Les Trois Gorgones

Mythe ou réalité, si l'origine légendaire des Méduses est réelle, il existe (ou tout du moins existèrent) trois créatures au départ de leur généalogie. Il s'agit des dénommées Gorgones, les trois sœurs qui débutèrent cette lignée maudites et répondent aux noms de Medeus, Steno et Eulyale. Ce sont apparemment des femmes immortelles condamnées à vivre dans les ténèbres en voyant comment leurs descendants portent le poids de leur condamnation. Elles éprouvent une forte haine envers toutes les créatures peuplant le monde et leur seul désir est d'en finir avec toute la beauté qu'il y a en lui.

Méragriffon

Bete Predatrice

Niveau : 4 **Catégorie :** Naturelle 5
Points de Vie : 2.500 Encaissement
Classe : Explorateur
For : 13 **Dex :** 6 **Agi :** 5 **Con :** 12 **Pou :** 6 **Int :** 4 **Vol :** 6 **Per :** 11
RPhy 65 **RMys** 50 **RPsy** 50 **RPoi** 65 **RMal** 65

Initiative : 45 Naturelle
Attaque : 130 Griffes ou 100 Becs x3 ou 130 Déchiqueter
Défense : Encaissement
Dégâts : 125 Griffes (Tra), 80 Becs (Per), 125 Déchiqueter (Per)
Armure : Naturelle 6

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Surhumanité, Sens Aiguisé (Vue).
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes, Trois Becs (Attaque Supplémentaire -30), Déchiqueter (+60 au Critique, *Condition*), Vol Naturel 12, Yeux de Hibou, Vision Nocturne.

Taille : 25 Énorme **Régénération :** 5
Mouvement : 6/12 **Fatigue :** 12

Compétences Secondaires : Vigilance 85, Observation 115, Prouesses de Force 30, Pistage 40, Athlétisme 40, Mémorisation 20.

Une bête sauvage comme le Méragriffon est l'un des plus dangereux prédateurs qui sillonnent à leur aise les cieux de Gaïa. Ils ont un corps de lion, trois têtes d'aigles et une paire d'ailes inversées. Ils sont deux fois plus grands qu'un cheval de guerre adulte et leur plumage couvre un large spectre de couleurs, des plus vives aux plus ternes. Curieusement, malgré leur aspect non naturel, ce ne sont absolument pas des créatures magiques.

Les Méragriffons sont des chasseurs solitaires qui se regroupent très rarement en meutes. Ils font habituellement leur nid dans des montagnes boisées ou des lieux éloignés où seules les créatures volantes peuvent accéder facilement. Ces bêtes sauvages ont toujours vécu en liberté, recherchant ouvertement leurs proies dans les grandes plaines, tel de majestueux prédateurs des cieux. Il est néanmoins vrai que, il y a des siècles, ils étaient utilisés comme montures par certaines races comme les Sylvain ou les Devas, que ce fût grâce à une domination surnaturelle ou au moyen d'un dressage ardu depuis tout petits.

Aujourd'hui encore, l'existence de ces animaux est largement connue du public, quoiqu'il en reste si peu que la plupart des gens ne voient en eux guère plus qu'un mythe, car ils n'en ont pas vu un seul de leur vie.

Illustration Wen Yu Li

Modus operandi

Un Méragriffon est un prédateur ayant appris à ne pas craindre l'homme : pour eux, les être humains ne sont qu'une proie parmi d'autres. De plus, pour une raison inconnue, ils ne supportent pas les chevaux : s'ils le peuvent, ils les attaquent simplement pour les éliminer, même si cela implique auparavant de devoir tuer leur cavalier.

Les Méragriffons ouvrent les combats aériens en emportant leurs proies dans leurs serres pour les déchiqueter sans pitié. Après un ou deux passages (entre trois et quatre rounds), ils descendent et commencent à attaquer au sol avec leurs becs, jusqu'à ce qu'ils en finissent avec leurs ennemis ou se voient obligés de reculer.

Ils ont les mêmes points vulnérables que tout animal : tête et cœur.

Griffes : outre leur force hors du commun, les serres du Méragriffon sont également conçues pour s'enfoncer profondément n'importer où. Si, en attaquant avec, la bête obtient un résultat minimum de 50% sur la Table de Combat (sans tenir compte d'aucune armure), le Méragriffon plante fortement ses griffes (ou, à défaut, les incruste dans l'armure) et la victime doit réussir un test d'Immobilisation contre la Force du Méragriffon pour ne pas être soumise à la règle de Paralysie Légère. Une fois son adversaire attrapé, le Méragriffon prend immédiatement son envol, s'élevant pour effectuer au round suivant son attaque de Déchiqueter sans que personne ne puisse le déranger. Le Méragriffon ne peut s'envoler s'il tente de saisir des créatures de taille Énorme, mais il peut toujours Déchiqueter car il tient toujours sa proie.

Trois Becs : le Méragriffon, doté de trois têtes, se sert toujours de ses becs pour se battre au sol. Vu que chaque tête réfléchit de façon indépendante, la créature lance jusqu'à trois attaques par round avec elles.

Déchiqueter : après avoir saisi sa victime dans ses griffes, le Méragriffon lui plante ses becs et tire de toutes ses forces dans plusieurs directions, déchiquetant littéralement sa malheureuse proie en plein vol. Lorsqu'il réalise cette attaque, la créature lâche toujours son objectif (c'est pourquoi elle n'applique aucun malus à son Attaque), mais celui-ci subit le malus de Paralysie Légère à sa défense. Du fait de la brutalité de l'attaque, si elle cause un critique ce dernier obtient un bonus de +60 au jet. Généralement, comme la créature a emporté sa proie très haut, si elle survit à l'attaque elle fera une chute de vingt ou trente mètres.

Vol Naturel : le Méragriffon possède une paire d'ailes lui permettant de se déplacer dans les airs avec une Qualité de Vol 12.

Yeux de Hibou : en plus de posséder des sens aiguisés, le Méragriffon peut voir partiellement dans l'obscurité, réduisant de moitié tout malus que cela pourrait provoquer.

Les Gardiens de Trésors

Le vieux mythe qui prétend que les Méragriffons sont les gardiens de grands trésors sont dus à deux raisons bien moins « mystiques » que ce que racontent les légendes. Tout d'abord, vu qu'ils ont l'habitude d'emporter les cadavres de leurs victimes dans leurs nids, il est normal qu'ils soient remplis de toutes sortes d'artefacts et objets de valeur. Ensuite, ces bêtes éprouvent une fascination particulière pour les choses qui brillent au soleil, c'est pourquoi elles emmagasinent généralement tout ce qu'elles trouvent alors qu'elles voyagent dans les hauteurs, de l'or étincelant aux verres les plus variés.

Minotaure

Bete de Moloch

Niveau : 5 **Catégorie :** Naturelle 5
Points de Vie : 380
Classe : Maître d'armes
For : 12 **Dex :** 7 **Agi :** 8 **Con :** 12 **Pou :** 6 **Int :** 4 **Vol :** 7 **Per :** 7
RPhy 100 **RMys** 55 **RPsy** 55 **RPoi** 100 **RMal** 100

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 165 Griffes et Cornes
Défense : 150 Griffes et Cornes
Dégâts : 90 Griffes et Cornes (Tra / Per)
Armure : Naturelle Tra 2 Con 2 Per 2 Cha 2 Éle 2 Fro 2 Éne 0

Compétences naturelles : Résistance à la Fatigue (x2), Surhumanité, Caractéristiques Physiques Surhumaines.
Pouvoirs : Griffes et Cornes (Armes Naturelles, +10 aux Dégâts), Corps de Bête (Résistance Physique +30, Seuil d'invulnérabilité 80, Armure Physique 2), Berserker, Charge Imparable, Énergie du désespoir.

Taille : 24 Grande **Régénération :** 5
Mouvement : 8 **Fatigue :** 16

Compétences Secondaires : Natation 20, Saut 50, *Intimidation 100*, Vigilance 40, Observation 15, Impassibilité 25, Prouesses de Force 150, *Résistance à la Douleur 50*.

Le nom de Minotaure est étroitement lié à leur origine. Il y a des milliers d'années, Minotaurus était la plus sauvage de toutes les tribus Jayan des grandes steppes occidentales, dont la cruauté et la violence finirent par devenir légendaires. Dans leur orgueil, ils tentèrent de prendre le contrôle des autres clans, mais ils furent défaits par une alliance des chefs Jayan. Les survivants, remplis d'une rage vengeresse, signèrent un pacte impie avec le dieu-démon Moloch afin que ce dernier leur octroie le pouvoir de détruire leurs ennemis en échange de leur troisième œil. Cependant, bien que le dieu eût en partie tenu sa promesse, ils furent également trahis : leurs corps devinrent de grotesques bêtes sans intelligence. Ce jour-là, ils abandonnèrent leur existence antérieure pour devenir des montres sauvages dominés par le désir de se battre. Hélas, incapables d'élaborer des plans ou des stratégies complexes, ils furent de nouveau vaincus et ses dispersèrent à travers le monde entier.

Un Minotaure (ou Bête de Moloch, comme les appellent les occultistes) est une immense créature mesurant entre trois et quatre mètres. Sa tête ressemble à celle d'un taureau bestial, il a des sabots au lieu de pieds et tout son corps est recouvert d'un pelage sombre ou albinos.

Ce sont des créatures partiellement intelligentes, capables de comprendre des mots et des instructions, mais non de parler. Parfois, les moins violents peuvent coopérer avec leurs semblables ou d'autres créatures comme les Grendels, mais ils vivent normalement seuls, cachés aux yeux des hommes dans des régions écartées ou dans les vieilles ruines de civilisations perdues. Ils se comportent de manière très territoriale et, une fois qu'ils ont réclamé un secteur comme étant leur, quiconque y pénétrant est considéré comme un « ennemi ».

La dernière fois qu'un groupe de Minotaures s'est réuni avec un objectif commun, ce fut durant la Guerre de Dieu, au cours de laquelle beaucoup d'entre eux furent utilisés par les armées de Rah comme divisions de choc. Depuis lors, leur nombre s'est considérablement réduit, car leur intelligence et leur aspect ne leur permettent pas de faire partie de Samael et l'Inquisition en a éliminé la majeure partie. Les seuls lieux où l'on peut encore en trouver sont certaines îles de la Mer Intérieur, à Bekent et dans des régions écartées du Nouveau Continent.

Illustration Wen Yu Li

Modus operandi

Un Minotaure n'a pas vraiment besoin de raisons pour se battre : la violence innée qui coule dans ses veines le poussera simplement à attaquer quiconque l'approche sans plus. Sauvages et brutales, ces créatures n'emploient pas de méthodes complexes pour lutter. Elles chargeront le premier adversaire à leur portée et continueront de frapper jusqu'à ce qu'ils en aient fini avec leurs ennemis ou meurent en essayant. Étant donnée leur incroyable résistance à la fatigue, si leurs ennemis sont très adroits, ils utilisent continuellement des points de fatigue pour améliorer leurs attaques, tout en espérant recevoir suffisamment de dégâts pour entrer en berserker et finir de les détruire.

Les Bêtes de Moloch ont les mêmes points vulnérables qu'un Jayan : leur tête et leur cœur.

Charge Imparable : si la créature se trouve à plus de quinze mètres d'un adversaire et déclare qu'elle charge contre lui, elle pourra continuer d'attaquer même si elle est mise sur la défensive ou reçoit des dégâts : il ira simplement de l'avant comme une imparable masse en mouvement. Seul un impact lui causant un critique (avec effets ou pas) empêchera cette action.

Corps de Bête : vu le physique incroyable de ces créatures, les armes petites ou peu puissantes sont virtuellement inutiles contre les Bêtes de Moloch. Non seulement leur peau leur offre une armure naturelle équivalant au cuir, mais ils ont en plus un Seuil d'invulnérabilité contre toute arme normale n'ayant pas une Base de Dégâts supérieure à 80.

Berserker : une fois les Points de Vie d'un Minotaure réduits à la moitié de leur valeur (190 ou moins), la bête entre dans un état de fureur incontrôlée où il perd toute trace de raisonnement. Dès cet instant, il commence à attaquer tout ennemi se trouvant dans son rayon d'action en appliquant un +20 à son Attaque et un -10 à sa Défense. Cet état lui permet en outre d'ignorer tout malus physique éventuel causé par la douleur ou la fatigue.

Énergie du désespoir : lorsque les Points de Vie d'un Minotaure tombent à un quart de leur valeur totale (95 ou moins) et que la bête sent que sa vie est en danger, elle entre dans un état de frénésie encore plus grand qui lui donne automatiquement un bonus de +20 à toutes les actions. Ce bonus s'ajoute au modificateur reçu dans son état de Berserker.

Matchitehew

Dans les profondeurs du Nouveau Continent, une grande menace est apparue : une Bête de Moloch appelée Matchitehew, descendante du chef de la tribu Minotaurus, est parvenue à réunir et à prendre la tête de quelques dizaines de Minotaures. Bientôt, la violente créature prévoit d'attaquer des villes et des villages avec son armée improvisée. Peu lui importe de se faire connaître du moment qu'il puisse déclencher un grand massacre.

Nécrogolem (Type-042)

Aberration non Morte Supreme

Niveau : 8 **Catégorie :** Entre Mondes, Non mort (Construit) 20
Points de Vie : 3.620 Encaissement
Classe : Guerrier
For : 15 **Dex :** 9 **Agi :** 6 **Con :** 15 **Pou :** 10 **Int :** 2 **Vol :** 10 **Per :** 8
RPhy 95 **RMys** 80 **RPsy** 80 **RPoi** 95 **RMal** 95

Initiative : 75 Naturelle
Attaque : 210 Armes Physiques + 200 Attaque Esclave (Spécial) / 210 Émerger.
Défense : Encaissement
Dégâts : 130 Armes Physiques (Tra) / 200 Émerger (Per)
Armure : Naturelle 6

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique, Caractéristiques Physiques Surnaturelles, Taille Surnaturelle, Surhumanité.
Pouvoirs : Armes Physiques, Malédiction de la Chair (RMys 120, Malus à toutes les Actions, Dégâts), Altérer l'Énergie, Émerger (Zone 25 Mètres, Engloutir, Sans Limite, 3 *Rounds de Préparation, Condition*), Mouvement Souterrain, Consommer, Nécromitude (Régénération 17), Assimiler Cadavre, Vision Extrasensorielle.

Taille : 28 Énorme **Régénération :** 17
Mouvement : 6 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 30, Observation 15, Prouesses de Force 250.

La terreur suit de près les pas des Nécrogolems, l'une des plus terribles armes nécromantiques développées par l'organisation Soleil Noir. Ce cauchemar artificiel de chair, métal et mort est devenu la seule chose capable de rivaliser avec le pouvoir de destruction des Raziel.

Les Nécrogolems, dont le nom technique donné par Soleil Noir est Type-042, sont d'immenses chimères non mortes (les plus grandes fabriquées par l'organisation) composées de centaines de cadavres d'hommes et de bêtes surnaturelles. Tous ces corps sont combinés grâce à des opérations chirurgicales élaborées, avec un système mécanique complet servant d'exosquelette à l'être. Le résultat de ce processus est une immense silhouette serpentiforme se finissant par un noyau de corps (appelé « cœur ») avec des dizaines d'effrayants appendices, têtes et armes, une grotesque horreur non morte.

Malheureusement, en tant qu'« armes suprêmes », ces créatures ont deux énormes inconvénients. En premier lieu, leur coût de production est excessif, car ils demandent non seulement des centaines de corps vivants au moment de leur fabrication, mais aussi le travail en continu de nombreuses équipes médicales des mois durant. En second lieu, leur intelligence est extrêmement limitée et ils semblent être complètement impossibles à contrôler, c'est pourquoi une fois éveillés ils ne font rien d'autre que de tuer tout ce qu'ils rencontrent sur leur chemin, assimilant de nouveau corps dans leur structure centrale. On croit que, suivant une libre interprétation du Livre des Morts, Sergei Colbert, l'un des chercheurs les plus géniaux de Soleil Noir, développa plusieurs Nécrogolems en essayant de créer son chef-d'œuvre, mais il est difficile que l'organisation en possède plus de dix au total.

Étant donnée leur faible utilité sauf en tant qu'« armes de destruction massive », ils restent en léthargie jusqu'à ce qu'on les lâche sur une position ennemie afin qu'ils débutent leur imparable symphonie de destruction.

Illustration Wen Yu Li

Modus operandi

Sans intelligence ni instinct autre que celui de détruire, une fois activés les Nécrogolems avancent en dévastant toute forme de vie à leur portée. Leur méthode est assez simple : ils se traînent sous terre avant d'émerger quelque part pour tuer ceux qui se trouvent à des dizaines de mètres à la ronde. Ensuite, ils s'enterrent de nouveau et recommencent l'opération dans une zone peu éloignée, jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien de vivant dans les alentours.

Lorsqu'il ne leur reste plus rien à tuer, ils attendent patiemment dans les profondeurs que de nouvelles victimes s'approchent, même si cela représente des semaines, des mois voire des années. Au moins, ils sont suffisamment intuitifs pour patienter jusqu'à ce que leurs objectifs soient trop près pour s'échapper...

Nécromitude : bien qu'étant une créature non morte, le Nécrogolem possède une incroyable capacité de récupération. Il se guérit presque instantanément de tout dégât en maintenant sa cohésion physique et même en recréant des parties de lui-même totalement détruites. C'est pour cela qu'ils régénèrent 125 Points de Vie par round et récupèrent de tout malus aux actions au rythme de 10 points par round.

Malédiction de la Chair : le simple frôlement d'un Nécrogolem provoque une terrible réaction négative chez toute créature organique, car cela fait gonfler et pourrir sa chair en quelques secondes. Que ce soit parce qu'une des ses attaques a causé des dégâts à un ennemi ou parce qu'un être vivant l'a touché directement, celui qui est atteint par un Type-042 doit réussir une RMys contre 120 ou subir des Dégâts et un Malus à toutes les actions équivalant au niveau d'échec. Vu le caractère inhabituel des blessures produites par cette capacité, ces dommages ignorent tout type de génération spécial que le sujet touché pourrait avoir, l'obligeant à récupérer au rythme de 5 points par jour comme s'il s'agissait d'un Sacrifice.

Mouvement souterrain : tel un énorme ver, le Nécrogolem peut se déplacer à travers des surfaces solides ou dans les profondeurs de la terre à sa vitesse maximale. Il ne peut toutefois traverser les zones rocheuses extrêmement dures ni les formations similaires.

Émerger : s'il se trouve sous terre ou derrière une surface solide, le Nécrogolem peut émerger par surprise, engloutissant ses victimes tout en provoquant une énorme explosion d'énergie nécromantique. Il attaque ainsi toutes les cibles se trouvant dans un secteur de 25 mètres et, si un individu de taille Grande ou inférieure se trouve là où sort la créature, il devra effectuer un test d'Immobilisation contre la Force du Nécrogolem pour éviter d'être englouti. Si le personnage ne réussit pas (même s'il s'agit d'une Immobilisation Partielle), il est avalé par le Nécrogolem et subit les effets de la capacité Consommer. Il faut trois rounds de préparation pour utiliser cette capacité.

Consommer : si un être toujours vivant est avalé par le Nécrogolem, il se retrouve automatiquement soumis à Paralysie Partielle et subit à chaque round les effets accrus de la Malédiction de la Chair (la RMys dans le corps de la créature passe à 160). Toutefois, la créature ne possède là aucun Indice de Protection et si elle encaisse 300 points de dégâts ou plus à l'intérieur, elle est obligée d'expulser sa victime. Quelqu'un qui meurt dans le Nécrogolem est automatiquement assimilé par lui.

Assimiler Cadavre : le Type-042 peut adapter à son corps la structure d'autres êtres organiques afin d'accroître ses propres capacités de destruction. S'il souhaite le faire, il doit engloutir un cadavre et passer au moins trois rounds complets à l'assimiler. Une fois qu'il a réussit, l'aberration génère un nouvel appendice dans sa structure centrale en utilisant le corps comme base. Un Nécrogolem est capable d'absorber au maximum trois cadavres différents à la fois et chacun lui offre l'une des capacités suivantes (mais rien ne l'empêche d'avoir plusieurs fois la même) :

-Attaque Esclave : le Nécrogolem obtient la capacité de lancer une attaque supplémentaire. Pour faire usage de cette habileté, il doit absorber un corps ayant eu des compétences de combat, et les dégâts et le type d'attaque se basent sur les armes que portait le cadavre (car elles sont aussi partiellement adaptées avec le cadavre). Cet appendice peut être détruit s'il encaisse directement 400 points de dégâts ou plus (indépendamment des PV du Nécrogolem lui-même).

-Pustules Mortelles : lorsque le Nécrogolem absorbe un corps mort à cause de sa Malédiction de la Chair, il peut créer un appendice trapu et bouffi contenant du sang infecté sous pression. L'aberration peut à volonté le faire éclater afin de créer une pluie de sang maudit. Au cours du round suivant, tout individu se trouvant (ou arrivant) à moins de 25 mètres du Nécrogolem subit automatiquement les effets de la Malédiction de la Chair avec une RMys de 140. Cet appendice peut être détruit s'il encaisse 50 points de dégâts ou plus (indépendamment des PV du Nécrogolem lui-même), mais de toutes façons cela le fait éclater automatiquement.

-Appendice Défensif : en se servant de corps plus grands et plus volumineux, le Nécrogolem peut créer un appendice défensif lui servant à se protéger des attaques. Cette capacité lui permet d'ajouter 40 points à son jet de défense en tant que créature à encaissement (les appendices supplémentaires employés dans ce but feraient passer cette défense à 70 et 100 points respectivement). Un appendice défensif peut être détruit s'il encaisse directement 300 points de dégâts ou plus (indépendamment des PV du Nécrogolem lui-même).

-Canon de Corps : cette capacité permet au Nécrogolem d'utiliser une partie des corps qu'il dévore comme munition pour effectuer des attaques à distance. Au lieu de son attaque conventionnelle, la créature en réalise une d'une portée de 250 mètres, qui éclate en atteignant son objectif, touchant tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 10 mètres. Un corps normal de taille moyenne lui fournit assez de matière première pour 5 tirs, alors qu'un grand pourra en permettre jusqu'à 10.

Les Cauchemars Ancestraux

Si les Nécrogolems connus ont été développés par Soleil Noir, on pense que l'organisation n'a fait que recréer d'autres créatures semblables dont le portrait se trouve dans le Livre des Morts. Certains de ces êtres, aux capacités identiques mais à l'aspect bien plus artisanal peuvent se trouver en léthargie en divers points du sous-sol de Gaïa depuis des milliers d'années, dans l'attente d'un évènement pouvant les faire se réveiller.

Cauchemars Ancestraux

Observateur Spectral

Spectre Vagabond

Niveau : 4 **Catégorie :** Animique, Non mort 20
Points de Vie : 180
Classe : Sorcier
For : 4 **Dex :** 8 **Agi :** 7 **Con :** - **Pou :** 12 **Int :** 10 **Vol :** 8 **Per :** 9
RPhy 65 **RMys** 65 **RPsy** 55 **RPoi** 65 **RMal** 65

Initiative : 75 Naturelle
Attaque : 130 Décharge Spectrale, 10 Griffes
Défense : 10 Esquive
Dégâts : 50 Décharge Spectrale (Ene), 10 Griffes (Tra)
Armure : Aucune

AMR : 60
Zéon : 1.185
Projection magique : 130
Niveau de magie : 50 Nécromancie

Capacités Primordiales : , Caractéristiques Spirituelles Surhumaines, Aucun Besoin Physique.
Pouvoirs : Forma Physique, Yeux Fantôme, Vision Extrasensorielle, Sentir la Vie (Zone 100 Mètres, RMys 100, Vie), Nœud, Décharge Spectrale (Distance 20 Mètres, Base de Dégâts 50, Attaque Surnaturelle, Sans Limite), Lévitation (Vol Mystique 12).

Taille : 10 Moyenne **Régénération :** 0
Mouvement : 7/12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Vigilance 80, Observation 50,* Évaluation Magique 135, *Discrétion 25, Camouflage 25.*

Les observateurs spectraux sont des créatures non mortes d'origine incertaine. Certains les associent aux feux-follets, mais en réalité on sait bien peu de choses avec certitude sur eux, sauf qu'ils surgissent de l'union de dizaines de minuscules fragments d'âmes mortes qui, séparément, seraient incapables d'exister. Leur forme est variable, mais ils ressemblent en général à une sorte de « poche flottante » pleine de visages cadavériques, avec de fins bras d'os et une queue se terminant par un crochet effilé.

Les observateurs spectraux se manifestent uniquement de nuit dans des zones peu peuplées et toujours près des cimetières ou de l'endroit où quelqu'un est décédé récemment. Ils inspectent ensuite les cadavres et se servent du crochet de leur queue pour « arracher » tout reste de matériel spirituel que les corps pourraient encore contenir. Au cours de ce processus, ils fuient tout type de contact avec des êtres vivants, allant jusqu'à s'échapper s'ils pensent qu'ils vont être découverts. Toutefois, si quelqu'un réussissait par hasard à voir le spectre, celui réapparaîtrait peu après (quelques heures ou nuit plus tard) pour tenter d'éliminer cette personne à n'importe quel prix. Il essayera tout d'abord de manière furtive mais, si cela est impossible, il tuera tout ceux qu'il rencontre et peuvent le voir. Dans certains cas extrêmes, ces créatures ont été jusqu'à éliminer tous les habitants de petits villages en réveillant les morts des cimetières locaux.

Parfois, de grands nécromanciens ou seigneurs des morts contrôlent ces créatures afin qu'elles leur servent d'explorateurs ou qu'elles établissent des réseaux de surveillance. Dans le nord, Hringram, Roi de la Non Vie, les utilise pour suivre les mouvements de ceux qui pénètrent sans son domaine.

Modus operandi

Ces spectres ont un système de combat méthodique et avancé. Ils utilisent couramment quatre de leurs Yeux Fantômes pour créer un périmètre de sécurité à l'intérieur duquel ils peuvent agir librement. S'ils détectent un éventuel danger, ils projettent leurs attaques et leurs sorts à travers l'Œil le plus proche, mais en réservant toujours suffisamment de pouvoir surnaturel pour le moment où il leur faudra entreprendre un affrontement plus direct.

Illustration Wen Ya Li

Forme Physique : bien qu'étant une créature spirituelle, lorsqu'ils se manifestent dans le monde, les observateurs spectraux sont toujours visibles et matériels. Ils peuvent donc être blessés par des armes conventionnelles, quoiqu'elles ne leur causent que la moitié des dégâts.

Yeux Fantôme : l'observateur spectral est entouré de cinq petites sphères qui lui servent d'yeux et lui permettent de « voir » et de sentir tout chose l'approchant. Toutefois, ces globes oculaires ne font pas partie en tant que tel du corps de l'être et peuvent donc, selon la volonté de l'observateur, se séparer de lui pour agir indépendamment. Les Yeux Fantôme ne peuvent s'éloigner à plus de 250 mètres de la créature, mais chacun peut se diriger dans une direction différente. Contrairement au corps de l'observateur, ils sont entièrement spirituels et jouissent donc de l'invisibilité spirituelle et de l'immatérialité. Chacun résiste à 20 points de dégâts (ce qui n'a absolument aucune répercussion sur le corps central) et, s'ils sont détruits, il faut à l'observateur une journée entière pour en recréer un.

Sentir la Vie : les Yeux Fantôme peuvent sentir toute force vitale se trouvant à moins de 100 mètres d'eux. Quiconque entre dans doit réussir une RMys contre 140 pour éviter d'être détecté.

Nœud : les observateurs peuvent utiliser n'importe lequel de leurs Yeux Fantôme pour projeter à travers eux leurs sortilèges ou Décharges Spectrales. Si toutefois le corps central n'est pas là, ils appliquent un malus de -20 à leur Projection.

Décharge Spectrale : un observateur projette son énergie nécromantique comme un courant de pouvoir impie. Cette capacité équivaut à une attaque surnaturelle à distance d'une portée maximale de 20 mètres, mais l'observateur est incapable de l'utiliser et d'accumuler de la Magie dans le même round.

Lévitation : un observateur spectral se déplace dans les airs avec une Qualité de Vol 12.

L'enfant qui l'a vu

Le fils des propriétaires d'une auberge rurale a eu la malchance de voir il y a quelques jours un observateur spectral en train de ramasser des restes d'âmes. L'enfant l'a raconté à tout le monde, mais personne ne semble le croire. Par hasard, les personnages ont décidé de passer la nuit dans l'auberge des parents du petit, au moment même où la créature a décidé d'éliminer à tout prix le témoin. Le minuscule hameau va bientôt se remplir de mort et de cadavres ambulants.

Omega

L'Être Ultime

L'ombre d'Omega

Niveau : 11 **Catégorie :** Entre Mondes 35
Points de Vie : 400
Classe : Virtuose Martial
For : 13 **Dex :** 15 **Agi :** 14 **Con :** 14 **Pou :** 15 **Int :** 15 **Vol :** 15 **Per :** 15
RPhy 155 **RMys** 160 **RPsy** 160 **RPoi** 155 **RMal** 155

Initiative : 150 Naturelle, 90 Ombre de Longinus
Attaque : 275 Ombre de Longinus
Défense : 275 Ombre de Longinus
Dégâts : 190 Ombre de Longinus (Tra / Con)
Armure : Aucune

Ki : For 20 Dex 40 Agi 20 Con 20 Pou 40 Vol 40 **Total :** 180
Accumulations de Ki : For 2 Dex 4 Agi 2 Con 2 Pou 4 Vol 4
Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, Détection du Ki, Appréciation du Ki, Extrusion de Ki, Extension de l'Aura à l'Arme, Aura de Combat.
Techniques : Unus Pandemonium, Alpha Obscuritas, Depravate Alae, Sigma Drepranos, Ordo Mundus.

Capacités Primordiales : Taille Surnaturelle, Caractéristiques Physiques Surnaturelles, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Aucun Besoin Physique, Zen.
Pouvoirs : Vol Mystique 12, Régénération 17, Résistances Divines (Résistance Physique +50, Résistance Mystique +50, Résistance Psychique +50), Énergie du désespoir, Régénération de Ki Supérieure, Âme Absolue, Voir le Surnaturel.

Taille : 20 Moyenne **Régénération :** 17
Mouvement : 14/12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Style 180, Intimidation 180,* Commandement 120, *Persuasion 150, Vigilance 230, Observation 180, Occultisme 230, Évaluation Magique 130,* Prouesses de Force 100, *Résistance à la Douleur 120.*

Lucifer

Niveau : 16 **Catégorie :** Entre Mondes 40
Points de Vie : 5.050 Encaissement
Classe : Guerrier
For : 17 **Dex :** 15 **Agi :** 10 **Con :** 18 **Pou :** 18 **Int :** 15 **Vol :** 16 **Per :** 15
RPhy 195 **RMys** 195 **RPsy** 190 **RPoi** 195 **RMal** 195

Initiative : 125 Naturelle, 110 Longinus
Attaque : 340 Longinus + 320 Têtes de Dragon (x6) ou 340 Longinus + 270 Coup de Queue ou 320 Têtes de Dragon (x6) + 270 Coup de Queue.
Défense : Encaissement
Dégâts : 230 Longinus (Tra / Con), 175 Têtes de Dragon (Per), Spécial Souffle, 140 Coup de Queue (Con)
Armure : Naturelle 10

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Divines, Caractéristiques Spirituelles Divines, Aucun Besoin Physique, Zen.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Têtes de Dragon (6 Attaques Supplémentaires -20, -3 à l'IP Défensif) et Queue, Souffle (Distance 500 Mètres, Zone 50 Mètres, Attaque Élémentaire, *Spécial*), Altérer l'Énergie, Résistances Divines (Résistance Physique +50, Résistance Mystique +50, Résistance Psychique +50), Le Noyau d'Omega, Voir le Surnaturel.

Taille : 35 Colossale **Régénération :** 11
Mouvement : 13 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Style 200, Intimidation 200,* Commandement 140, Persuasion 150, *Vigilance 250, Observation 200, Occultisme 250, Évaluation Magique 150,* Prouesses de Force 120, *Résistance à la Douleur 140.*

Le Seigneur de l'Infini

Niveau : 16 **Catégorie :** Entre Mondes 40
Points de Vie : 490
Classe : Virtuose Martial
For : 15 **Dex :** 19 **Agi :** 16 **Con :** 15 **Pou :** 19 **Int :** 15 **Vol :** 16 **Per :** 15
RPhy 185 **RMys** 195 **RPsy** 190 **RPoi** 185 **RMal** 185

Initiative : 190 Naturelle, 130 Longinus
Attaque : 350 Longinus
Défense : 350 Longinus
Dégâts : 200 Longinus (Tra / Con)
Armure : Aucune

Ki : For 20 Dex 58 Agi 22 Con 20 Pou 58 Vol 52 **Total :** 230
Accumulations de Ki : For 2 Dex 6 Agi 2 Con 2 Pou 6 Vol 6
Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, Détection du Ki, Appréciation du Ki, Extrusion de Ki, Extension de l'Aura à l'Arme, Aura de Combat, Forcer Techniques, Chaos Meister.
Techniques : Unus Pandemonium, Alpha Obscuritas, Depravate Alae, Sigma Drepranos, Ordo Mundus, Götterdämmerung, Inocentius Terminis, Abel Crux.

Capacités Primordiales : Taille Surnaturelle, Caractéristiques Physiques Divines, Caractéristiques Spirituelles Divines, Aucun Besoin Physique, Zen.
Pouvoirs : Attaque Existentielle, Vol 16, Régénération 17, Résistances Divines (Résistance Physique +50, Résistance Mystique +50, Résistance Psychique +50), Existence Absolue, Connaissance Absolue, Énergie du désespoir, Régénération de Ki Supérieure, Âme Absolue, Voir le Surnaturel.

Taille : 22 Moyenne **Régénération :** 17
Mouvement : 16/16 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Style 200, Intimidation 200,* Commandement 140, Persuasion 150, *Vigilance 250, Observation 200, Occultisme 250, Évaluation Magique 150,* Prouesses de Force 120, *Résistance à la Douleur 140.*

Omega est la dernière lettre de l'alphabet de Salomon, le mot utilisé depuis des temps immémoriaux pour désigner la fin de toute chose. Mais c'est bien plus que cela.

C'est le nom de l'être qui apporte avec lui la fin des temps.

Sa première apparition coïncida avec la mort du Messie, un hasard que beaucoup ont qualifié de fatidique. Il existe une infinité d'histoires, de légendes et de théories à son sujet, de celles qui le considèrent comme un dieu déchu aux autres qui font de lui l'Aeon incarnant la destruction absolue. Et pourtant, toutes se trompent. Sa véritable origine est enveloppée de ténèbres, secret qui est resté caché à ceux qui peuplent le monde. Car personne, sauf les puissances qui gouvernent le destin de l'humanité, ne sait qu'il fut un temps où l'aberration suprême n'était qu'un homme.

Tout commença autour d'un simple capitaine des armées de Salomon qui vécut à l'époque du Messie. Son nom, aujourd'hui oublié, n'a guère d'importance, contrairement au fait qu'il était l'un des derniers descendants de l'Empereur Andromalius, dans les veines duquel coulait le plus pur des sangs anciens. C'est lui qui, par ordre de Romulus, signa le pacte avec l'Apôtre Iscariote pour trahir Abel et fut chargé de le capturer sur la Colline des Lamentations. Mais, par-dessus tout, ce qui changea véritablement son existence, c'est que ce fut sa main qui lui causa les treize blessures qui, quelques heures plus tard, allaient coûter la vie au Messie.

Naturellement, tout cela se déroula conformément au scénario écrit par les Puissances dans l'Ombre, une fin théâtrale et ironique parfaitement orchestrée pour leur chef-d'œuvre. Cependant, une fois encore, quelque chose arriva qui échappait à leurs desseins. Sans qu'ils s'en aperçoivent, le capitaine se servit pour ôter la vie d'Abel d'une arme nommée Longinus, l'un des Piliers d'Âmes qu'Imperium elle-même avait créés des milliers d'années auparavant. L'artefact, qui avait la capacité d'absorber le pouvoir existentiel de tout ce qu'elle tuait, allait absorber au moment de la mort du Messie une partie de sa Gnose.

Il est inutile de préciser que le capitaine n'était quant à lui conscient de rien ; il utilisa simplement Longinus sans se douter un seul instant que, ce jour-là, le destin était sur le point de se briser. À la mort d'Abel, son meurtrier ressentit une douleur déchirante qui le rongeait, comme si son corps et son âme eux-mêmes étaient détruits et corrompus.

Et ce n'est qu'alors, quand les murailles de Salomon tombèrent et que le capitaine était face aux Apôtres, que cela eut lieu.

D'une manière ou d'une autre, le fragment de la Gnose résiduelle d'Abel qui s'était retrouvé enfermé dans le Pilier d'Âmes entra en résonance avec Longinus et les nanomachines que son porteur avait hérité d'Andromalius. Le corps du capitaine, incapable de contenir le pouvoir qu'il venait de recevoir, changea. Les nanomachines, imbues d'une chose proche de la divinité, tentèrent d'assimiler les informations reçues et modifièrent sa forme physique et spirituelle. Et c'est ainsi, entre les gouttes de pluie et le ciel illuminé par les éclairs, que naquit l'Être Ultime.

Le cri de baptême silencieux d'Omega résonna dans le monde entier. Toutes les entités dotées de pouvoir frémirent et des milliers d'enfants moururent dans le ventre de leur mère avant de voir la lumière du soleil. Cette chose n'avait désormais plus rien d'humain. Elle était pouvoir, douleur, mort, folie... et bien plus.

Se rendant compte de ce qui était arrivé, les Puissances dans l'Ombre tentèrent d'arrêter l'aberration qu'ils avaient provoquée. Néanmoins, craignant qu'une action directe puisse révéler leur existence aux Shajads et aux Béryls (qui observaient attentivement tout ce qui se déroulait à ce moment-là) et attirer leur attention sur le projet Pilier d'Âmes, elles décidèrent d'agir plus subtilement qu'elles ne l'auraient dû. Avant que ne survienne quelque chose d'irréparable, elles créèrent un vortex existentiel qui entraîna Omega à l'intérieur d'une réalité appelée La Tour de la Fin, une sorte d'image reflet d'un fragment d'Yggdrasil où tout se répète en une boucle éternelle. Là, l'entité fut attachée par des milliers de chaînes chargées de la force existentielle nécessaire pour contenir un dieu, empêchant son corps de s'adapter à son pouvoir.

Depuis lors, Omega est resté prisonnier en attendant de trouver un moyen de briser ses fers. Néanmoins, même cela ne l'a pas empêché d'opérer dans le monde. Deux fois au cours de l'histoire il a été capable de réunir suffisamment de pouvoir pour projeter son Ombre dans le monde, une sorte d'avatar grâce auquel il a interagit avec les hommes, même s'il n'a jamais atteint ses objectifs.

Bien qu'étant une force de destruction inégalable, Omega n'est en rien un être stupide ou sans intelligence. Il sait planifier chacun de ses actes et est même capable de manipuler les gens comme des marionnettes afin d'obtenir tout ce dont il a besoin. Il se comporte comme une divinité, murmurant de vaines promesses à leurs oreilles pour confondre et enjôler les hommes. Il exploite cet aspect de sa personnalité principalement lorsqu'il agit en tant qu'Ombre, un avatar de lui-même qui ne contient qu'un fragment de son pouvoir. S'il était libre, il n'aurait guère ou pas du tout besoin d'avoir le moindre rapport avec l'humanité.

Toutefois, quoique souvent froid et rationnel, il a perpétuellement des attaques de folie et de colère effrénées, au cours desquelles il perd complètement la notion de ce qui l'entoure et est incapable de juguler son désir d'exterminer la création toute entière.

À présent, après les évènements connus sous le nom de Rupture des Cieux, il va apparemment projeter de nouveau son Ombre sur le Monde, reprenant encore une fois son interminable quête d'une « clef » correspondant à son cachot.

Modus operandi

Il n'existe probablement rien à la surface du monde capable de faire face à Omega de façon directe, pas même un Aeon ou le Filisnogos en personne. Pour beaucoup, il est la monstruosité la plus destructive ayant jamais posé le pied sur Gaïa.

En tant qu'Ombre, Omega est extrêmement prudent, car il sait que malgré ses vastes pouvoirs il n'est pas complètement imparable. En revanche, s'il pouvait se libérer des chaînes qui le retiennent prisonnier, il serait une force dévastatrice qui pourrait provoquer la fin de toutes les civilisations.

La Lance de Longinus : Omega brandit comme arme Longinus, l'un des onze Piliers d'Âmes créés par Imperium pour détruire les dieux et absorber leur pouvoir. Également connue sous le nom de Lance du Destin, c'est la pique employée pour mettre fin à la vie d'Abel sur les murailles de Salomon. Bien qu'on l'appelle généralement « Lance », Longinus peut en réalité prendre n'importe quelle forme ou taille, s'adaptant aux besoins d'Omega. C'est pourquoi elle est considérée comme une épée à deux mains pour le Seigneur de l'Infini, alors que pour Lucifer elle ressemble à une hallebarde géante. Quelle que soit la forme qu'elle prenne, Longinus équivaut toujours à une arme de qualité +20 en ce qui concerne la vitesse, la résistance et les dégâts, bien que ses véritables capacités soit pratiquement incalculables. Même si, à l'origine, ses pouvoirs n'étaient pas supérieurs à ceux d'autres Piliers d'Âmes, ils crûrent de façon exponentielle lorsqu'elle prit une partie de la Gnose du Messie. C'est à présent une arme de métal rouge, de chair et de veines surgissant de l'acier même. En tant que Pilier d'Âmes, elle peut blesser n'importe quelle créature, quelle que soit sa protection, sa Gnose ou ses immunités spéciales. Vu qu'elle a été créée pour absorber les énergies divines et surnaturelles, toute entité touchée doit réussir un test de Base de Présence contre 120 sous peine de perdre l'une de ses capacités spéciales (pouvoirs magiques, psychiques, du Ki, de monstre ou divins) plus une par tranche de 10 points d'échec au test. La perte est permanente, tant qu'Omega n'est pas détruit et que le Pilier d'Âmes n'est pas écarté de ses restes. Bien que l'Ombre d'Omega soit incapable d'utiliser Longinus, l'image qu'elle en projette agit quand même comme une épée à deux mains de Qualité +20.

Quasi Divinité : grâce au pouvoir que lui octroie Longinus, Omega ne peut obtenir aucun résultat de Maladresse, car elle est par essence incapable d'échouer. De plus, à chaque fois qu'il obtient deux chiffres identiques sur un lancé de dés (par exemple 11, 66, 88...), on considère qu'il a fait un jet ouvert. De même, sous n'importe laquelle de ses formes, il est totalement immunisé contre les effets de mort automatique ou altération physique et il ignore les critiques.

Immunité : Omega, sous toutes ses formes, est immunisé contre les attaques incapables d'altérer l'énergie.

L'Ombre d'Omega

Les pouvoirs de l'entité lui permettent de créer un avatar de lui-même. Cette manifestation de sa présence, généralement appelée L'Ombre de Omega, est une version de la forme du Seigneur de l'Infini ayant bien moins de pouvoir que l'original. L'Ombre ressemble à Omega, sorte d'être humain à la peau bleutée, avec des tatouages étranges et des cheveux rouges comme le feu. Il et extrêmement beau et chacun de ses mouvements est chargé d'une écrasante présence : ceux qui l'observent croient se retrouver face à un dieu.

Avatar : régulièrement, Omega peut projeter son Ombre librement sur le monde, même en étant enfermé dans la Tour. Hélas pour lui, si elle est détruite il ne peut la recréer avant que des siècles entiers ne se soient écoulés. L'Ombre ne possède pas Longinus et, bien qu'elle brandisse une projection de sa présence d'aspect similaire, elle n'a aucun de ses avantages.

Illustration de Yan Li

Lucifer

Illustration Wen Yu Li

Forme Initiale : Lucifer

Lucifer est la forme naturelle d'Omega, l'immense monstruosité dont les légendes se font l'écho. La contempler équivaut à regarder en face la bête de l'Apocalypse, l'aberration finale qui annonce la fin de tout. Il s'agit d'une gigantesque créature draconienne à sept têtes, c'est-à-dire un torse humain très semblable à celui de l'Ombre et six monstrueuses têtes de dragons non morts. Il est couvert d'ornements, d'ailes et d'autres détails ostentatoires qui lui donnent une apparence à la fois cérémoniale et terrifiante.

Lorsqu'il combat sous cette forme, il lance jusqu'à sept attaques par round, une avec la Lance de Longinus et six autres avec ses têtes de dragon. Chacune d'entre elles peut choisir de se servir de son souffle ou de mordre, mais vu les dimensions colossales de l'être, il ne peut en utiliser que trois pour frapper des cibles de taille Grande ou inférieure. Normalement, il emploie un de ses souffles à chaque round tandis qu'il mord avec le reste, car comme il lui en faut cinq pour se recharger, il peut en utiliser un différent à chaque tour.

Les Six Têtes de Dragon : sous sa forme de Lucifer, les six têtes de dragon qui constituent le corps d'Omega agissent comme des créatures indépendantes. Chacune d'entre elles est liée à un élément différent et dispose de ses propres pouvoirs spéciaux. Une tête peut choisir d'attaquer physiquement ou d'employer son souffle à chaque round (mais si elle le fait, elle doit attendre au moins cinq rounds avant de pouvoir le lancer de nouveau). Chacune possède également sa propre quantité de Points de Vie, totalement à part de ceux de Lucifer. Lorsqu'elles sont la cible d'attaques, seule une des têtes peut être blessée à chaque round et c'est Omega qui décide laquelle devient temporairement vulnérable avant de déterminer son initiative. C'est pour cela que les attaques de zone pouvant en toucher plus d'une sont totalement inefficaces. Il est possible de « percevoir » laquelle perd sa protection existentielle en réussissant un test de Vigilance Presque Impossible ou d'Observation Très Difficile. Si une tête est détruite, elle met entre deux et trois heures à récupérer complètement.

Lux

Affinité Élémentaire : Lumière
Points de Vie : 1.200
Souffle : ce souffle est une décharge de lumière sacrée d'un rayon de 10 mètres. En plus d'une attaque en tant que telle, il produit un énorme éclat qui éblouit quiconque se trouve à moins de 50 mètres du point d'impact s'il ne réussit pas un test de RPhy contre 140.
Dégâts du Souffle : 150

Ventus

Affinité Élémentaire : Vent
Points de Vie : 1.000
Souffle : le Souffle de Ventus ne cause pas de dégâts en tant que tel mais déchaîne une puissante bourrasque qui propulse dans les airs tout ce qui se trouve sur son passage sur une ligne de 50 mètres de large et de 250 mètres de long. Tous ceux qui sont frappés reçoivent automatiquement un impact de Force 14.
Dégâts du Souffle : Spécial

Ignis

Affinité Élémentaire : Feu
Points de Vie : 1.000
Souffle : c'est un puissant jet de flammes surnaturelles qui explose dans un rayon de 50 mètres. Tout ceux à qui il cause des dommages, aussi minimes soient-ils, prennent immédiatement feu et entrent dans l'état En Flammes.
Dégâts du Souffle : 120

Terra

Affinité Élémentaire : Terre
Points de Vie : 1.000
Souffle : Terra lance une décharge de gravité qui écrase et comprime tout ce qui se trouve dans un rayon de 50 mètres. Bien qu'il ne cause pas de dégâts en tant que tels, tous ceux qui sont frappés doivent réussir un test de RPhy contre 180 sous peine de subir des dégâts équivalant au niveau d'échec.
Dégâts du Souffle : Spécial

Crystalis

Affinité Élémentaire : Eau
Points de Vie : 1.000
Souffle : cette décharge congèle tout ce qu'elle touche dans rayon de 50 mètres comme une attaque basée sur Froid. En cas de dégâts, les victimes augmentent de 40 points la difficulté de la RPhy pour éviter les effets de la congélation.
Dégâts du Souffle : 120

Obscuritas

Affinité Élémentaire : Obscurité
Points de Vie : 1.200
Souffle : c'est une décharge remplie d'énergie impie d'un rayon de 10 mètres. Quiconque est frappé doit réussir un test de RMys contre 140 sous peine d'être victime de l'état de Peur pendant un nombre de rounds équivalant à la marge d'échec du jet.
Dégâts du Souffle : 150

Le Noyau d'Omega : le corps central d'Omega, où résident sa véritable essence et sa force existentielle, ne peut être endommagé en aucune manière tant que ses têtes de dragon n'auront pas été préalablement détruites. Tant qu'une seule d'entre elle reste en vie, Lucifer ne peut perdre de Points de Vie ni être la cible d'effets surnaturels ou psychiques l'obligeant à effectuer des tests de Résistance. Les divinités ayant une Gnose de 45 ou plus peuvent ignorer cette règle.

Coup de Queue : semblable au coup employé par les dragons, Omega peut s'il le désire se servir de sa formidable queue pour balayer tout ce qui se trouve dans une zone immense. Le coup de queue couvre jusqu'à 50 mètres de rayon, cercle dans lequel Lucifer ne peut choisir de cible. Tout individu frappé par cette attaque reçoit en plus un impact de Force 14, qui habituellement le lance dans les airs suivant les règles générales. Lorsqu'il utilise son coup de queue, Omega doit choisir s'il cesse d'attaquer avec ses Têtes de Dragon ou avec Longinus.

Forme Finale : Le Seigneur de l'Infini

Si la forma de Lucifer est détruite, l'énergie existentielle titanesque qui constitue Omega est censée retourner à l'intérieur de la Tour de la Fin, de nouveau attrapée dans sa boucle éternelle. Si toutefois il trouvait le moyen de canaliser correctement son pouvoir, il contrôlerait malgré sa défaite la gigantesque énergie habitant son corps. Cela lui permettrait d'adopter sa forme définitive, le cauchemar final que le monde n'a jusqu'à présent jamais contemplé : le Seigneur de l'Infini. Ainsi, au moment où Lucifer tomberait, au sein de son énergie résiduelle apparaîtrait le véritable Omega, descendant des marches invisibles pour affronter les artisans de sa transformation.

Le Seigneur de l'Infini ressemble à L'Ombre, mais en même temps sa simple présence est complètement différente. Il possède dix ailes, certaines angéliques et d'autres démoniaques, et sa tête est décorée de cornes ornementales qui lui donnent une allure solennelle. Les personnes normales sont même incapables de le regarder de près, car leurs yeux éclateraient, brûlés.

En tant que Seigneur de l'Infini, Omega lutte d'une manière radicalement différente de Lucifer, car même ses caractéristiques son différentes. À chaque round, il varie ses stratégies en fonction des pouvoirs et techniques qu'il connaît et de la quantité de Points de Vie qui lui restent. Normalement, il commence par se servir de ses techniques de premier niveau : Unus Pandemonium lorsqu'il gagne l'initiative ou obtient une contre-attaque et Alpha Oscuritas lorsqu'il est obligé de se mettre sur la défensive (ce qui lui permet d'attaquer pratiquement à chaque round). S'il perd plus de 200 Points de Vie, il active immédiatement Depravate Alae afin d'accroître son initiative et remplace l'usage d'Unus Pandemonium par Sigma Drepranos ou, si cela lui convient, Götterdämmerung. Ce n'est que lorsqu'il est sur le point d'arriver en situation d'Énergie du désespoir qu'il commence à employer ses techniques de niveau 3.

Attaque Existentielle : Omega n'a pas besoin d'être au corps à corps pour attaquer ses ennemis ; il lui suffit de déchirer l'air avec Longinus pour atteindre directement toute cible se trouvant dans son champ de vision. Cela ne signifie pas qu'il attaque à distance, car il se sert de brèches dans la réalité qui le relient à son adversaire. La personne victime de ce type d'attaques doit être capable de voir le surnaturel et réussir un test de Vigilance Très Difficile pour ne pas appliquer le malus de Surprise à sa compétence de défense et perdre toute Armure le protégeant (car la coupure apparaît directement à l'intérieur de son corps). Il est bien sûr impossible de contre-attaquer sur une Attaque Existentielle si l'ennemi ne se trouve pas à la distance adéquate. S'il souhaite employer cette capacité, au cours de ce round Omega peut se déplacer uniquement en employant son mouvement passif.

Contrôle du Destin : Omega maîtrise le Magnus Chaos Meister *(Voir Dominus Exxet)* et peut utiliser librement n'importe laquelle de ses compétences.

Existence Absolue : peu importe la source de l'attaque, le Seigneur de l'Infini ne peut perdre plus de 200 Points de Vie par round. Les entités ayant une Gnose supérieure ou égale à celle d'Omega peuvent ignorer cette règle.

Connaissance Absolue : Omega ne peut subir de dégâts ou être touché deux fois par la même attaque spéciale, sort ou pouvoir psychique lorsqu'il est lancé par la même personne. Les techniques ou sorts composés d'attaques multiples comptent comme une seule technique (c'est-à-dire que la capacité Connaissance Absolue ne s'active pas avant la fin des coups). Les entités ayant une Gnose supérieure ou égale à la sienne ignorent cette règle.

Âme Absolue : Omega concentre toujours son Ki en employant les valeurs maximales des ses attributs d'Accumulation, même s'il effectue des actions actives ou est la cible de Pouvoirs du Némésis. Les entités ayant une Gnose supérieure à la sienne ignorent cette règle si elles utilisent Némésis contre lui.

Vol : s'il le désire, le Seigneur de l'Infini peut se déplacer dans les airs avec une Qualité de Vol 16.

Défense Contre les Projectiles : Longinus est capable d'arrêter les projectiles comme s'il s'agissait d'un bouclier.

Énergie du désespoir : lorsque les Points de Vie d'Omega sont réduits à 125 ou moins, il obtient un bonus de +20 à toutes les actions.

Régénération : le Seigneur de l'Infini récupère 25 Points de Vie par round.

Régénération de Ki Supérieure : Omega récupère cinq Points de Ki par round en toutes circonstances.

Techniques de Ki : le Seigneur de l'Infini possède une connaissance inné du Ki et plusieurs techniques uniques. En voici la liste :

Unus Pandemonium

Niveau : 1 **DI :** 25
Omega tient Longinus à deux mains et lance avec elle une attaque unique chargée d'une fraction de son pouvoir. Malgré sa simplicité apparente, le coup laisse derrière lui un sillage d'énergie impie apparemment imparable. Pandemonium est une attaque spéciale qui augmente de +90 la compétence offensive d'Omega.
DEX 6 ***POU*** 6 ***VOL*** 6
Effets : Attaque +90

Alpha Obscuritas
Niveau : 1 **DI :** 30
Lorsqu'Omega fait usage de cette technique, un second corps du Seigneur de l'Infini apparaît derrière son ennemi et l'attaque tandis que son « autre forme » s'évanouit dans un vortex de ténèbres. Cette technique permet à Omega de récupérer son action dans un round où il a été mis sur la défensive et lui offre en outre la capacité de lancer une attaque supplémentaire (c'est-à-dire qu'il peut attaquer de nouveau même s'il a effectué toutes ses attaques pour ce round).
DEX 5 ***VOL*** 6
Effets : Récupérer Action, +1 Attaque Supplémentaire Limitée

Depravate Alae
Niveau : 1 **DI :** 30
Omega tend un bras vers les cieux et des dizaines d'horloges apparaissent autour, se brisant quelques secondes après comme du verre. Dès cet instant, la vitesse de ses mouvements est multipliée, comme si le temps autour de lui fonctionnait plus lentement pour tous sauf lui. Depravate Alae, les Ailes Dépravées, est une technique maintenue qui offre à Omega un bonus de +100 à son Initiative du moment qu'il paie un maintien de 3 Points de Ki par round.
AGI 2 *(Maint. 1)* ***DEX*** 6 *(Maint. 1)* ***POU*** 6 *(Maint. 1)*
Effets : +100 en Initiative, Maintenue

Sigma Drepranos
Niveau : 2 **DI :** 80
Le Seigneur de l'Infini disparaît puis réapparaît dos à dos avec l'adversaire qu'il a choisi. Il effectue alors trois passages avec Longinus, portant six cent soixante six coups enchaînés avec chacun d'eux. Cette technique permet à Omega de lancer trois attaques en ajoutant +75 à sa compétence pour la première.
DEX 6 ***POU*** 6 ***VOL*** 6
Effets : Attaque +75, +2 Attaques Supplémentaires Limitées
Avantages : Réduction de Ki 5

Ordo Mundus
Niveau : 2 **DI :** 40
Omega s'enveloppe de ses dix ailes, créant une sphère parfaite couverte d'arbres cabalistiques qui le protègent de toute attaque, même de magnitude divine. Cette technique permet à Omega d'accroître sa Parade à 450.
DEX 6 ***POU*** 6 ***VOL*** 6
Effets : Parade +100

Götterdämmerung
Niveau : 2 **DI :** 40
Le Seigneur de l'Infini lève Longinus au-dessus de sa tête, tout en laissant couler à travers elle tout son pouvoir impie. En un instant, l'arme grandit et change de forme, devenant une lame de pure destruction qui désintègre le corps et l'âme de ce qu'elle frappe. Götterdämmerung permet à Omega de tripler la Base de Dégâts de son attaque, c'est-à-dire qu'il lui donne une Base de Dégâts de 600 points.
FOR 2 ***DEX*** 6 ***POU*** 6 ***VOL*** 6
Effets : Multiplicateur de Dégâts x3

Inocentius Terminis
Niveau : 3 **DI :** 60
D'un geste à la simplicité insultante, le Seigneur de l'Infini donne un coup inoffensif dans les airs avec Longinus. Alors, une fraction de seconde après, tout semble plongé dans un silence absolu tandis qu'une vague d'énergie obscure dévaste tout à des kilomètres à la ronde. La Fin de l'Innocence est une attaque spéciale d'un rayon de 5 kilomètres et a une Base de Dégâts de 250 (le double de la Base de Présence d'Omega plus son bonus de Pouvoir).
DEX 6 ***POU*** 6 ***VOL*** 6
Effets : Attaque de Zone 5 Kilomètres
Avantages : Réduction de Ki 1

Abel Crux
Niveau : 3 **DI :** 60
L'attaque finale du Seigneur de l'Infini est Abel Crux, la Croix d'Abel. Lorsqu'il l'utilise, le monde entier semble se retrouver paralysé et s'assombrit, tandis que des constellations et des étoiles se matérialisent autour de lui. À cet instant, Longinus disparaît de ses mains et apparaît sous sa forme originelle de lance, descendant des cieux à toute vitesse vers la tête de la cible d'Omega. Après l'avoir transpercé, des dizaines d'autres épées surgissent autour de son objectif et, sur un geste de leur maître, se plantent de toutes parts dans leur victime, l'effaçant entièrement de l'existence. Cette Technique permet à Omega de lancer deux assauts contre un adversaire en particulier avec une Attaque de 500.
DEX 12 ***POU*** 12 ***VOL*** 12
Effets : Attaque +150, +1 Attaque Supplémentaire

L'Ange Déchu
Bien qu'il n'ait en vérité aucun rapport avec les démons (même les êtres infernaux en personne ressentent d'ailleurs une peur atroce envers lui), l'Église d'Abel compare souvent Omega avec « Le Diable » (d'où le nom de « Lucifer » que reçoit sa première forme). Tout au long de l'histoire, les apparitions de l'Ombre ont été considérées par l'Inquisition comme les manifestations de L'Adversaire essayant continuellement de provoquer l'Apocalypse biblique.

Les Piliers d'Âmes
Les artefacts appelés Piliers d'Âmes sont l'un des projets les plus anciens d'Imperium encore en cours, mis en route voilà déjà plus de dix mille ans par la société. Son objectif était de créer des armes évolutives qui, le moment venu, puissent causer des dégâts aux Béryls et aux Shajads. Leurs créateurs n'eurent jamais vraiment foi en leur fonctionnement mais, suivant la philosophie des Pouvoirs dans l'Ombre, cela valait au moins la peine d'essayer.

Les Piliers d'Âmes étaient à l'origine onze armes d'apparence commune et mondaine dispersées il y a des milliers d'années par Imperium à travers le monde. Aucune ne possède de grands pouvoirs intrinsèques, sauf le fait qu'elles ne peuvent être détruites en aucune manière ; même une divinité ne pourrait parvenir à leur causer le moindre dommage. Cependant, chacune absorbe les pouvoirs résiduels de tout ce qu'elle tue, s'alimentant peu à peu de leur présence et augmentant de manière exponentielle son niveau existentiel. Il se pourrait qu'un jour elles soient devenues au fil des âges si puissantes que, entre les mains appropriées, elles parviennent à détruire un dieu.

Pourtant, même cela n'est qu'une partie de ce qu'Imperium a prévu pour elles.

En réalité, une fois que les armes ont acquis un pouvoir considérable, elles influencent psychologiquement leur porteur de manière à ce que, dans le cas où il rencontrerait un autre individu se servant lui aussi d'un Pilier d'Âmes (bien qu'elles ne l'obligent en rien à rechercher activement qui que ce soit), il éprouve le besoin primaire d'en finir avec lui. Si cet affrontement a lieu, le Pilier vainqueur absorbe le perdant, ajoutant tous ses pouvoirs aux siens. Ainsi, millénaire après millénaire, il n'en restera plus qu'un seul sur les onze.

Ironie du sort, c'est à ce moment-là qu'Imperium considèrera que la première partie du projet est achevée et qu'elle descendra « ramasser » l'arme en se servant du douzième Pilier d'Âmes, l'« origine » qui donna naissance aux autres et vers lequel ils sont tous programmés pour retourner. Bien entendu, Imperium ne donnerait jamais à aucune de ses armes une chance de se retourner contre elle.

L'Ombre derrière l'Ombre
À l'insu des pouvoirs qui dirigent le destin de l'homme, la personne ayant remis à celui qui allait devenir Omega le Pilier d'Âmes qui causa des blessures mortelles au corps d'Abel fut une étrange femme répondant au nom de Millenium. Il est impossible de vérifier s'il s'agit de la même personne qui, des années plus tard, allait faire partie de la Confrérie de Rah ou simplement d'une curieuse coïncidence.

Oni Ashura

Incarnation de la Violence

Oni Mineur
Niveau : 4 **Catégorie :** Entre Mondes 20
Points de Vie : 295
Classe : Maître d'armes
For : 11 **Dex :** 10 **Agi :** 7 **Con :** 11 **Pou :** 8 **Int :** 5 **Vol :** 7 **Per :** 6
RPhy 85 **RMys** 55 *(75)* **RPsy** 55 *(75)* **RPoi** 85 **RMal** 85

Initiative : 90 Naturelle
Attaque : 150 Ikusaguruma
Défense : 155 Ikusaguruma
Dégâts : 85 / 125 Ikusaguruma (Con) Ou comme arme
Armure : Tanko Tra 4 Con 2 Per 3 Cha 1 Fro 1 Éne 0 Éle 0

Compétences naturelles : Module d'arme Catégorie entière (Variable), Attaque circulaire.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Taille Surnaturelle, Ne Respire Pas, Ne Dors Pas, Immunité aux Poisons Naturels, Immunité aux Maladies Naturelles, Immunité Psychologique, Résistance à la Fatigue.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Ikusaguruma (+50 aux dégâts, *Condition*), Altérer l'Énergie, Vague de Violence, Esprit Imperturbable (Résistance Mystique +20, Résistance Psychique +20, *Condition*), Corps de Guerre (Résistance Physique +20, Seuil d'invulnérabilité 100), Kanshakudama.

Taille : 16-27 Variable **Régénération :** 4
Mouvement : 7 **Fatigue :** 19

Compétences Secondaires : *Intimidation 75*, Vigilance 25, Observation 15, Prouesses de Force 85, *Résistance à la Douleur 150.*

Oni Majeur
Niveau : 8 **Catégorie :** Entre Mondes 25
Points de Vie : 440
Classe : Maître d'armes
For : 13 **Dex :** 12 **Agi :** 8 **Con :** 13 **Pou :** 10 **Int :** 5 **Vol :** 7 **Per :** 6
RPhy 130 **RMys** 80 *(120)* **RPsy** 70 (110) **RPoi** 130 **RMal** 130

Initiative : 110 Naturelle
Attaque : 220 Ikusaguruma
Défense : 225 Ikusaguruma
Dégâts : 85 / 125 Ikusaguruma (Con) ou comme arme
Armure : Tanko Tra 4 Con 2 Per 3 Cha 1 Fro 1 Éne 0 Éle 0

Compétences naturelles : Module d'arme Catégorie entière (Variable), Attaque circulaire.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Taille Surnaturelle, Ne Respire Pas, Ne Dors Pas, Immunité aux Poisons Naturels, Immunité aux Maladies Naturelles, Immunité Psychologique, Résistance à la Fatigue.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Ikusaguruma (+50 aux dégâts, *Condition*), Altère l'Énergie, Vague de Violence (RMys 120, *Condition*), Esprit Imperturbable (Résistance Mystique +40, Résistance Psychique +40, *Condition*), Corps de Guerre (Résistance Physique +40, Seuil d'invulnérabilité 100), Kanshakudama.

Taille : 18-30 Variable **Régénération :** 6
Mouvement : 7-8 Variable **Fatigue :** 19

Compétences Secondaires : *Intimidation 90*, Vigilance 30, Observation 25, Prouesses de Force 85, *Résistance à la Douleur 180.*

L'affrontement, le combat, la guerre... tels sont les concepts qui donnent un sens aux Oni Ashura. Ces créatures sont de puissants esprits nés dans l'Ashura-gati, la réalité de la guerre éternelle du Samsara, à partir des reflets de tous les êtres violents morts sur Varja. Curieusement, les Oni sont spéciaux et se différencient des autres habitants de leur plan d'existence par le fait, bien qu'étant à l'origine l'ombre immatérielle de défunts, leurs émotions se sont solidifiées, faisant d'eux des êtres de chair et de métal, l'incarnation physique de la violence de leur monde.

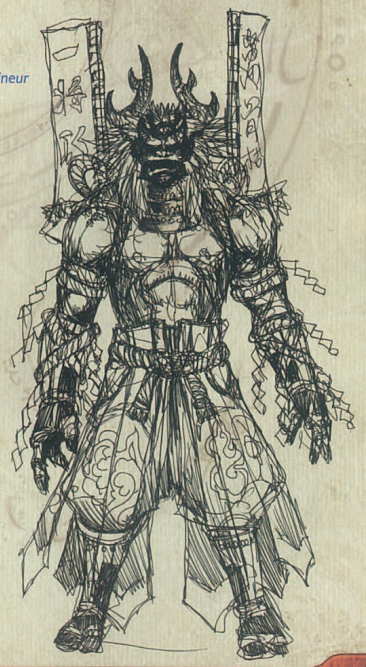
Étant donné que chacun est une entité différente, leur aspect, tout comme leur taille, est très variable, mais leur peau est toujours d'un noir d'ébène et recouverte de mantras tatoués avec le sang de leurs ennemis. En outre, ils portent habituellement des ornements ou des parties d'armures d'origine orientale, ce qui leur donne l'air de samouraïs ou de shoguns obscurs.

Les Oni Ashura sont relativement intelligents et sont capables de parler, quoiqu'ils soient toujours si aveuglés par la violence qu'ils emploient uniquement des monosyllabes pour exprimer leurs émotions. Parfois, ils conservent même un soupçon de leur ancienne personnalité, mais ce ne sont que des fragments de ce qu'ils furent avant de devenir des spectres de la Veille.

Le combat est bien sûr tout ce qui les intéresse : ils désirent lutter avec la même force qu'un gourmet attend le meilleur des plats. Tout affrontement est pour eux le bienvenu, mais ce sont les grandes guerres et les défis individuels contre de puissants adversaires auxquels ils prennent véritablement plaisir. Ils ne blessent pas les êtres inoffensifs ou incapables de se défendre, non par pitié, mais parce que les éliminer n'éveille en eux aucune émotion.

Ces Onis agissent indépendamment ou au service de l'un des Kami Ashura, les seigneurs de la guerre qui dominent la réalité où ils résident. Là, ils se battent continuellement les uns contre les autres, mais sont avides de pouvoir entrer dans le monde réel et de se mesurer aux mortels. Ils parviennent souvent à atteindre Gaïa en se glissant dans l'une des brèches qui se forment sur l'île de Varja, mais il y a eu dernièrement des cas inexplicables où ils ont réussi à se manifester ailleurs, attirés par la « ferveur » d'une bataille.

Ashura Mineur



Modus operandi

Un Oni recherchera le combat avant tout et, dès son apparition dans le monde, il attaquera sans hésiter tous ceux qu'il rencontre, en commençant par celui qui a l'air le plus puissant. Seule une chose peut l'arrêter : la possibilité de lutter contre un adversaire meilleur. Toutefois, sa patience est si limitée que les vagues promesses d'un affrontement à venir n'ont pour lui aucune valeur. Si ses opposants ne sont pas pratiquement devant lui, il se battra d'abord contre ceux qui sont présent puis partira pour son compte à la recherche de ces « grands ennemis ».

Un Oni a comme point vulnérable son cœur, situé en plein centre de sa poitrine.

Types d'Oni Ashura

Les pouvoirs des Oni atteignent des niveaux très divers, c'est pourquoi ils sont différenciés en deux catégories distinctes, mineurs et majeurs, selon qu'il s'agit d'une seule âme puissante ou que cette dernière a augmenté ses capacités en s'alimentant d'autres esprits similaires.

Corps de guerre : la forme matérielle d'un Ashura est une machine de mort parfaite, forgées par d'infinis combats au sein de l'Ashura-gati. Toute attaque conventionnelle dont la Base de Dégâts est inférieure à 100 est tout simplement inutile contre lui : les coups rebondissent, inoffensifs, comme si l'Oni était un mur infranchissable.

Vague de Violence : l'esprit d'un Ashura est purement tourné vers la guerre et le combat. Quiconque tenterait de manipuler sa volonté ou son âme non seulement découvrirait que le seul sentiment de la créature est la colère, mais courrait en outre le risque d'être affecté par la violence infini de son intérieur. Celui qui lance un sort d'essence contre l'Oni ou utilise un pouvoir mental doit automatiquement réussir un test de RMys contre 120, sinon son sort ou pouvoir se disperse, inoffensif, sans toucher l'Ashura, tandis que le lanceur est plongé dans l'état de Colère. Si le niveau d'échec à ce test est supérieur à 20, la rage est si intense qu'elle ne lui permet plus de distinguer entre amis et ennemis.

Esprit Imperturbable : l'Ashura peut employer les Résistances entre parenthèses contre tout pouvoir surnaturel affectant son état d'esprit ou pouvant lui causer des malus aux actions.

Ikusaguruma : les Ashura se nourrissent de l'essence même du combat, ce qui renforce leur énergie lorsqu'ils luttent contre de puissants rivaux. Plus ils combattent et plus leurs adversaires sont forts, plus le pouvoir de ces Onis grandit. Pour chaque round où la créature se bat contre un opposant dont les compétences sont égales ou supérieures aux siennes, elle obtient +5 en Attaque ou en Parade, ou +10 à sa Base de Dégâts (jusqu'à un maximum de +25 pour ses compétences de combat et de +50 aux dégâts). Si le Meneur de Jeu est d'accord, il est possible que l'Ashura obtienne également ces bonus s'il affronte un ensemble d'ennemis dont les compétences combinées sont à sa hauteur. Dès que l'Oni n'est plus en situation de combat, il perd automatiquement ces bonus.

Armes : les Ashura peuvent se servir aussi bien de leurs mains que de n'importe quel type d'arme pour laquelle ils ressentent une affinité (bien qu'ils choisissent normalement les plus grandes et les plus destructrices). En général, elles sont toujours de qualité +5 ou +10 et altère l'énergie comme une extension du pouvoir de l'Oni. Ces armes obtiennent également les bonus aux dégâts de l'Ikusaguruma, mais l'augmentation est réduite à +5 par round seulement (jusqu'à un maximum de +50). Parfois, mais uniquement dans le cas des Oni majeurs, ils peuvent utilise des artefacts surnaturels dotés de pouvoirs spéciaux.

Kanshakudama : quand les Points de Vie d'un Ashura tombent en dessous de la moitié au cours d'un combat, ils entrent dans un état d'euphorie violente qui leur donne un bonus de +30 en Attaque et en Initiative, mais ils appliquent aussi un -20 à leur défense.

Illustration Wen Ya Li

Oni Mineurs

Demon Oriental

Niveau : 5 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 20
Points de Vie : 2.735 Encaissement
Classe : Guerrier
For : 14 **Dex :** 8 **Agi :** 6 **Con :** 12 **Pou :** 9 **Int :** 6 **Vol :** 8 **Per :** 8
RPhy 70 **RMys** 60 **RPsy** 60 **RPoi** 70 **RMal** 70

Initiative : 65 Naturelle 15 Kanabou
Attaque : 165 Kanabou / 160 Griffes, Cornes et Dents / 140 Onibi / 140 Onikaminari
Défense : Encaissement
Dégâts : 145 Kanabou (Con), 80+ Onibi (Cha), 60 Griffes, Cornes et Dents (Per), 60 Onikaminari (Éle)
Armure : Naturelle 6

Ki : For 28 Dex 7 Agi 5 Con 20 Pou 28 Vol 8 **Total :** 96
Accumulations de Ki : For 3 Dex 1 Agi 1 Con 2 Pou 3 Vol 1
Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki
Techniques : Bakuretsu (DI 20) Ishigaki (DI 35)

Compétences Naturelles : Utilisation du Kanabou.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Résistance à la Fatigue, Zen, Immunité Naturelle à un Élément (Moitié des Dégâts), *Cornes d'Oni.*
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes, Cornes et Dents, Kanabou, Altérer l'Énergie, Onibi, Onikaminari, Seuil d'invulnérabilité 80, Cataclysmes Mineurs, *Cornes d'Oni (Point vulnérable).*

Taille : 26 Énorme **Régénération :** 5
Mouvement : 7 **Fatigue :** 14

Compétences Secondaires : *Athlétisme 35*, Saut 60, *Intimidation 50*, Vigilance 30, Observation 30, Prouesses de Force 200.

Dans les croyances orientales de Varja, Oni est le nom donné aux créatures associées aux démons du Samsara provenant du Naraku-gati, l'Enfer. On croit qu'ils surgissent de la force résiduelle des âmes maléfiques qui se retrouvent dans ce plan d'existence ténébreux, renaissant en chair et en os sous forme de monstres diaboliques.

Il y a d'innombrables Oni avec des formes, personnalités et objectifs si variés qu'ils sont impossible à unifier. Chacun est généralement une créature unique, dont les pouvoirs et les capacités sont extrêmement différents. Toutefois, on les représente habituellement comme étant des monstres humanoïdes particulièrement grands et musclés, vêtus de peaux de tigres et portant des armes de bonne taille. La seule chose qu'ils ont toujours en commun, ce sont les cornes sur la tête, car elles sont l'origine de leur force et de leur pouvoir.

Les Oni mineurs ne sont ni trop stupides ni très intelligents. D'habitude, ils sont obtus et violents, mais font parfois preuve d'une ruse et d'une ingéniosité surprenantes. Certains parlent le Yamato et sont donc capables de communiquer avec les hommes, quoique la plupart ne fasse guère plus que de grogner et de crier des mots incompréhensibles.

La majorité d'entre eux sont indépendants, mais ils répondent en général à l'appel des Onis plus puissants ou, en dernière instance, à celui de la dame du Naraku Tsukiyomi, la Déesse de la Lune Noire. Cela ne les intéresse pas d'agir en groupe et normalement ils se coordonnent bien du moment qu'ils ne sont pas plus de quatre ou cinq.

Généralement, les Oni résident dans le Naraku-gati, mais ils se glissent fréquemment dans le monde à travers les brèches de l'existence et font de Gaïa leur foyer. Ils préfèrent de loin se trouver dans le plan des hommes que dans le leur, car ils en ont plus qu'assez de la monotonie consistant à torturer des pécheurs en Enfer. Ils peuvent se cacher dans pratiquement n'importe quel endroit écarté et, même si Varja est leur lieu favori, certains son parvenus à traverser l'océan.

Modus operandi

Un Oni est une entité cruelle qui prend plaisir à dévorer des êtres humains (surtout des enfants) et à satisfaire sa luxure avec des femmes humaines. Il aime aussi le combat, mais seulement contre les adversaires faibles avec lesquels il peut abuser de sa force (le concept de combat équitable horripile la plupart des Oni). Généralement, ils réservent l'Onibi et l'Onikaminari pour les moments où ils ont de véritables problèmes ; jusqu'alors, leurs Techniques de Ki et leur gigantesque puissance destructrice leur suffit.

Le point vulnérable d'un Oni est son cœur, quoique que l'on ne sache jamais avec certitude où il est situé.

Types d'Oni

Bien qu'il y ait d'innombrables sortes d'Oni mineurs (certains folkloristes parlent de 100.000 types différents seulement sur Varja), seules deux peuvent être à proprement parler considérées comme de véritable « catégories ». Il s'agit des Aooni (oni bleu) et des Akaoni (oni rouge), car ce sont les plus courants et les seuls qui ne sont pas des « créatures uniques ». Quoiqu'ils soient tous deux pratiquement identiques physiquement (la seule différence évidente est leur couleur de peau) et partagent les mêmes caractéristiques, les premiers sont des esprits des tempêtes basés sur l'électricité et les second des esprits des volcans avec des pouvoirs sur le feu.

Kanabou : mythologiquement, les Oni possèdent une arme appelée Kanabou avec laquelle ils partagent leur essence destructrice. Il s'agit d'un énorme tetsubo de métal géant couvert de pointes qui, lorsqu'il frappe, déchire la chair et brise les os avec une grande facilité. Non seulement c'est une arme de Qualité +5 (avec tout ce que cela implique), mais en plus si l'Oni obtient un Critique son résultat final augmente de +20.

Onibi (Akaoni seulement) : des flammes volent autour de ces Oni (également appelées feux-follets ou lampes des Oni) et ils les utilisent pour attaquer. Ces Onibi réagissent à la volonté de leur porteur et peuvent être projetées contre un objectif comme une action automatique (c'est-à-dire que cela ne compte ni comme attaque ni comme action supplémentaire, quoique le démon doive pouvoir agir pour s'en servir). Chaque Oni possède un maximum de huit Onibi mais ne peut en activer que quatre par round. Chaque Onibi compte comme une attaque indépendante si elle était employée contre des objectifs différents, mais dans le cas où elles se concentrent contre un ennemi ou lieu, chaque flamme supplémentaire augmente de +20 la Base de Dégâts de l'attaque et lui offre un rayon d'action de +5 mètres. Néanmoins, les Akaoni n'emploient jamais les Onibi à la légère car ils les récupèrent au rythme d'une par jour.

Onikaminari (Aooni seulement) : les Oni de l'éclair ont sur la tête de petits nuages qui produisent continuellement des crépitements électriques. Le démon peut à volonté déclencher une grande tempête (qui se situe juste à quelques mètres au-dessus de lui) qui lance des décharges durant une minute entière (environ 20 rounds) électrocutant ce qui l'entoure. À la fin de chaque round, quiconque se trouve à moins de 10 mètres de l'Oni subit une attaque de la part de l'Onikaminari (que l'Oni soit capable d'agir ou pas). Hélas pour la créature, une fois activé ce pouvoir ne peut être réutilisé avant le prochain orage naturel car ses petits nuages ne se reformeront pas avant.

Seuil d'invulnérabilité : les armes normales ne pouvant causer des dégâts de 80 ou plus ne peuvent pas traverser la dure peau de l'Oni et sont donc inutiles contre lui. Naturellement, celles qui peuvent altérer l'énergie ignore cette capacité.

Techniques du Ki : les Oni sont des maîtres de l'utilisation du Ki et possèdent leurs propres Techniques de combat. Voici les deux plus courantes qu'ils peuvent employer :

Oni Obése

Bakuretsu

Niveau : 1 **DI :** 20

Avec cette Technique, les Oni chargent de feu ou d'électricité (en fonction de la nature du démon) leur Kanabou, provoquant une explosion élémentaire qui cause de sérieux dommages à leurs ennemis.

AGI 5 ***CON*** 2 ***POU*** 5

Effets : Dégâts Accrus +50, Critique Accru +50.

Ishigaki

Niveau : 1 **DI :** 30

Le corps de l'Oni se recouvre d'une aura surnaturelle et absorbe tous les dégâts subits pendant quelques secondes. En termes de jeu, il offre 600 Points de Vie supplémentaires et augmente son IP de 2 points jusqu'à la fin du round.

AGI 5 ***CON*** 4 ***POU*** 5

Effets : Encaissement 600 PV.

Cataclysmes Mineurs : la mythologie associe les Oni aux désastres naturels tels que les incendies et les fortes tempêtes qui dévastent de petits foyers. En réalité, si le démon reste longtemps dans une région en particulier (au moins quatre ou cinq mois) son influence destructrice commence à provoquer des feux et des orages. La portée de cet effet ne dépasse généralement pas quatre ou cinq kilomètres et, contrairement aux Oni plus anciens et plus puissants, les cataclysmes n'atteignent jamais des proportions exagérées.

Immunité : les attaques basées sur l'Électricité (Aooni seulement) et le Feu (Akaoni seulement) cause la moitié des dégâts à ces êtres, du moment que l'attaquant n'a pas plus de Gnose qu'eux.

Cornes de l'Oni **:** les cornes des Oni sont la source de toute leur force. Sans elles, leur puissance physique et leurs pouvoirs diminuent au point qu'ils sont presque incapables ne serait-ce que de brandir leur propre arme. La perte de l'une des deux cornes leur cause un malus de -20 à toutes les actions et de -2 en Force, et la perte de la seconde augmente ce malus à -50 à toutes les actions et -5 en Force. Un Oni peut automatiquement recoller une corne tranchée s'il la met, la sienne ou celle d'un autre démon, en contact avec sa tête. Un combattant peut lancer une attaque contre la corne d'un Oni mineur en appliquant un -60 à son attaque ; chacune encaisse 400 Points de Dégâts (qui ne sont pas ôtés du total de la créature) avant d'être brisée.

Les Cornes de l'Oni

La fameuse « source de pouvoir » des Oni est une chose très appréciée dans le petit monde occultiste. Bien que chargés de malveillance, ces objets servent à des fins très diverses, de l'augmentation de la force de celui qui se les mets sur la tête au renforcement des sorts et rituels élémentaires.

Un individu qui se pose une corne d'Oni Mineur sur la tête obtient +1 à sa caractéristique de Force mais, s'il la perd par la suite, sa Force sera réduite de -2 pour toujours. S'il s'incruste les deux, le bonus passerait à +2 et il subirait la moitié des dégâts des attaques provenant du Feu ou de l'Électricité (en fonction du type Oni auquel elles appartenaient), mais leur utilisateur deviendrait immédiatement un Être Entre Mondes.

Leurs effets sur les sortilèges sont très variables, mais elles peuvent généralement être employées comme Renforcement surnaturel de +5 à l'AMR des sorts électriques ou basés sur la chaleur.

Quoi qu'il en soit, leur usage continue corrompt malheureusement l'essence de celui qui s'en sert, le rendant violent et irrémédiablement cruel.

Illustration Wen Yu Li

Illustration Wen Yu Li

L'Orbe de l'Infini

Le Fragment du Monde

Niveau : 14 **Catégorie :** Entre Mondes 40
Points de Vie : 5.000 Encaissement
Classe : Convocateur
For : - **Dex :** 5 **Agi :** 5 **Con :** 15 **Pou :** 18 **Int :** 12 **Vol :** 18 **Per :** 15
RPhy 175 **RMys** 185 **RPsy** 185 **RPoi** 175 **RMal** 175

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : Aucune
Défense : Encaissement
Dégâts : Aucun
Armure : Naturelle 10

AMR : 90
Zéon : 3.500

Convoquer : 440
Dominer : 440

Capacités Primordiales : Caractéristiques Spirituelles Divines, Aucun Besoin Physique, Immunité Psychologique, Immunité à la Douleur, Don mystique, Récupération de Magie rapide x3.
Pouvoirs : Réalité Compacte, Inamovible, Inaltérable (Résistance Physique +50, Résistance Mystique +50, Résistance Psychique +50, *Spécial*), Absorption Existentielle, Données Génétiques, Absolu, Couche de Défense, Analyse Offensive, Système Telos, Système Techne, Vol Mystique 4, Voir le Surnaturel, Vision Extrasensorielle.

Taille : 4 Petite **Régénération :** 8
Mouvement : 0/4 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 200, Occultisme 380, Évaluation Magique 380.

La seule chose qui puisse rivaliser avec le pouvoir aberrant de ce qui est connu sous le nom d'Orbe de l'Infini est le mystère absolu qui enveloppe tout ce qui est en rapport avec lui. Il n'y a pas sur Gaïa d'artefact plus étrange ; on ignore qui l'a construit et il est même difficile de certifier qu'il soit réellement l'œuvre de quelqu'un, car son pouvoir pourrait même être convoité par les dieux. Certains le relient aux trente pièces de métal noir, d'autres le considèrent comme une clef vers un vide existentiel absolu et il en est même qui émettent la théorie qu'il n'est autre qu'une prison créée pour contenir le plus grand des cauchemars. Quoi qu'il en soit, l'étrange Orbe de l'Infini est l'une des principales puissances sur la face de la terre.

Aux yeux des mortels, il n'est rien d'autre qu'une sphère cristalline opaque d'environ quarante centimètres de diamètre. Cependant, les entités divines qui l'ont observé le perçoivent comme une colossale masse de cristal continuellement en mouvement. Elle grandit et change sans arrêt, reflétant ces altérations sur la fine surface de sa minuscule forme terrestre.

L'Orbe n'est pas un être qui sent et n'est pas non plus véritablement vivant, mais il possède un « programme » de défense avancé qui empêche que l'on s'approche de lui. Suivant ses directives, l'artefact recherche un lieu éloigné où il puisse être « en sécurité » et détruit complètement ceux qui tentent de le posséder. On ignore la raison pour laquelle il agit ainsi, mais ce système donne la priorité à sa sécurité. Il est théoriquement possible de déconnecter le programme de défense en causant de graves dommages à l'Orbe, mais pas de l'annuler entièrement. Même si on parvenait à le déconnecter, il finirait par se réactiver, même s'il peut y mettre des années.

Étant la plus vaste bibliothèque surnaturelle de la création, l'Orbe contient apparemment des informations génétiques et spirituelles sur tous les types d'êtres existants, c'est pourquoi il peut invoquer et dominer pratiquement n'importe quelle créature, aussi puissante soit-elle. Pour cette raison, bien qu'il n'ait pas de véritables compétences de combat, il se sert des autres afin de remplir ses objectifs.

La situation actuelle de l'Orbe est inconnue, car s'il considère qu'il a été découvert il change de cachette avant que d'autres ne le retrouvent. La dernière fois qu'il fut localisé par l'Ordre de Yehudah il y a un peu moins d'un siècle il était au Nanwe, mais après avoir exterminé ses poursuivants il disparut totalement de la surface de Gaïa sans laisser de traces.

Modus operandi

Tant qu'il est activé, le système de défense de l'Orbe considère comme un « ennemi » n'importe quelle sorte d'être. Son programme est capable d'analyser automatiquement le danger que représente ses adversaires et l'artefact déchaîne donc toujours une force proportionnelle afin d'éliminer la menace de la manière la plus efficace possible. Il essaiera en général de détruire ses opposants avant même qu'ils ne s'approchent en se servant de créatures convoquées pour l'occasion. S'il arrive au corps à corps, dès le début du combat il se sert habituellement d'une arcane défensif pour se protéger tandis qu'il attire et domine plusieurs créatures grâce auxquelles éliminer la menace représentée par les attaquants. Au cours des rounds postérieurs, il invoque simplement de nouvelles entités qui s'adaptent au système de combat de ses ennemis, recherchant toujours une combinaison idéale pour les annuler.

Réalité Compacte : bien que sa taille réelle ne dépasse pas celle d'une sphère de 20 centimètres de rayon, cette apparence n'est qu'une vision biaisée de sa forme véritable ; l'Orbe est un objet aux proportions colossales contenues par son propre pouvoir divin. Pour cette raison, même si dans les caractéristiques sa Taille est indiquée comme Petite, il obtient en réalité les bénéfices d'une créature Colossale et ne subit jamais de doubles dégâts s'il reçoit une attaque de zone.

Inamovible : si quelqu'un tente de déplacer l'Orbe d'un endroit où il se trouve fixé, il découvrira qu'il est impossible de le déplacer, car il pèse en réalité des milliers de tonnes. Dans tout type de test opposé demandant de la force, l'Orbe utilise sa caractéristique de Pouvoir.

Inaltérable : à cause de son pouvoir spirituel et comme effet de la Réalité Compacte, l'Orbe est pratiquement immunisé contre tout ce qui tenterait de l'altérer aussi bien physiquement que spirituellement. Non seulement il possède des résistances considérablement accrues, mais en plus il ignore tout type d'effet provoquant sa destruction ou mort automatique. De plus, n'ayant pas d'esprit à proprement parler, il est insensible à tout type de pouvoir télépathique ou lié aux sens.

Absorption Existentielle : lorsque la forme physique de l'Orbe de l'Infini est endommagée, il est capable d'absorber l'existence de ses invocations à travers le lien qu'il entretient avec elles. L'Orbe peut à volonté détruire des créatures qu'il contrôle et récupérer dix fois la Présence de l'être concerné en Points de Vie. L'Orbe doit attendre au moins 5 rounds à chaque fois qu'il veut employer cette capacité.

Données génétiques : L'Orbe de l'Infini a à sa disposition la base génétique de toute créature connue sur Gaïa de Gnose 35 ou moindre, c'est pourquoi il est capable de convoquer n'importe quel être en ajoutant toujours les bonus du **Tableau 63** du **Livre de Base** pour connaître son nom et avoir une partie de lui. Il obtient ainsi automatiquement un bonus de +40 à ses jets pour Convoquer ou Dominer. De même, l'Orbe peut invoquer tous les Arcanes, aussi bien purs qu'inversés, sans avoir besoin de faire un Pacte avec eux.

Absolu : l'Orbe ne peut être détruit d'aucune manière connue. Les Points de Vie de ses caractéristiques ne font que représenter la résistance de son système de défense. Par conséquent, lorsque ceux-ci tombent à zéro, l'Orbe se déconnecte, ce qui le réduit à une simple sphère inanimée. Théoriquement, les entités ayant une Gnose supérieure à celle de l'Orbe peuvent ignorer cette règle et fragmenter sa forme physique.

Couches de Défense : l'Orbe ne peut perdre plus de 1.000 Points de Vie par round, quelle que soit la source de l'attaque. Les êtres dont la Gnose est supérieure ou égale à celle de l'Orbe peuvent ignorer cette règle.

Analyse Offensive : l'Orbe de l'Infini a la capacité d'analyser les pouvoirs et les faiblesses de ses adversaires, ce qui lui permet de déterminer quelles sortes de créatures sont les plus appropriées pour éliminer tout type de menace à laquelle il est confronté.

Illustration Wen Yu Li

Système Telos : lorsque les Points de Vie de l'Orbe tombent à 2.000 ou moins, il active un protocole de combat qui accroît de façon exponentielle les compétences des créatures qu'il contrôle. Dès cet instant, les êtres appliquent un bonus de +20 à toutes les actions et sont complètement immunisés contre tout malus dû à la douleur ou à la fatigue.

Système Techne : lorsque les Points de Vie de l'Orbe tombent à 1.000 ou moins, il active automatiquement son protocole de défense final. Cette capacité lui permet de convoquer une créature en appliquant un bonus équivalant à la réalisation d'un rituel d'une journée entière. Cette entité peut agir dès qu'elle apparaît, contrairement à ce qu'indiquent les règles générales.

L'Orbe

Si son programme de défense est inactif, l'Orbe de l'Infini peut être considéré comme un artefact au pouvoir divin. Il contient de telles capacités qu'il y a peu de choses ne serait-ce qu'approchantes sur Gaïa. Voici la liste des ses capacités les plus connues, quoique l'on ignore si ce sont les seules.

Données Génétiques : *le propriétaire de l'Orbe ajoute automatiquement un bonus de +40 pour Convoquer, Lier, Dominer et Révoquer car il connaît le nom des créatures et en possède une partie (Tableau 63 du Livre de Base). De plus, on considère que l'invocateur possède une Gnose de 40 pour déterminer les limitations de ses compétences de convocation.*

Systèmes d'Invocation : *un individu sans compétences de convocation peut utiliser les systèmes de l'Orbe pour Convoquer, Lier, Dominer et Révoquer librement comme s'il avait une compétence de base de 240 à toutes (on considère que les bonus de Données Génétiques sont déjà compris dans cette valeur).*

Générateur Surnaturel : *l'énergie surnaturelle que génère l'Orbe augmente la régénération magique de son propriétaire. Par conséquent, il double le taux de régénération Zéonique de celui qui le possède.*

Conteneur Illimité : *si on l'emploie comme conteneur de créatures invoquées, il n'y a pas de limite à la présence que l'on peut y introduire.*

Lien Existentiel : *tant que l'Orbe est en sa possession, le maintien de tous les liens de l'invocateur est réduit à la moitié de sa valeur.*

Immunité : *les êtres entre mondes ou les âmes possédant l'Orbe sont immunisés contre toute compétence de convocation.*

Connaissances Absolues : *l'Orbe joue le rôle de guide surnaturel en introduisant des connaissances dans l'esprit de celui qui s'en sert. Il octroie donc une base de 200 à la compétence secondaire Occultisme du personnage ou, si ce denier avait déjà une valeur supérieure, un bonus de +40.*

Niveau de Pouvoir : *5+*

Ramasseur d'Os

Aberration Monstrueuse

Niveau : 7 **Catégorie :** Entre Mondes 20
Points de Vie : 400 / 50
Classe : Maître d'armes
For : 13 **Dex :** 12 **Agi :** 6 **Con :** 11 **Pou :** 10 **Int :** 7 **Vol :** 8 **Per :** 8
RPhy 75 **RMys** 75 **RPsy** 70 **RPoi** 75 **RMal** 75

Initiative : 80 Naturelle, 70 Faux d'Os
Attaque : 220 Faux d'Os, 205 Griffes
Défense : 220 Faux d'Os, 205 Griffes
Dégâts : 85 Griffes (Tra), 110 Faux +10 (Tra)
Armure : Corps d'Os Tra 3 Con 3 Per 3 Cha 3 Fro 3 Éle 3 Éne 3

Compétences naturelles : Utilisation de Faux.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Aucun Besoin Physique, Surhumanité
Pouvoirs : Faux d'Os (Critique Automatique, +40 au Critique), Armes Naturelles : Griffes, Altérer l'Énergie, Corps d'os (Armure Physique 3, Armure Mystique 3), Vol Naturel 4, Cœur *(Point vulnérable)*, Forge.

Taille : 24 Grande **Régénération :** Spécial.
Mouvement : 6 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 50, Observation 35, Prouesses de Force 95, Résistance à la Douleur 80, Forge 180 *(Spécial)*.

Personne ne connaît avec certitude l'origine des Ramasseurs d'Os, mais ces puissantes monstruosités terrorisent Gaïa dans les ombres depuis des temps immémoriaux. Il s'agit d'énormes créatures à l'aspect démoniaque (leur taille varie entre trois et quatre mètres et demi) avec un corps exclusivement fait d'os gravés de runes élaborées. Bien qu'ils soient pratiquement des squelettes, une partie de leurs bras, de même que les ailes putrides dans leur dos, possèdent quelques tendons et muscles qui facilitent et renforcent leurs mouvements.

Le nom de Ramasseur est dû à l'obsession extrême de ces êtres pour les ossements humains. Ce sont des collectionneurs avides, attirés de manière antinaturelle vers n'importe quelle partie d'un squelette qui leur semble intéressante. Apparemment, ils peuvent d'une certaine manière percevoir la « beauté » osseuse se trouvant sous les couches de chairs, jouissant de leurs formes et de leurs courbes. Peu leur importe donc que les os qui leur plaisent appartiennent à un cadavre ou à un être vivant ; une fois qu'ils en veulent un, ils l'obtiennent de n'importe quelle façon... même en l'arrachant à son propriétaire alors qu'il respire encore. Ils font avec ces os toutes sortes d'objets, que ce soit des armes ou des ornements décoratifs pour leurs corps, avec une surprenante aptitude artistique.

Les Ramasseurs n'ont pas de territoire préféré, n'agissent pas en groupe en n'ont pas plus de relations que nécessaire avec d'autres êtres. Leur résidence est souvent construite sous terre, dans des cimetières ou des endroits en rapport avec les morts, car cela leur donne accès à beaucoup de matériel avec lequel travailler. Bien qu'ils soient intelligents et capables de comprendre comme de parler plusieurs langues, rares sont les Ramasseurs qui prennent la peine de le faire. Toutefois, dans les rares cas où ils acceptent un pacte, ils tiennent généralement parole si le paiement est en rapport avec des os qui les intéressent. Quoique ce ne soit pas du tout habituel, ils ont parfois des subordonnés, d'autres créatures surnaturelles de faible pouvoir disposées à les servir, en particulier des goules.

Illustration Wen Yu Li

Modus operandi

Malgré leur pouvoir considérable, les Ramasseurs d'Os combattent avec une facilité apparente qui ne dément en rien leur gigantesque compétence martiale. Avec leur faux surnaturelle dans les mains, ce sont des maîtres incomparables dont les mouvements sont si précis et si rapides que l'œil humain ne parvient même pas à les percevoir. Dans la lutte, ils emploient des stratégies avancées, réalisant une foule de manœuvres de combat adaptés à la difficulté des affrontements. Lorsque leur forme matérielle est détruite et qu'ils sont obligés de montrer leur cœur, ils se mettent généralement sur la défensive afin d'obtenir le temps nécessaire pour récupérer.

Faux d'os : les Ramasseurs portent d'habitude une arme à travers laquelle ils canalisent leurs pouvoirs impies, d'énormes faux faites avec les os qu'ils recueillent. Tant que ces puissants artefacts sont entre leurs mains, ils s'alimentent de la mort des cadavres qui la constituent et obtiennent la capacité de détruire la structure osseuse de ceux avec qui elles entrent en contact. Ainsi, juste après le choc, le squelette de l'adversaire se fragmente dans la zone touchée, lui causant de dangereux dommages internes qui peuvent facilement mettre hors de combat ou tuer. La Faux d'Os est considérée comme une faux de guerre surnaturelle de qualité +10 avec le pouvoir de faire que tout dégâts produit entraîne un critique automatique qui ajoute +40 au jet pour calculer ses effets. Les pouvoirs de la faux sont directement liés à son porteur, c'est pourquoi elle perd sa capacité spéciale à provoquer des critiques si elle est utilisée par n'importe qui autre que le Ramasseur (mais elle reste de qualité +10).

Griffes : au cas où, pour une raison quelconque, le Ramasseur serait incapable d'employer sa Faux d'Os, il se servirait de ses griffes au combat. Curieusement, malgré leur taille, elles sont extrêmement efficaces pour lancer des attaques visées, c'est pourquoi on leur applique la règle Précises.

Vol : avec leurs ailes déchiquetées, les Ramasseurs peuvent se déplacer lentement dans les airs avec une Qualité de Vol 4.

Cœur : la structure osseuse des Ramasseurs est une simple carcasse cachant leur être véritable et c'est pour cela que les dégâts reçus par leur corps ne nuit en rien à la créature. Pour détruire définitivement ces aberrations d'os, il faut d'abord réduire leurs Points de Vie à zéro ou leur infliger un critique dans la poitrine supérieur à 50. C'est alors que le Ramasseur ouvre sa cage thoracique et montre sa forme réelle : un cœur démoniaque qui ne cesse d'envoyer du pouvoir surnaturel afin qu'il récupère. À ce moment-là, la créature commence à réunir magiquement autour d'elle tous les os brisés qui l'entourent, tentant de réparer entièrement son corps fracassé. Il lui faut trois rounds entiers pour y parvenir (durant lesquels il peut agir normalement) et, si c'est le cas, il récupère instantanément tous ses Points de Vie (c'est-à-dire 400 qui constituent son corps). Pour le démolir complètement, il faut attaquer le cœur avant qu'il ne réussisse (-20 à la compétence offensive pour porter un coup visé, quoiqu'il n'ait pas d'armure) et lui causer au moins 50 points de dégâts.

Attaquer Directement le Cœur : tenter d'attaquer le cœur d'un Ramasseur tant qu'il est encore caché dans sa poitrine est extrêmement difficile, car il est protégé par les couches d'os et de muscles les plus dures. C'est pour ça que porter un coup visé contre lui implique un malus de -120 à la compétence offensive (mais tout dégât obtenu est automatiquement déduit des Points de Vie du cœur).

Forge : les Ramasseurs sont spécialisés dans la réalisation d'objets entièrement composés d'os, c'est pourquoi leur compétence de forge se cantonne à la réalisation d'artisanat avec eux.

Arme en os

Raziel Archetypum (Type-100)

Cauchemar non Mort

Niveau : 7 **Catégorie :** Entre Mondes, Non mort (Construit) 20
Points de Vie : 300
Classe : Maître d'armes
For : 12 **Dex :** 10 **Agi :** 6 **Con :** 12 **Pou :** 9 **Int :** 3 **Vol :** 6 **Per :** 8
RPhy 100 **RMys** 70 **RPsy** 65 **RPoi** 100 **RMal** 100

Initiative : 85 Naturelle, 35 Raxxor
Attaque : 210 Raxxor + 190 Immobilisation (For 12) ou 200 Griffe
Défense : 215 Raxxor, 215 Griffe
Dégâts : 125 Raxxor (Tra / Con), 80 Griffe (Tra)
Armure : Plaques d'Absodian + Naturelle Tra 10 Con 10 Per 10 Cha 8 Fro 8 Éle 4 Éne 4

Compétences naturelles : Module de Défense Contre les Projectiles.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Aucun Besoin Physique, Ambidextre, Surhumanité, Immunité Naturelle à un Élément (Spécial), Immunité Psychologique, Taille Surnaturelle.
Pouvoirs : Raxxor, Arme Naturelle : Griffe, Résistance Physique +20, Plaques d'Absodian (Seuil d'invulnérabilité 60, Armure Physique 4), Régénération en Cercueil (Régénération 5 *Condition*), Yeux Morts (Vision radial), *Cœur (Point vulnérable)*.

Taille : 22 Moyenne **Régénération :** 0
Mouvement : 6 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Escalade 25*, Saut 45, Vigilance 60, Observation 25, Prouesses de Force 125.

Les Raziel sont les armes nécromantiques les plus puissantes de Soleil Noir, les « super soldats » non morts suprêmes dont le potentiel est sans égal. Parmi eux, le modèle Archetypum est la pierre angulaire de leur production, le dénommé « premier grand succès » des chercheurs de l'organisation. Il est à plus d'un titre la base de tous les Raziel.

La création de ces êtres est l'ouvrage d'artisanat nécromantique ultime. On construit tout d'abord un exosquelette d'acier noir et on « élève » à l'intérieur un système nerveux à partir d'un cœur génétiquement cultivé à cette fin par alchimie. Bientôt, des veines et des muscles se forment tandis qu'une équipe de scientifique travaille dessus en incrustant des ligaments d'acier flexible chargés de l'énergie résiduelle d'âmes mortes. Le processus peut durer plus d'un an. Alors, pour être pleinement fonctionnel, la créature est introduite dans un conteneur de verre rempli de sang et de liquide amniotique, puis on la laisse dans cet état pendant sept semaines afin qu'elle développe d'elle-même le reste de son corps. Lorsqu'elle « s'éveille » finalement, c'est un guerrier non mort avec une force, une vitesse et une résistance comme on n'en a jamais vu auparavant.

Physiquement, un Raziel Archetypum est une sorte de chevalier nécromantique sans peau et couvert d'yeux. Il possède une armure incrustée directement dans ses muscles et cache son visage cadavérique sous un heaume au dessin caractéristique. Son bras droit développe souvent des mutations, devenant bien plus grand et se terminant par une monstrueuse griffe.

Malheureusement, maîtriser ces êtres en tant qu'armes est extrêmement complexe, car ils ont une intelligence limitée et leur comportement est par nature très agressif. L'équipe de chercheurs utilise des conteneurs spéciaux nommés Cercueils pour les mettre en léthargie lorsqu'ils sont inactifs, mais la possibilité qu'ils perdent le contrôle et commencent à tuer tout ce qu'ils trouvent au lieu d'obéir aux ordres donnés est encore trop élevée.

Modus operandi

Les Raziel Archetypum sont des machines de destruction que rien n'arrête. Si quelqu'un se met en travers de leur chemin, ils se contentent de le tuer, car la mort est la seule réponse qu'ils connaissent face à toute gêne. Ils ignorent le concept de « plan » ou de « tactique », car leur habileté est telle que ces choses sont pour eux des concepts obsolètes. Leur seul point vulnérable se trouve dans leur cœur : ils peuvent continuer d'agir même une fois décapités.

Raxxor: les Raxxor sont les armes nécromantiques qu'utilisent les Raziel Archetypum. Elles ont généralement la forme de grandes épées bâtardes ou d'épées à deux mains, bien qu'elles puissent parfois être des haches, des pics ou des masses de grande taille. Les caractéristiques indiquées sur la fiche considèrent qu'il porte une épée bâtarde, mais elle peut sans aucun problème être remplacée par une arme similaire. Chaque Raziel a sa propre Raxxor, car elle est créée avec lui et est une partie indissoluble de son être. Tous les dégâts causés par ces armes, aussi faibles soit-ils, provoquent immédiatement une hémorragie et, dans le cas d'un critique, son résultat final augmente de 30 points. Une personne normale qui tenterait de se servir de cette arme devrait réussir à chaque que round où elle la touche un test de RMys contre 140 ou subir des dégâts équivalant au niveau d'échec.

Plaques d'Absodian : le corps des Raziel Archetypum est partiellement recouvert de couches de métal surnaturel nommées Plaques d'Absodian. Plus qu'une simple armure, il s'agit de pièces s'unissant parfaitement à la physionomie inhabituelle de ces non morts. À tous les effets, elles fonctionnent comme une Armure Lourde Complète de qualité +10, avec la capacité surnaturelle d'accroître jusqu'à 60 le Seuil d'invulnérabilité de leur monstrueux porteurs. À cause d'un problème de conception, la partie droite du torse des Archetypum n'est pas protégée par cette armure. Les attaques visées sur cette zone (-20 en Attaque) ignorent donc l'armure de la créature.

Griffe : la main droite des Archetypum est une gigantesque griffe monstrueuse couverte d'os et de crocs. Ces créatures s'en servent d'arme à une main supplémentaire, ce qui leur permet de lancer une attaque en plus à chaque round qui cause des dégâts normaux ou bien immobilise les adversaires avec toute sa compétence. S'il s'en sert pour attraper un ennemi, l'Archetypum le soulève généralement du sol pour l'achever immédiatement avec son Raxxor sans lui donner une chance de bouger.

Yeux Morts : de nombreuses parties du corps de l'Archetypum sont couvertes d'yeux qui offrent des angles de vision supplémentaires à la créature. Par conséquent, elle a un champ visuel de 360º et n'applique pas de malus spéciaux si elle doit se défendre contre des attaques provenant d'angles morts.

Immunité Naturelle aux Éléments : le Raziel est partiellement immunisé contre les effets de la chaleur et du froid, c'est pourquoi les attaques basées sur ces éléments ne lui causent que la moitié des dégâts.

Régénération en Cercueil : bien que le Raziel soit incapable de régénérer les dégâts par lui même, lorsqu'il se repose dans son Cercueil son niveau de Régénération passe à 5.

Cœur : le point vulnérable des Archetypum est leur cœur, caché dans la partie gauche de leur poitrine derrière les lourdes couches de métal des Plaques d'Absodian. C'est le noyau de la créature et tout dommage, aussi minime soit-il, le met totalement hors de combat. Toute attaque visée contre le cœur (-60 à la compétence offensive) réussissant à lui causer un critique (qu'il ait ou non de l'effet) en finit immédiatement avec l'être. Cette faiblesse est évidemment le secret le mieux gardé des chercheurs de Soleil Noir.

Cercueils de Combat

Une des tactiques les plus extrêmes de Soleil Noir consiste à se servir des Cercueils des Raziel (aussi bien des Archetypum que des NK-X) comme projectiles. Que ce soit depuis l'un des trois zeppelins de l'organisation ou depuis ses navires de guerre, les cercueils sont lancés avec d'énormes canons à des kilomètres de distance jusqu'à ce qu'ils atteignent la zone où les Raziel doivent être activés. À la grande horreur des témoins, le conteneur s'ouvre quelques secondes après, libérant le chevalier non mort qui débute sa mission avec une terrifiante efficacité.

Illustration Wen Yu Li

Raziel NK-X Ver. 1.0 (Type-666)

Cauchemar non Mort

Niveau : 9 **Catégorie :** Entre Mondes, Non mort (Construit) 25
Points de Vie : 355
Classe : Maître d'Armes
For : 13 **Dex :** 10 **Agi :** 6 **Con :** 13 **Pou :** 10 **Int :** 5 **Vol :** 8 **Per :** 8
RPhy 115 **RMys** 85 **RPsy** 80 **RPoi** 115 **RMal** 115

Initiative : 85 Griffes, 25 Raxxor Zero.
Attaque : 240 Raxxor Zero + 220 Immobilisation (For 13) ou 230 Griffe.
Défense : 230 Raxxor Zero, 220 Griffe.
Dégâts : 180 Raxxor Zero (Tra / Con), 85 Griffe (Tra).
Armure : Plaques d'Absodian + Naturelle Tra 10 Con 10 Per 10 Cha 8 Éle 4 Fro 8 Éne 4

Compétences naturelles : Module de Défense Contre les Projectiles.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Aucun Besoin Physique, Taille Surnaturelle, Ambidextre, Surhumanité, Immunité Naturelle à un Élément (*Spécial*), Immunité Psychologique.
Pouvoirs : Raxxor Zero, Arme Naturelle : Griffe (Immobilisation Force 13), Résistance Physique +20, Plaques d'Absodian (Seuil d'invulnérabilité 60, Armure Physique 4), Vision Extrasensorielle, Régénération en Cercueil (Régénération 5 *Condition*), Imparable, Endurance Impossible.

Taille : 24 Grande **Régénération :** 0
Mouvement : 4 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 120, Observation 60, Prouesses de Force 220, Escalade 120, Saut 80.

L'arme suprême de Soleil Noir, le Raziel NK-X (ou Type-666) est la dernière évolution des Raziel Archetypum, un cauchemar non mort au potentiel de destruction quasi illimité. Parmi les chercheurs de l'organisation, il y en a même qui le considèrent comme la création parfaite du Livre des Morts, une créature qui pourrait facilement déstabiliser l'équilibre du Vieux Continent. En effet, vu leur capacité, cette affirmation ne semble pas stupide : une seule de ces aberrations extermine de la même façon de petites agglomérations ou des bataillons entiers. Ce modèle de Raziel a un aspect légèrement plus humains que ses prédécesseurs, quoiqu'ils soient encore plus grands (généralement, environ trois mètres et demi de haut) et sont toujours recouverts d'armures de métal surchargées parcourues par une foule de veines et de fragments organiques. Bien que l'on ne puisse pas voir leur visage, le peu qu'on devine sous leur heaume immense, ce sont leur face cadavérique blanche et leurs yeux rouges brillants.

La création des NK-X est le couronnement de toute la science nécromantique de Soleil Noir, mais ce n'est pas pour autant que l'organisation a été capable de les produire en masse comme elle le voudrait. Le coût en temps et en ressources que représente un seul d'entre eux est si extrême que même Soleil Noir dispose seulement d'un peu moins d'une douzaine de Type-666.

En comparaison avec d'autres expériences, ils sont extrêmement intelligents, car ils comprennent parfaitement plusieurs langues et, bien qu'incapables de parler, ils articulent au moins des morts simples.

En tant qu'armes nécromantiques, les Raziel se trouvent sous les ordres de l'organisation. D'habitude, leur fonction est de sauvegarder ses centres de recherche les plus importants ou de détruire ce que leur maîtres désignent comme objectifs. Toutefois, le contrôle qu'a Soleil Noir sur eux est, dans le meilleur des cas, mince. Les créatures n'obéissent jamais à des ordres directs : leurs contrôleurs doivent préalablement les mettre en léthargie dans d'énormes conteneurs de métal appelés « Cercueils » afin de programmer leurs actions pendant les prochaines heures. Un Cercueil en particulier est attribué à chaque Raziel et il y retourne une fois qu'il a terminé de remplir la mission assignée. Si pour une raison quelconque il ne pouvait le faire ou si le Cercueil était perdu, le NK-X serait hors de contrôle et massacrerait tout ce qui passerait à sa portée.

Modus operandi

En général, les Raziel n'ont besoin de rien d'autre à par leur capacité destructrice naturelle pour en finir avec leurs ennemis, car il leur faut rarement employer des tactiques plus complexes. Leur incroyable endurance, leur gigantesque force et leurs pouvoirs surnaturels sont plus que suffisants. Ce n'est que si leurs adversaires sont extrêmement habiles ou lorsqu'ils souhaitent prolonger la souffrance de leurs victimes qu'ils choisissent de les immobiliser au préalable avec leur griffe gauche pour, immédiatement après, les détruire avec leur Raxxor Zero.

Raxxor Zero: c'est le nom que reçoivent les terrifiantes armes des Raziel, de gigantesques monstruosités nécromantiques créées suivant les mêmes principes surnaturels que leurs porteurs. Elles ont généralement la forme d'épées à deux mains en métal, chair et os, presque aussi larges que le torse des Raziel en personne. Chacun a sa propre Raxxor associée, de manière qu'il sent où se trouve l'arme à tout moment. En plus de leur incroyable capacité destructrice (sa lame peut pulvériser tout ce qu'elle touche), les armes peuvent rediriger la force vitale qu'elles arrachent vers leur porteur, c'est pourquoi les Raziel récupèrent une quantité de dégâts égale à la présence de ceux qu'ils tuent avec. Elles sont l'équivalent d'armes de qualité +10, mais elles réduisent de trois points l'Armure du défenseur et obtiennent un bonus de +20 lorsqu'on calcul leur niveau de critique. Une personne normale qui tente de se servir de cette arme doit réussir à chaque round où il la touche un test de RMys contre 140 ou subir des dégâts correspondant au niveau d'échec.

Immobilisation : en employant sa main droite comme arme supplémentaire, le Raziel peut lancer une attaque d'immobilisation en même temps que celle du Raxxor Zero sans appliquer aucun malus à sa compétence.

Immunité Naturelle aux Éléments : le Raziel est partiellement immunisé contre les effets des éléments naturels, c'est pourquoi le feu, le froid et l'électricité ne lui causent que la moitié des dégâts.

Plaques d'Absodian : bien que le corps des Raziel NK-X soit recouvert et renforcé par des fibres de métal synthétiques, les chercheurs de Soleil ont conçu de gigantesques armures surnaturelles qu'ils appellent Plaques d'Absodian. L'armure en soi a une forme inhumaine, car elle a été créée pour correspondre au physique disproportionné des Raziel. À tous les effets, elles agissent comme Armure Lourde Complète de qualité +10, avec la capacité surnaturelle d'augmenter jusqu'à 80 le Seuil d'invulnérabilité de leurs monstrueux porteurs.

Imparable : les Raziel ont une tolérance incroyable aux dégâts et aux impacts qui leur permet de résister facilement à presque tous les genres d'attaque sans que cela ne freine leurs actions. Si la créature le désire et avant de déterminer l'Initiative du round, la créature peut donc déclarer qu'elle applique un malus de -80 à sa Défense et -20 à son Attaque en échange de ne pouvoir perdre l'Action même s'il est mis sur la défensive (comme s'il était une créature à Encaissement).

Régénération en Cercueil : quoique le Raziel soit incapable de régénérer les dégâts de lui-même (sauf en tuant des êtres vivants avec son Raxxor Zero), lorsqu'il est au repos dans son Cercueil son niveau de Régénération passe à 5.

Endurance Impossible : même lorsque leur corps est brisé au-delà de toute réparation, les Raziel sont capables de continuer à se battre jusqu'à ce qu'ils parviennent à éliminer tous leurs ennemis. C'est pour cela qu'ils supportent en Points de Vie négatifs dix fois la valeur de leur caractéristique de Constitution (c'est-à-dire 130 points) et appliquent seulement un -20 à toutes les actions à cause de leur état. Dans le cas où l'on suivrait les règles optionnelles d'Entre la Vie et la Mort, les Raziel obtiendraient un bonus à leur RPhy de +80 pour réussir les tests de Mort et réduiraient au quart les malus dus au fait d'avoir des Points de Vie négatifs.

Modifications

Il existe plusieurs sortes de modifications chez les Raziel de type NK-X, ce qui a créé cinq modèles différents qui reçoivent le nom de Version 1.1 à 1.4 (les modèles de base sans aucune de ces capacités sont appelés Version 1.0). Il est possible qu'un NK-X en possède plus d'une (voir toutes), mais pour le moment les scientifiques de Soleil Noir n'ont pas été capable d'obtenir un tel chef-d'œuvre.

Illustration Wen Yu Li

Doigts-griffe Rétractiles : le bras gauche du Raziel est équipé d'un système technomagique qui lui permet d'étendre à toute vitesse ses doigts affutés. Les créatures se servent de cette capacité principalement pour en finir avec des ennemis éloignés soit en les traversant, soit en les attirant ensuite au corps à corps. Cette compétence permet aux Raziel d'attaquer avec leurs griffes ou d'employer leur attaque supplémentaire d'Immobilisation jusqu'à une distance de 30 mètres. S'ils la réussissent, ils peuvent attirer leur victime (du moment que son poids le permet) à distance de corps à corps au round suivant.

Forme Spectrale : considérée par beaucoup comme l'une des capacités les plus dangereuses de la créature, elle permet à certains Raziel d'adopter momentanément une forme spectrale, ce qui leur octroie des pouvoirs équivalant à ceux du sort nécromantique du même nom. Malgré cela, les Raziel peuvent continuer d'interagir avec leur environnement comme s'ils étaient encore physiques, immobilisant et attaquant leurs ennemis normalement. Pendant la période où ils sont des spectres, ils sont en outre partiellement invisibles à ceux ne pouvant pas voir les esprits. Tous ceux n'ayant pas cette capacité doivent réussir un test de Vigilance contre 120 ou subir le malus de Cécité Partielle en affrontant le Raziel. Cette transformation a une durée limitée : les créatures ne peuvent rester ainsi plus d'une minute d'affilée.

Raxxor Zero Double : les modèles ayant cette capacité remplacent les compétences de leur bras gauche par une seconde Raxxor fixée sur ce membre. Au lieu de l'immobilisation, ils peuvent donc effectuer une deuxième attaque par round avec la nouvelle Raxxor, comme s'ils employaient une arme à une main supplémentaire.

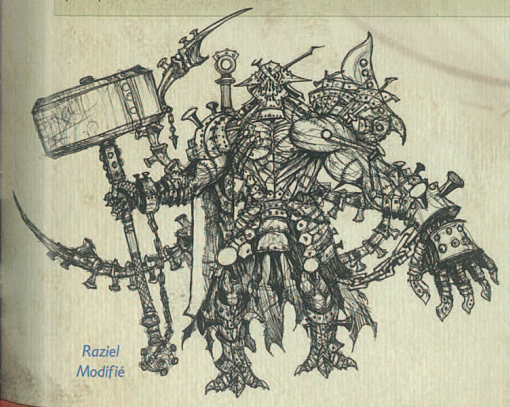
Nova : le NK-X est équipé d'un système qui accumule l'énergie nécromantique du milieu et la concentre dans ses membres. Cette force peut être déchaînée à volonté par la créature de deux façons différentes :

-Elle permet au Raziel de lancer de puissantes décharges surnaturelles avec son Attaque. Celles-ci emploient le mode ÉNErgie avec une Base de Dégâts de 100 points et atteignent au maximum 500 mètres de distance. Ces décharges sont utilisées à la place de l'attaque supplémentaire que la créature lance avec sa griffe. Après s'être servi de cette capacité, il faut au Raziel un round de rechargement avant de pouvoir réutiliser Nova.

-Le Raziel peut déchaîner un dôme de destruction autour de lui. Quiconque se trouve à moins 15 mètres de la créature subit immédiatement une attaque d'ÉNErgie qui emploie l'Attaque du NK-X avec une Base de Dégâts de 100. Pour utiliser cette capacité, le Raziel doit renoncer à lancer d'autres attaques durant ce round ; il faut ensuite cinq rounds de recharge avant de la réactiver.

Les Crossraikers

Les cinq membres principaux de la famille Delacroix ont pour leur usage personnel un NK-X qui leur sert d'exécuteur et de garde du corps. Ces modèles particuliers, surnommés « Crossraikers », ont été extrêmement modifiés pour que l'on puisse à première vue les confondre avec des êtres humains portant de lourdes armures noires. Ce sont sans aucun doute les plus avancés et les plus puissants des Raziel au service de Soleil Noir.



Raziel Modifié

Rejeton Ophidien

La Semence Egaree

Mineur

Niveau : 5 **Catégorie :** Naturelle 15
Points de Vie : 2.760 Encaissement
Classe : Maître d'armes
For : 13 **Dex :** 9 **Agi :** 6 **Con :** 12 **Pou :** 9 **Int :** 6 **Vol :** 8 **Per :** 8
RPhy 80 **RMys** 70 **RPsy** 60 **RPoi** 80 **RMal** 80

Initiative : 90 Naturelle
Attaque : 160 Griffes + 160 Morsure ou 135 Coup de Queue
Défense : Encaissement
Dégâts : 125 Griffes (Tra), 135 Morsure (Per), 125 Coup de Queue (Con).
Armure : Naturelle + Écailles Tra 7 Con 7 Per 7 Cha 7 Fro 7 Éle 7 Éne 6

Compétences naturelles : Attaque circulaire.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Sens Aiguisé, Surhumanité.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes, Morsure (Attaque Supplémentaire, +10 aux Dégâts, -1 à l'IP Défensif) et Queue, +30 à l'Initiative, Armure Physique 2, Vol Naturel 12, Battement d'Ailes, Résistance Physique +10, Résistance Mystique +10, Seuil d'invulnérabilité 80.

Taille : 25 Énorme **Régénération :** 5
Mouvement : 7/12 **Fatigue :** 12

Compétences Secondaires : Vigilance 40 *(Écouter 70)*, Observation 30 *(Écouter 60)*, Histoire 10, Estimation 15, Prouesses de Force 70, Résistance à la Douleur 40.

Majeur

Niveau : 7 **Catégorie :** Naturelle 15
Points de Vie : 3.325 Encaissement
Classe : Maître d'armes
For : 14 **Dex :** 10 **Agi :** 6 **Con :** 14 **Pou :** 10 **Int :** 6 **Vol :** 8 **Per :** 8
RPhy 115 **RMys** 95 **RPsy** 70 **RPoi** 115 **RMal** 115

Initiative : 105 Naturelle
Attaque : 200 Griffes + 200 Morsure ou 175 Coup de Queue
Défense : Encaissement
Dégâts : 130 Griffes (Tra), 160 Morsure (Per), 130 Coup de Queue (Con).
Armure : Naturelle + Écaille Tra 8 Con 8 Per 8 Cha 8 Fro 8 Éle 8 Éne 6

Compétences naturelles : Attaque circulaire.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Sens Aiguisé, Surhumanité.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes, Morsure (Attaque Supplémentaire, +40 aux Dégâts, -2 à l'IP Défensif) et Queue, +30 à l'Initiative, Armure Physique 4, Vol Naturel 12, Battement d'Ailes, Résistance Physique +30, Résistance Mystique +20, Seuil d'invulnérabilité 100.

Taille : 28 Énorme **Régénération :** 8
Mouvement : 7/12 **Fatigue :** 14

Compétences Secondaires : Vigilance 60 *(Écouter 90)*, Observation 30 *(Écouter 60)*, Histoire 15, Estimation 20, Prouesses de Force 80, Résistance à la Douleur 50.

Rien sur la face de Gaïa n'a été aussi envié ni craint que le pouvoir d'un dragon. Aussi anciens que le souvenir de l'homme, ces êtres atemporels sillonnèrent autrefois les cieux tels des dieux parmi les mortels. Il y eut pourtant un moment, perdu dans l'histoire, où même eux perdirent leur omnipotence apparente. Une partie de leur essence fut volée, donnant naissance à une caste de créatures inférieures qui ne partageaient qu'un fragment de la gloire de leurs pères : les Rejetons Ophidiens.

Les êtres connus sous ce nom sont considérés comme étant des dragons mineurs. Physiquement, ils ressemblent beaucoup à leur « frères », car ils gardent pratiquement toutes leurs caractéristiques de base, même leur apparence reptilienne et leurs ailes majestueuses. Mais il y a en réalité de grandes différences entre les deux à un niveau plus spirituel. Tout d'abord, contrairement aux dragons, les Rejetons Ophidiens ne sont pas des entités immortelles. Ils vieillissent comme tout être vivant naturel et leur Gnose n'augmente pas avec l'âge. Simplement, leur corps grandit quoique sans pour autant obtenir de pouvoirs spéciaux ; ils deviennent seulement plus grands et plus forts. Ensuite, ils n'ont pas les capacités surnaturelles et le souffle caractéristique des dragons. Enfin, ils sont aussi moins intelligents, bien qu'en de rares occasions ils parviennent à comprendre d'autres langues, ils ne sont pas physiologiquement capables de les parler. Heureusement, toutes leurs aptitudes ne sont pas inférieures. Obligés de baser leur survie sur leur potentiel physique, les Rejetons Ophidiens ont développé une capacité de combat qui peut parfois rivaliser avec, voire presque surpasser, celles des dragons de même taille.

Le comportement de ces créatures est assez primaire, souvent semblable à celui d'un vulgaire prédateur de grande taille. Ils ne font pas de plans compliqués et n'ont pas de relations entre eux ni avec d'autres êtres : leur principal intérêt est uniquement de rassasier leur gigantesque appétit. C'est pour cela qu'ils nichent dans un secteur qu'ils estiment sûr et chassent à partir de là à leur guise, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de proies sur le territoire (parce que d'habitude ils finissent par toutes les dévorer). Lorsque cela arrive, ils se contentent de partir en volant jusqu'à ce qu'ils trouvent un nouveau foyer où s'installer.

Comme les dragons, la plupart des Rejetons Ophidiens tombèrent en léthargie avec l'activation de la Machine de Rah ; un grand nombre d'entre eux était encore à l'état d'œuf il y a moins de dix ans et ce n'est que récemment que leur présence est redevenue perceptible dans le monde.

Types de Rejetons Ophidiens

Étant donné que les pouvoirs des Rejetons Ophidiens changent avec l'âge, leurs caractéristiques sont indiquées dans deux fiches différentes. Les mineurs sont ceux qui n'ont pas encore dépassé les trois cents ans. Leur corps, ailes et queue ramassées, mesurent entre cinq et six mètres. Les majeurs sont bien plus grands : ils ont plus de trois cents ans et leur corps peuvent atteindre jusqu'à dix mètres.

Modus operandi

Les Rejetons Ophidiens sont par nature beaucoup plus violents que les dragons, car leur comportement est bien plus bestial et territorial. Ils chassent d'autres êtres pour se nourrir et quiconque pénètre sur leur domaine devient automatiquement leur ennemi.

Illustration Wen Ya Li

Ils ont à leur disposition de nombreuses armes lorsqu'ils entrent au combat. Le plus courant est qu'ils luttent au sol en se servant à la fois de leurs griffes et de leur gueule pour en finir rapidement avec leurs ennemis, ou de leur queue pour balayer une foule d'adversaires à la fois.

Morsure : les dents aiguisées de leur gueule réduisent d'un point l'IP de leurs adversaires dans le cas de mineurs et de deux dans celui des majeurs. La morsure est considérée comme une attaque supplémentaire naturelle mais, contrairement à un vrai Dragon, la coordination de la créature lorsqu'elle s'en sert en combinaison avec ses griffes est impeccable. Elle peut donc au cours du même round attaquer aussi bien avec ses griffes qu'avec sa gueule sans subir aucun malus à sa compétence. Cette attaque a un Fracassement de 16.

Coup de Queue : comme un vrai Dragon, la créature emploie sa queue métallique effilée pour effectuer un balayage qui détruit tout ce qui se trouve dans un rayon 5 mètres. Si elle le fait, elle ne peut se servir au cours du même round de ses griffes ou de sa morsure.

Vol Naturel : les ailes du Rejeton Ophidien lui permettent de sillonner les cieux avec une Qualité de Vol 12. Toutefois, sa grande taille lui fait perdre un point de fatigue par demi-heure passée dans les airs.

Battement d'Ailes : en battant des ailes avec force, un Rejeton Ophidien est capable de créer une bourrasque qui emporte tous ses adversaires. Quiconque se trouve à moins de 15 mètres en face d'eux subit automatiquement une attaque de compétence Presque Impossible qui cause un impact de Force 7 dans le cas des mineurs et de 8 dans celui des majeurs.

Montures Dragon

On dit que les Duk'zarist ont un lien spécial avec les Rejetons Ophidiens et que beaucoup de nobles puissants les utilisaient autrefois comme montures. Peut-être est-ce la raison pour laquelle nombre d'entre elles peuvent être entraînées depuis toute petites dans ce but, chose que les dragons n'ont jamais supporté.

Rose de Sang

Élementaire de Sang

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes 20
Points de Vie : 250
Classe : Guerrier
For : 11 **Dex :** 13 **Agi :** 8 **Con :** 12 **Pou :** 10 **Int :** 8 **Vol :** 9 **Per :** 10
RPhy 75 **RMys** 70 **RPsy** 65 **RPoi** 75 **RMal** 75

Initiative : 95 Naturelle, *Variable Épines*
Attaque : 180 Armes de Sang
Défense : 180 Écran de Sang
Dégâts : *Variable* Armes de Sang
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Surhumanité, *Besoin Physique*, *Vulnérable à un Élément (Double Dégâts, Feu)*, *Vulnérable à un élément (Froid)*.

Pouvoirs : Armes Naturelles : Armes de Sang, Munition de Sang, Altérer l'Énergie, Sanguinius (Contrôle, Mort, RPhy 120, *Condition*), Esclave de Sang, Mouvement Mystique (Vol Mystique 8 *Limité*), Corps de Sang (Forme Élémentaire, Métamorphisme).

Taille : 23 Grande **Régénération :** 5
Mouvement : 8/8 **Fatigue :** 12

Compétences Secondaires : *Persuasion 25, Déguisement 80,* Commandement 80, Poisons 35, Vigilance 70, Observation 20, Impassibilité 25, *Style 100*, Résistance à la Douleur 25.

De la destruction à la beauté. De la beauté au sang. Voici les maximes qui gouvernent l'existence des Roses de Sang ou Reines Rouges, des aberrations élémentaires qui, faisant honneur à leur nom, sont entièrement faites de sang.

Ces terribles êtres sont des créatures féminines d'origine incertaine. On croit qu'elles existent à l'état latent sous forme de virus surnaturel inconnu dans le flux sanguin de certaines femmes. Si, à l'instant où la porteuse mort, son sang se mêle à celui d'autres êtres vivants, la conscience de la Rose s'éveille, ce qui a comme résultat la naissance de la créature. On ne sait pas exactement où surgit cette toxine (qui reçoit le nom de Virus Rouge), bien que la théorie la plus intéressante soit peut-être celle qui les associe à des vampires sans corps physique.

La forme des Roses, exclusivement faites de liquide, change continuellement en adoptant des milliers de « dessins » différents même si elles mélangent presque toujours de beaux éléments floraux à d'autres féminins. Elles sont généralement assez grandes (dans leur ensemble, près du double d'un ours adulte), quoiqu'elles « concentrent » souvent leurs fluides pour ramener leurs dimensions à celle d'une femme humaine.

Les Roses de Sang sont des créatures hautement intelligentes, capables de communiquer dans toutes les langues connues par les personnes dont elles boivent le sang. Commander et être adorées les fascine, c'est pourquoi il est fréquent qu'elles s'entourent de serviteurs qui les adulent et comblent leurs désirs. Elles se sentent spécialement attirées par la beauté ... en particulier la leur. Elles aiment tout ce qu'elles trouvent beau, mais elles détestent également tout ce qui les surpasse esthétiquement. Si quelque chose pourrait être plus attirant qu'elles, elles le détruisent sans compassion. Leur seul besoin connu ainsi que leur faiblesse est qu'elles doivent régulièrement boire le sang d'une belle femme vierge afin de garder leur corps en bonne santé. C'est pour cela qu'elles les enlèvent ou bien exigent à leurs serfs qu'ils leur obtiennent un sacrifice approprié pour maintenir leurs pouvoirs.

Jadis, beaucoup d'entre elles dominaient de petits territoires grâce à la terreur et à l'intimidation, d'où leur titre de « Reine Rouge ». À présent, condamnées à se cacher de la société, elles détestent ne pas pouvoir se montrer ouvertement afin d'être de nouveau « louées ». Beaucoup se sont donc réfugiées dans la Veille, d'autres se sont unies à Samael et quelques-unes contrôlent en secret de minuscules zones rurales dans des territoires peu avancés.

Modus operandi

Une Rose de Sang reste souvent à distance en employant ses subordonnés surnaturels pour faire le sale travail à leur place, mais elles n'hésitent pas à user directement de violence en de nombreuses occasions. Si elles sont offensées d'une quelconque manière ou trouvent quelque chose qui les attire assez pour penser que cela est plus beau qu'elles, ce sont des raisons suffisantes pour désirer détruire entièrement le responsable.

Mouvement Mystique : les Roses de Sang se déplacent dans les airs de manière surnaturelle avec l'équivalent d'une Qualité de Vol 8, mais sont incapable de s'élever à plus de trois mètres au-dessus du sol.

Armes de Sang : à partir de son corps, une Rose de Sang crée les armes les plus variées et les plus extravagantes, telles des tentacules, des lames ou des épines. À l'exception des mécanismes compliqués, la créature peut produire quasiment tout ce qu'elle imagine et s'en servir comme moyen d'attaque. Elle imite ainsi le profil de toute arme existant dans le système quoique, vu sa taille, on la considère comme Grande (c'est-à-dire que sa Base de Dégâts augmente de 50%). Curieusement, la plupart du temps les « armes » ressemblent bien peu aux originales : une épée à deux mains peut être une immense aile effilée et une lance une gigantesque épine sortant de sa tige. La Rose de Sang doit décider qu'elle type d'arme elle souhaite employer à chaque round avant de déterminer les initiatives.

Munition de Sang : vu que les armes créés par la Rose sont faites avec son propre corps, si elle se sert d'armes de projectiles elle perd 10 Points de Vie par attaque effectuée.

Sanguinius : la créature peut affecter la circulation sanguine de ses adversaires en leur injectant son propre sang. Pour pouvoir effectuer ce processus, elle doit d'abord soit être en contact avec une blessure ouverte pendant au moins un round entier, soit lancer une un attaque causant au moins 50 points de dégâts d'un seul coup. À ce moment-là, la Rose choisit de sacrifier 20 de ses propres Points de Vie (ce qui représente le sang qu'elle introduit dans le corps) afin d'obliger sa victime à réussir un test de RPhy contre 120 sous peine de se retrouver sous son contrôle absolu : elle ne serait désormais rien d'autre qu'un simple esclave de l'élémentaire.

Esclave de Sang : une fois que la Rose de Sang parvient à contrôler une personne grâce à Sanguinius, non seulement elles la manipule comme une marionnette, mais elle peut en plus tenter de la faire éclater, mettant immédiatement fin à son existence. Si elle essaye, sa victime à droit à un nouveau test de RPhy contre 120 pour soit mourir, soit se libérer définitivement du sang impie qui la domine. La personne peut également se libérer des effets de Sanguinius si elle reçoit une transfusion de sang ou bien au moment où l'élémentaire meurt.

Corps de Sang : la Rose de Sang ne possède aucune forme physique définie : elle change continuellement d'apparence. Son corps est constitué de sang animé qui durcit ou se liquéfie à sa convenance, c'est pourquoi elle peut se glisser dans les fentes ou orifices où passent les liquides. De plus, toutes les armes conventionnelles qui attaquent sur TRAnchant ou PERforant sont incapables de la blesser et passe au travers comme si elles coupaient de l'eau, inoffensives. Les attaques CONtondantes, en revanchent, les affectent, mais leurs dégâts sont réduits de moitié. Bien entendu, toutes les attaques capables d'altérer l'énergie peuvent les blesser normalement.

Vulnérabilité Élémentaire : dans le cas où elle subit une attaque basée sur CHAleur, les dégâts doublent, car le sang de la Rose bout et fait s'évaporer son corps. Si elle est basée sur FROid, la difficulté du test de congélation à réussir augmente de 20 points, à cause de la facilité qu'a son corps à geler.

Besoin Physique : les Roses ont besoin de remplacer le sang de leur corps en absorbant régulièrement celui de femmes vierges (en fonction de l'âge de l'élémentaire, la période peut varier entre un mois et un an). Si elles n'y parviennent pas, leur corps pourrit jusqu'à ce qu'elles meurent.

Illustration Wen Yu Li

Rudraskha

Aeon des Tempêtes

Niveau : 15 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 40
Points de Vie : 10.500 Encaissement
Classe : Mage de bataille
For : 20 **Dex :** 10 **Agi :** 7 **Con :** 18 **Pou :** 18 **Int :** 15 **Vol :** 16 **Per :** 13
RPhy 140 **RMys** 160 **RPsy** 155 **RPoi** 140 **RMal** 140

Initiative : 95 Naturelle
Attaque : 300 Griffes de la Tempête ou 300 Torrent Électrique ou 270 Coup de Queue ou 300 Porteur de Tempête (de 1 à 10 Attaques) ou 320 Exodus Void Nova.
Défense : Encaissement
Dégâts : 200 Griffes de la Tempête (Tra / Éle), 150 Torrent Électrique (Éle), 140 Coup de Queue (Con / Éle), 100 Porteur de Tempêtes (Éle), 300 Exodus Void Nova (Éle).
Armure : Naturelle 10

AMR : 180
Zéon : 1.800
Projection magique : 270 Offensive
Niveau de Voie : 90 Air

Compétences naturelles : Maniement offensif des sorts.
Capacités Primordiales : Don mystique, Caractéristiques Physiques Divines, Caractéristiques Spirituelles Divines, Magie Innée Améliorée, Dispense de Gestes, Dispense de Paroles, Aucun Besoin Physique, Immunité Critique, Zen.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes de la Tempête (-4 à l'IP Défensif, +20 aux Dégâts), Queue et Torrent Électrique (Attaque Élémentaire), Exodus Void Nova (Distance 10 Km., Zone 2 Km., Base de Dégâts 300, Maintenu 2 Rounds, *10 Rounds de Préparation*), Porteur de Tempête, Altérer l'Énergie, Électricité Statique, Vol Naturel 12, Battement d'Ailes, Résistance Existentielle (Immunité Physique Présence Inférieure à 120, Immunité Magique Valeur Zéonique Inférieure à 100, Immunité aux Matrices Potentiel Absurde), Résistance Mystique +20, Résistance Psychique +20, État de Transformation, Magie.

Taille : 38 Colossale **Régénération :** 11
Mouvement : 10/12 **Fatigue :** 18

Compétences Secondaires : Persuasion 95, Vigilance 80, Observation 30, Science 35, Histoire 95, Mémorisation 95, Navigation 35, Occultisme 125, Évaluation Magique 280.

Si les dieux sillonnaient les cieux de Gaïa, ils seraient comme Rudraskha. Le Grand Aeon... le concept personnifié des tempêtes, créé à partir de l'idée primordiale du pouvoir déchaîné de la force des orages. Il s'agit d'une entité unique, vénérée avec terreur depuis que le premier être conscient a commencé à craindre les éclairs qui illuminaient le sombre firmament.

Rudraskha est l'un des plus grands Aeons connus, c'est pourquoi certains érudits ont décidé de l'appeler leur « Roi ». Bien que cela soit absolument incertain, car ces entités n'ont rien ressemblant même de loin à une organisation, il est vrai que leur pouvoir est si gigantesque qu'il pourrait y avoir une certaine base de vérité.

Le Seigneur des Tempêtes ressemble vaguement à un titanesque dragon de métal de plusieurs kilomètres de long. Il possède quatre ailes colossales, tellement grandes que s'il les étend il peut cacher le soleil à une ville entière. De plus, tout son corps est couvert de spirales et de cercles ornementaux qui lui donne un air auguste et quasi divin. Où qu'il se manifeste, elle est toujours entouré d'orages et son corps dégage des décharges électriques incessantes.

En tant qu'être créé à partir de concepts, Rudraskha a toujours résidé dans le cercle extérieur du Flux des Âmes et en de rares occasions seulement il a dû se manifester sur Gaïa. Toutefois, au cours de la Grande Guerre des Devas, une des factions de la race ancestrale d'invocateurs imagina un système pour attirer et contrôler les actions de Rudraskha dans le but qu'il prenne la tête de leurs forces. Ils conçurent pour cela de gigantesques installations de métal nommées Rudra Sampradaya, ou Temple des Tempêtes, le plus grand cercle de convocation connu, bâti à l'intersection des lignes de pouvoir de la terre afin de l'alimenter continuellement en énergie. L'Aeon fut donc lié au monde, même après que le colossal conflit des Devas eût touché à sa fin.

Comme entité, Rudraskha est aussi imprévisible qu'un orage. C'est normalement un être paisible et serein, mais il perd parfois le contrôle et dévaste le monde à sa guise... simplement pour se calmer de nouveau peu après. Il ne parle aucune langue mais, dans le cas improbable où il devrait dire quelque chose, il communiquerait au moyen d'idées et de concept directement avec l'esprit de ses interlocuteurs qui les interprètent comme des « mots ».

Rudraskha est également considéré comme l'un des Dormeurs, un groupe de créatures au pouvoir si incommensurable que leur apparition dans le monde pourrait supposer une catastrophe aux proportions inimaginables, voire la fin de la civilisation humaine. Actuellement, l'Aeon se repose toujours, plongé dans un profond sommeil dans le Temple des Tempêtes au Baho, bien que sa conscience soit capable de sentir vaguement ce qu'il y a autour de lui. Si quelqu'un parvient à arriver jusqu'à lui et prouve sa valeur d'une façon quelconque, l'Aeon peut signer un pacte avec lui pour lui permettre d'utiliser son pouvoir d'Invocation.

Modus operandi

À tous les effets, tenter d'affronter Rudraskha équivaut à défier le pouvoir d'un dieu. Le Seigneur des Tempêtes est capable de détruire des armées et des villes avec la facilité et l'indifférence d'un enfant écrasant des fourmis. Ce n'est pas pour rien qu'il a autrefois dévasté des principautés entières.

En tant qu'Aeon, Rudraskha emploie un système de combat très défini qui passe par différentes étapes à mesure que son pouvoir se déchaîne. De par sa nature divine, il n'a aucun point vulnérable.

Griffes de la Tempête : Rudraskha attaque principalement avec ses griffes qui diminuent de quatre points l'armure du défenseur et, à cause de leur taille, ont une zone naturelle de 20 mètres de diamètre.

Torrent Électrique : au lieu de lancer des attaques physiques, Rudraskha peut opter pour déchaîner une énorme explosion électrique chargée de son énergie spirituelle. Elle équivaut à une attaques au corps à corps, mais couvre un rayon de 50 mètres autour du point choisi comme épicentre.

Électricité Statique : quiconque s'approche à moins de 10 mètres de n'importe quelle partie du corps de Rudraskha pendant que l'Aeon se bat (ou est simplement irrité) doit réussir un test de RPhy contre 100 au début de chaque round pour ne pas perdre une quantité de Points de Vie égale au niveau d'échec à cause de l'électricité statique ambiante.

Porteur de Tempête : la présence même de Rudraskha provoque de grandes tempêtes où qu'il aille et, en étant le seigneur, l'Aeon peut les contrôler à volonté, déclenchant des séries d'éclairs sur la zone choisie. S'il désire employer cette capacité comme attaque, il peut déchaîner à chaque round jusqu'à un D10 rayons sur des cibles ne se trouvant pas à plus d'1 kilomètre de sa position. Un objectif de taille moyenne ou grande ne peut en recevoir qu'un seul, alors que les énormes et les gigantesques peuvent en encaisser trois et cinq respectivement. Bien entendu, pour pouvoir réaliser cette attaque, ses objectifs doivent se trouver dans un espace que les éclairs peuvent atteindre. Il est important de préciser que, bien qu'étant manipulés par la volonté de l'Aeon, les rayons restent entièrement naturels et sont donc incapables d'altérer l'énergie ou de toucher les êtres immatériels.

Battement d'Ailes : en battant de toutes ses forces avec ses quatre ailes, Rudraskha soulève un typhon qui réduit en miettes tout ce qui se trouve dans une zone de 500 mètres de rayon. Tous ceux qui s'y trouvent subissent automatiquement une attaque de compétence Impossible qui provoque un impact de Force 12. De plus, toute construction dont le Seuil d'invulnérabilité est inférieur à 60 est tout simplement renversée par la puissance de l'air libéré.

Coup de Queue : Rudraskha peut se servir de sa queue pour effectuer un balayage qui détruit tout ce qui se trouve dans un rayon de 150 mètres. Quant il emploie ce coup de queue, il ne peut utiliser dans le même round d'autres attaques physiques ou le Torrent électrique, mais peut en revanche lancer normalement des sorts.

Exodus Void Nova : voici sans aucun doute la plus grande des attaques dont dispose Rudraskha. Son abject pouvoir est tel que, tout du moins en ce qui concerne le potentiel destructeur, il est probable qu'aucun autre Aeon ou Grande Bête ne puisse ne serait-ce que s'en approcher. Quand il l'utilise, Rudraskha étend ses ailes et, en restant complètement immobile, il crée avec son essence un vortex vers le Flux des Âmes. C'est alors que, avec l'énergie qu'il en extrait, il fait jaillir de sa gueule un titanesque jet d'électricité et d'âmes. Exodus Void Nova équivaut à une décharge d'énergie surnaturelle d'une portée maximale de dix kilomètres et un de rayon. Après l'impact initial, l'imparable éclair reste fixé sur sa cible au cours des deux rounds suivants, c'est pourquoi tous ceux qui se trouvent dans la zone concernée doivent à nouveau se défendre d'Exodus Void Nova. De plus, au cours de chacun de ces rounds successifs, la surface de l'attaque double, créant un dôme de plus en plus grand à cause du pouvoir déchaîné. Mis à part quand Rudraskha entre dans son état final (Voir Armegedom), il lui faut dix round de préparation pour utiliser cette attaque, au cours desquels l'Aeon ne peut effectuer aucune autre action. Bien évidemment, pendant les deux rounds où le rayon reste actif, l'entité ne peut pas non faire d'autres actions. Après cette décharge, Rudraskha doit attendre au moins un jour avant de recommencer.

Résistance Existentielle : l'Aeon est une créature dont le pouvoir existentiel est si gigantesque que la plupart des attaques ou effets surnaturels sont inutiles contre lui : les armes ne peuvent tout simplement pas l'atteindre, la Magie l'ignore et les matrices psychiques se défont avant même de le toucher. C'est pour cela que Rudraskha est immunisé contre toute attaque physique dont la présence n'est pas supérieure à 120 et qu'il ignore les sorts dont la valeur Zéonique ne dépasse pas 100 de même que les pouvoirs psychiques de potentiel inférieur à Absurde.

Immunité Critique : vu sa condition d'Aeon, Rudraskha est complètement immunisé contre les dommages critiques, sauf ceux causés par des entités dont la Gnose est supérieure à la sienne.

États de Transformation : Rudraskha a différentes manières de combattre en fonction de la quantité de dégâts reçus. Comme tout Aeon, plus son corps matériel est endommagé, plus le lien l'unissant au Flux des Âmes est grand et, par conséquent, ses pouvoirs augmentent. Pour cette raison, une fois que l'Aeon a reçu assez de dégâts pour passer à son état suivant, il ne peut rien faire d'autre jusqu'à la fin du round. Toutefois, au cours de sa transformation, il est complètement invulnérable et ignore toute Résistance. Chaque état possède une quantité de Points de Vie prédéterminée et, tant qu'il se trouve dans un, il ne peut recevoir plus de dégâts que ce dernier en particulier peut encaisser. Si par exemple, au cours d'un round de sa première étape, il recevait des attaques lui ôtant 4.600 Points de Vie, il en ignorerait 600 et passerait à la seconde étape. Cette même capacité empêche qu'il ne soit détruit directement par des sorts ou des attaques causant un genre quelconque de mort automatique ; dans n'importe quel cas, il passerait simplement à l'étape suivante. Un être dont la Gnose est supérieure à celle de Rudraskha peut ignorer toutes ces règles.

Magie : de par son affinité naturelle avec l'énergie électrique, tous les sortilèges de l'Aeon causant des effets électriques sont lancés avec trois effets supplémentaires.

Premiere Étape Le Seigneur des Tempêtes

Au début du combat, l'Aeon emploie principalement des attaques physiques et magiques conventionnelles, en particulier Griffes de la Tempête et Torrent Électrique. S'il se retrouve face à des hordes d'ennemis, il a également à sa disposition ses coups de queue et son battement d'ailes.

Passages d'Attaque : Rudraskha se déplace continuellement dans les airs tout en se battant, faisant des vols en rase-motte pour attaquer ses objectifs. Si ses adversaires tentent de lutter contre lui depuis le sol, ils ne pourront l'attaquer physiquement qu'un round sur trois (et vice-versa). Le reste du temps, on considère que la créature est en train de se resituer en l'air pour faire un autre passage. Naturellement, les attaques de longue portée et les sorts peuvent être utilisés continuellement, aussi bien par l'Aeon que par ses rivaux. Les individus qui volent ou son capable de l'atteindre de manière non naturelle (par exemple avec une agilité surhumaine) peuvent ignorer ces règles et le combattre normalement.

Illustration Wen Yu Li

Lutter sur l'Aeon : vu la taille de Rudraskha, il est relativement possible que ses adversaires choisissent de lui monter dessus pour le combattre. Dans ce cas, ils peuvent ignorer les règles de Passages d'Attaque et se battre normalement à chaque round. Néanmoins, à cause du contact physique permanent avec l'entité, la RPhy de la capacité Électricité Statique passe à 120. De plus, les rapides mouvements de l'Aeon obligent tout combattant à effectuer tous les deux rounds un test d'Agilité (en appliquant un malus de -4 à leur attribut) ou à réussir un test d'Acrobaties Absurde, s'ils ne veulent pas être renversés et risquer de tomber de la créature. Rudraskha ne peut attaquer avec sa Queue ou ses Griffes de la Tempête des ennemis se trouvant sur lui, mais peut lancer des sorts, des éclairs et utiliser Torrent Électrique.

Seconde Étape **La Tempête Vivante**

Après avoir perdu ses 4.000 premiers Points de Vie, Rudraskha s'entoure de nuages d'orage, ne laissant voir que quelques petites parties de son corps ainsi que la gemme de son front. Au cours de cette étape, il n'attaque qu'avec des sortilèges et en générant des éclairs grâce à la capacité Porteur de Tempête.

Un avec l'Éclair : durant cette étape, les décharges électriques générées par Porteur de Tempêtent doublent leur Base de Dégâts et peuvent altérer l'énergie.

Troisième Étape **La Bête Suprême**

Après avoir perdu 6.000 Points de Vie (c'est-à-dire quand il ne lui en reste que 4.500), Rudraskha se manifeste de nouveau ouvertement et reprend la méthode de combat de la première étape, mais les nuages d'orage qui l'entourent sont maintenant plus forts que jamais. En revanche, utiliser à cette étape la capacité Porteur de Tempête est pour l'Aeon une action innée, c'est pourquoi il peut s'en servir et attaquer physiquement (ou avec Torrent Électrique) à chaque round sans subir aucun malus à sa compétence.

Derniere Étape **Armegedom**

Après avoir perdu 10.000 Points de Vie (c'est-à-dire quand il ne lui en reste que 500), l'essence de Rudraskha se trouve au bord de la destruction, mais c'est également là que son pouvoir atteint son apogée. Il s'enveloppe alors existentiellement d'une dimension générée par son âme même, tandis qu'il se prépare à lancer Exodus Void Nova. Bien que parfaitement visible, l'Aeon est totalement inatteignable et donc immunisé contre toute attaque ou capacité surnaturelle. Après cinq rounds de préparation, il lance au début du sixième Exodus Void Nova sans avoir besoin de sortir de sa dimension.

Les Quatre Prismes : lorsqu'il entre en Armegedom, quatre formes géométriques cristallines surgissent autour du corps de Rudraskha pour aider l'Aeon à générer la dimension dans laquelle il se cache. Si toutes sont détruites, l'entité cesse d'être protégée par son bouclier dimensionnel et réapparaît dans le monde matériel, de nouveau vulnérable aux attaques. Chacun des prismes, séparés en formation de 500 mètres les uns des autres, est considéré comme une créature à 1.000 Points de Vie qui se défend avec les règles d'encaissement. Ils sont immunisés contre les critiques mais, dans le cas où l'on emploierait des effets surnaturels contre eux, ils ont l'équivalent de 120 points de RMys et de RPsy. Les prismes attaquent en se servant des éclairs générés par la capacité Porteur de Tempête avec la même compétence offensive que l'Aeon.

L'Éveil de l'Arme Finale

En réalité, personne n'a la moindre idée de comment manier le système que les Devas ont créé afin d'attirer et de contrôler Rudraskha, ni n'a le pouvoir suffisant pour essayer. Malgré tout, Jigoku no Kami, l'un des Anges Déchus les plus radicaux de Samael, manipule depuis des décennies la famille Dhanyata, une des rares lignées de Deva encore vivantes, afin de découvrir la méthode la plus appropriée pour libérer la créature et plonger le monde dans la destruction.

Les Pactes de Rudraskha

Au cas où quelqu'un parviendrait à signer un pacte avec Rudraskha, voici les capacités auxquelles il pourrait avoir accès :

Void Nova

Difficulté : 280 **Coût :** 450
Attaque : 250 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Void Nova projette une décharge surnaturelle qui attaque sur le mode Électricité. Lorsqu'elle frappe, elle crée un dôme s'étendant sur 50 mètres de rayon et avec une Base de Dégâts de 120 points. Cette attaque peut altérer l'énergie et reste statique là où on l'a lancée. En fonction de la difficulté atteinte, Void Nova se répète au début des rounds suivants (avant que personne ne fasse d'autre action), pour représenter le fait que le rayon d'énergie continue de tomber sur sa cible. L'invocateur ne subit pas de dommages provenant de cette attaque.

Durée : 1 round d'attaque supplémentaire par tranche de 20 points dépassant la difficulté requise.

Apparence Habituelle : invoqué, Rudraskha se matérialise au-dessus des combattants, quoique sa forme et sa taille soient inférieures à celles du véritable Aeon. À part ça, l'apparence de l'attaque est identique à celle du Seigneur des Tempêtes quand il utilise son propre Exodus Void Nova.

Exodus Void Nova

Difficulté : 380 **Coût :** 800
Attaque : 320 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Exodus Void Nova projette une décharge surnaturelle qui attaque sur le mode Électricité. Lorsqu'elle frappe, elle crée un énorme dôme s'étendant sur 200 mètres de rayon et avec une Base de Dégâts de 220 points. Cette attaque peut altérer l'énergie et reste statique là où on l'a lancée. En fonction de la difficulté atteinte, Exodus Void Nova se répète au début des rounds suivants (avant que personne ne fasse d'autre action), pour représenter le fait que le rayon d'énergie continue de tomber sur sa cible. L'invocateur ne subit pas de dommages provenant de cette attaque et, tant que le rayon est actif, il est également immunisé contre les effets de l'électricité.

Durée : 1 round d'attaque supplémentaire par tranche de 20 points dépassant la difficulté requise.

Apparence Habituelle : comme pour que Void Nova, sauf que Rudraskha se manifeste avec toute sa gigantesque taille et tira pratiquement depuis la limite de la stratosphère.

Illustration Wen Ya Li

Salamandre de Feu

Élémentaire Mineur

Niveau : 0 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 10
Points de Vie : 580 Encaissement
Classe : Guerrier
For : 6 **Dex :** 8 **Agi :** 6 **Con :** 5 **Pod :** 5 **Int :** 3 **Vol :** 4 **Per :** 5
RPhy 20 **RMys** 20 **RPsy** 15 **RPoi** 20 **RMal** 20

Initiative : 55 Naturelle
Attaque : 60 Morsure
Défense : Encaissement
Dégâts : 50 Morsure (Per), 40 Flammes (Cha)
Armure : Naturelle + Écailles Tra 4 Con 4 Per 4 Cha 4 Fro 4 Éle 4 Éne 3

Capacités Primordiales : Croissance Non Naturelle, Surhumanité, Immunité Naturelle à un Élément *Spécial* (Complète, Feu), Vulnérabilité Élémentaire (Double Dégâts, Eau, Froid).
Pouvoirs : Armes Naturelles (Morsure, +10 aux Dégâts), Flammes (Distance 25 Mètres, Base de Dégâts 40, Zone 1 Mètre, 2 Fois Supplémentaires, Attaque Élémentaire), Écailles (Armure Physique 2).

Taille : 11 *Moyenne* **Régénération :** 1
Mouvement : 6 **Fatigue :** 6

Compétences Secondaires : Pistage 15, Vigilance 20, Observation 10.

Les Salamandres sont les plus basiques de tous les élémentaires de feu, des esprits mineurs des flammes qui naissent au hasard lorsqu'une grande accumulation de Magie se mêle à un incendie ou à un feu. À première vue, ce ne sont que des grands lézards à la peau rouge dont la queue se termine par une grande boule de flammes crépitantes. Normalement, elles mesurent un peu plus d'un mètre de la tête au pied, même si elles peuvent aller jusqu'à tripler cette taille.

Leur intelligence est assez limitée (semblable à celle d'un simple animal) et sont même parfois assez stupides. Elles se désorientent facilement et ne savent pas comment repartir par là où elles sont arrivées, ce qui leur cause bien des problèmes, à elles comme à ceux qu'elles rencontrent tandis qu'elles déambulent sans but.

Elles ont l'habitude de se regrouper en nombre à où il fait très chaud. Leur habitat de prédilection est une zone volcanique pleine de lave, où il peut à l'occasion y en avoir plus d'une dizaine en train de « se reposer » sous le magma ardent. Elles obéissent instinctivement à n'importe quel élémentaire de feu plus puissant, c'est pourquoi il est relativement courant d'en voir plusieurs comme armée d'un Ifrit.

Bien qu'étant des esprits mineurs, les Salamandres ont cependant une grande capacité d'évolution et ne tardent guère à devenir un type d'élémentaire intermédiaire. On peut facilement en ce sens les considérer comme l'état larvaire de créatures de feu majeures.

Modus operandi

Les Salamandres tendent à être lâches, mais comme leur manière de répondre face à la peur et à la pression est d'attaquer frénétiquement tout ce qui bouge, elles peuvent être des créatures assez dangereuses. Elles commencent d'habitude tous leurs combats en lançant d'abord un jet de flammes avec la queue tout en courant vers leurs adversaires en poussant des cris menaçants. En réalité, tout ce qu'elles espèrent c'est que leurs ennemis s'enfuient, mais vu qu'elles croient qu'ils finiront par le faire une fois qu'elles seront sur eux et les mordront, il est bientôt trop tard pour qu'aucun d'entre eux ne recule.

Flammes : en se servant de sa queue, la Salamandre crée de petites boules de feu qu'elle lance et qui explosent en atteignant leur cible. Cette attaque a une portée maximale de 25 mètres et, à l'impact, elle provoque des flammes couvrant jusqu'à 1 mètre de rayon. À cause de l'effort que suppose de produire ces sphères, la Salamandre est incapable de lancer plus de trois boules de feu sans se reposer d'abord quelques heures.

Croissance Non Naturelle : les Salamandres de Feu grandissent et augmentent leur force à mesure qu'elles gagnent du pouvoir. Parfois, elles peuvent même aller jusqu'à décupler leur taille. Pour cette raison, à chaque fois qu'elles gagnent un niveau, elles obtiennent un bonus spécial de +1 en Force et en Constitution en plus du bonus aux caractéristiques que reçoivent tous les êtres à chaque niveau pair. Cette évolution s'arrête une fois le niveau 5 atteint.

Immunité au Feu : le feu naturelle ne cause aucun dégât aux Salamandres. D'ailleurs, elles peuvent même marcher sous la lave sans subir aucun dommage. Toutefois, le feu surnaturel (même s'il ne peut altérer l'énergie, comme c'est le cas d'une Boule de Feu) pourrait les blesser automatiquement.

Vulnérabilité au Froid et à l'Eau : le feu est la base de la vie des Salamandres, ce qui les rend incapable de survivre dans un climat gelé ou de plonger sous l'eau. Étant donné que si la flamme de leur queue disparaît elles meurent automatiquement, non seulement les attaques basées sur le froid ou l'eau leur causent doubles dégâts, mais en plus si elles entrent en contact avec quelque chose pouvant éteindre le feu, elles doivent réussir un test de RPhy contre 140 ou subir des dégâts équivalant au double du niveau d'échec.

Seigneur des Cauchemars Dementia

Le Porteur de Folie

Niveau : 8 **Catégorie :** Animique 30/40
Points de Vie : 215
Classe : Mentaliste
For : 5 **Dex :** 5 **Agi :** 5 **Con :** - **Pod :** 13 **Int :** 13 **Vol :** 13 **Per :** 13
RPhy 90 **RMys** 90 **RPsy** 90 **RPoi** 90 **RMal** 90

Initiative : 80 Naturelle
Attaque : Aucune
Défense : Aucune
Dégâts : Aucun
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Aucun Besoin Physique, *Membres Atrophiés*.
Pouvoirs : Altération Existentielle, Vol Mystique 6, Invisible aux Yeux de l'Homme (Invisibilité Spirituelle, *Ne Fonctionne Pas Dans Une Situation*), Aura de Démence (Aura Variable, RPsy *Variable*, Folie, *Condition supplémentaire*), Changement de Lieu, Ombres, Faucilles de la Folie, Seigneur des Fous, Stigmates des Fous, Sagesse des Fous, Seigneur des Cauchemars.

Taille : 12 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 0 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Aucune *(Spécial)*.

Dementia est l'étrange Seigneur des Cauchemars patron de la folie, uns esprit énigmatique et monstrueux totalement imprévisible.

On croit qu'il était à l'origine un psychologue renommé qui, d'une quelconque manière, se synchronisa avec le concept même de la démence (même si certains pensent qu'il n'a jamais commencé par être mortel).

Bien qu'il ne possède pas de capacités combatives comparables aux Seigneurs des Cauchemars les plus importants, ses pouvoirs sont en vérité terrifiants ; contrairement à ses semblables, Dementia se matérialise régulièrement dans le monde réel. Lorsqu'il apparaît, il prend l'aspect d'un ange émacié aux ailes d'os, attaché avec des bandages et des chaînes imitant une sorte de camisole de force. De plus, il est toujours suspendu la tête en bas à un plafond, en une parodie grossière qui tente de défier toutes les règles de la logique.

La personnalité de l'entité est déterminée par les émotions qui le nourrissent ; ainsi que l'on pouvait s'y attendre, il est complètement déséquilibré et ne communique avec personne d'autre que les fous ou les psychopathes. Cela ne l'intéresse absolument pas d'accroître son pouvoir ni de concurrencer ses pairs. Répandre la folie de par le monde est tout ce qui le rend heureux.

Dementia ne possède actuellement aucune zone d'influence dans La Veille. Au contraire, il se déplace continuellement d'un lieu à l'autre en s'alimentant des espaces où la folie est notoirement élevée. Finalement, lorsqu'il a obtenu suffisamment de force pour ouvrir une brèche vers le monde réel, il se manifeste sur Gaïa. En ce sens, ses apparitions sont plutôt imprévisibles, bien qu'il se sente généralement attiré par les endroits les plus extrêmes, là où la folie est très élevée (tels que les asiles de fous ou les institutions psychiatriques) ou, au contraire, des lieux extrêmement pacifiques.

Modus operandi

Dementia suit toujours la même ligne de conduite. Il choisit normalement pour résidence temporaire un grand bâtiment, apparaissant dans le grenier ou au sous-sol, et commence à répandre sa présence à travers tout le bâtiment, plongeant lentement ses habitants dans la folie. Il peut même parfois mettre une semaine à y parvenir, mais pendant ce temps les gens souffrent de cauchemars et ont des visions étranges qui laissent présager leur triste destin. Lorsque quelqu'un perd enfin la raison, Dementia manipule ses émotions afin de répandre plus encore le sentiment d'inquiétude chez les autres. Si nécessaire, l'entité peut même créer des avatars de lui-même dans des bâtiments voisins ou en différents endroits de celui qu'il occupe afin d'accélérer le processus.

Finalement, au cours de ce que l'entité nomme « la nuit du délire », Dementia pousse tous les fous à s'entretuer ou à s'ôter la vie, ouvrant ainsi une orgie de folie et de sang. Naturellement, s'il reste des individus « sains d'esprit », ils sont les premières victimes des psychopathes. En de rares occasions seulement il y a des survivants, des individus définitivement dérangés qui errent de par le monde comme tueurs en série.

Comme les gens ne sont généralement pas capables de le voir, le Seigneur des Cauchemars n'a pas besoin de se protéger mais, dans le cas où quelqu'un tenterait d'enquêter sur ce qui arrive, il poussera quelques-uns des fous à l'assassiner. S'il considère qu'il existe un danger sérieux, il se sert de ses Faucilles de la Folie afin d'offrir des pouvoirs surnaturels à certains de fous potentiellement plus dangereux. À travers eux, il tente d'éliminer l'éventuelle gêne et se protège en même temps de tout contretemps inattendu, comme celui d'être découvert par quelqu'un capable de le voir.

Altération Existentielle : Dementia existe entre la réalité et La Veille, fluctuant telle une ombre inatteignable entre les deux mondes. Cette capacité inhabituelle lui permet d'être pratiquement immunisé contre n'importe quel type d'attaque conventionnelle : même en restant immobile à tout moment, les coups, les sorts et les pouvoirs dont il est la cible sont tout simplement incapables de l'atteindre. En termes de jeu, Dementia ne se défend pas de manière conventionnelle (c'est-à-dire qu'il ne tente jamais de parer ou d'esquiver les attaques), mais quiconque entreprend une action offensive à son encontre doit automatiquement ôter 250 points à son attaque finale. Ce malus n'est en aucun cas modifié, que ce soit positivement ou négativement, du fait de multiples attaques, d'impacts par surprise ou de situation semblables. Les êtres dont la Gnose est de 35 ou plus ignorent cette capacité, c'est pourquoi ils pourraient facilement éliminer le Porteur de Folie tandis qu'il se trouve dans le monde réel.

Changement de Lieu : la forme réelle de Dementia reste toujours immobile à l'endroit même où il s'est matérialisé à l'origine, mais s'il en a besoin il peut changer de place en créant une boucle dans l'espace et en « sautant » vers un autre endroit proche. Pour ce faire, il faut qu'il y ait un individu victime de la folie causée par l'entité à moins de 150 mètres de sa position actuelle. À tous les effets, ce mouvement est une téléportation mais, contrairement à ce qui se passe d'habitude, il peut passer au travers de lieux ayant une protection surnaturelle. Seules les barrières les plus puissantes peuvent l'arrêter. Le saut dure un round entier ; une fois qu'il l'a déclaré, il ne débute pas avant que le round soit entièrement écoulé. Dans La Veille, ce pouvoir n'a aucune limite de distance, car il se transporte librement là où il ressent une forte folie.

Aura de Démence : lorsqu'il apparaît quelque part, Dementia commence à étendre sa présence, la répandant peu à peu telle une ombre maléfique qui ronge la santé mentale des gens. Le temps qu'il met à mener ce processus à terme est très aléatoire : parfois, il ne faut que quelques minutes et d'autres, des jours entiers. Bizarrement, l'aura n'a pas une portée déterminée par l'espace, car ses limites sont toujours fixées par un bâtiment ; elle peut toucher seulement un hôpital, un village fortifié, un complexe souterrain... Quoiqu'il en soit, quiconque se trouve à l'intérieur doit effectuer toutes les dix minutes un test de RPsy contre 80, dont la difficulté augmentera peu à peu de 5 points (jusqu'à un maximum de 140) à chaque fois que quelqu'un réussit. Lorsqu'un individu rate n'importe lequel des tests, il commence à être touché sans s'en rendre compte par la démence de l'entité : il a des visions, il entend des voix étranges et sa perception de la réalité est altérée jusqu'à ce qu'il entre dans un état de psychose compulsive. Cela continue jusqu'à ce qu'il rate le test de RPsy de plus de 60 points, auquel cas la personne sombre complètement dans la folie la plus absolue pour le restant de ses jours.

Ombres : après être apparu dans le monde matériel, Dementia peut projeter plusieurs images de lui-même en différents endroits se trouvant à un kilomètre maximum. Chacune de ces « ombres » possède les mêmes pouvoirs que l'original, mais la difficulté de la RPsy qu'elles provoquent est toujours inférieure de 20 points et un seul point de dégâts suffit à les détruire. Le nombre maximal d'image que la créature peut générer à chaque fois qu'elle se manifeste ne peut jamais être supérieur à trois.

Invisible aux Yeux de l'Homme : Dementia est invisible aux yeux des personnes normales et seuls ceux qui peuvent voir les esprits ont une chance de le percevoir (quoiqu'ils doivent quand-même réussir un test de RMys contre 120 pour y parvenir). Toutefois, quelqu'un se trouvant dans un état proche de la folie peut voir, plus ou moins clairement en fonction de sa démence, la forme de l'entité.

Illustration Wei Ya Li

Faucilles de la Folie : bien qu'il n'ait au cours de ses manifestations dans la réalité aucune habileté lui permettant d'attaquer directement quelqu'un, l'entité possède deux étranges objets qui, faut d'un meilleur terme, sont appelées Faucilles de la Folie. Il s'agit de deux lames reliées aux chaînes qui entourent Dementia, qui peut les déplacer librement à l'intérieur de sa zone d'influence. On ignore s'il s'agit d'objets indépendants ou s'ils font partie de son corps (n'étant alors rien d'autre qu'une étrange représentation de son pouvoir). Quoi qu'il en soit, le Porteur de Folie peut les relier à n'importe quel individu plongé dans une profonde psychose (plus exactement, elles se plantent dans sa nuque), altérant son corps et lui donnant aussi bien des pouvoirs surhumains qu'une apparence monstrueuse. Chaque personne change de manière différente en fonction de l'origine et de la nature de sa folie, mais ses pouvoirs et ses compétences dépendent toujours de son obscurité innée.

Les Faucilles de la Folie bénéficient également de la règle Invisible aux Yeux de l'Homme et de l'Altération Existentielle, au cas où quelqu'un voudrait attaquer la chaîne qui relie le fou à Dementia pour mettre fin à la transformation.

Seigneur des Fous : Dementia peut influencer subtilement les visions et les sensations des fous, leur faisant voir et entendre tout ce qu'il désire. Normalement, il explorera simplement les souvenirs les plus obscurs des gens afin qu'ils plongent encore plus dans leur spirale de démence, mais il peut également les pousser de façon psychotique à attaquer ceux qui n'ont pas été touchés par la folie et sont un obstacle à ses projets.

Stigmate des Fous : une personne victime d'un degré de folie extrême (par exemple quelqu'un ayant raté le test de RPsy d'Aura de Démence de plus de 60 points) est complètement incapable de blesser Dementia d'une quelconque manière connue. Ceux qui ne sont que partiellement dérangés lui font seulement la moitié des dégâts.

Sagesse des Fous : Dementia peut se servir de la valeur de n'importe quelle compétence secondaire possédée par un individu dément au sein de sa zone d'influence.

Seigneur des Cauchemars : dans La Veille, dans un secteur majoritairement dominé par l'obscurité et la folie, la Gnose de Dementia passe à 40 (il obtient tous les pouvoirs que cela suppose). De plus, il ne peut y être détruit par aucune entité n'ayant pas, au minimum, la même valeur gnostique.

Rapport avec Le Premier Chaos

Il y a apparemment un rapport direct entre Dementia et l'énigmatique Messager XVII Le Premier Chaos, bien que l'on ignore jusqu'où va leur union. On spécule sur le fait que l'objectif du Porteur de Folie pourrait être d'attirer le Messager dans le monde en diminuant la santé mentale au point que cela attire l'attention de l'entité hermétique.

Seigneur des Morts

Non Mort Suprême

Niveau : 10 **Catégorie :** Non mort 30
Points de Vie : 300
Classe : Mage de bataille
For : 13 **Dex :** 10 **Agi :** 9 **Con :** 15 **Pou :** 13 **Int :** 13 **Vol :** 10 **Per :** 8
RPhy 105 **RMys** 100 **RPsy** 90 **RPoi** 105 **RMal** 105

Initiative : 95 Naturelle
Attaque : 240 Faucheuses de Vie
Défense : 240 Faucheuses de Vie
Dégâts : 125 Faucheuses de Vie (Tra)
Armure : Necrod Tra 3 Con 3 Per 3 Cha 3 Fro 3 Éle 3 Éne 2

AMR : 60
Zéon : 800
Projection magique : 190 Offensive
Niveau de magie : 90 Nécromancie

Compétences naturelles : Maniement offensif des sorts.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surnaturelles, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Don mystique, Surhumanité, Aucun Besoin Physique, Dispense de Paroles, Dispense de Gestes.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Faucheuses de Vie, Les Ailes de la Mort (Vol Naturel 8, Aura *Spécial*, RMys 100, Douleur, *Condition*), Necrod (Armure Physique 3, *Ouverte*, Armure Mystique 2), Marionnettiste des Morts, Voir le Surnaturel.

Taille : 28 Énorme **Régénération :** 0
Mouvement : 10 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Vigilance 90, Observation 120, Occultisme 175,* Évaluation Magique 225.

Les Seigneurs des Morts, connus en des temps lointains sous le nom de « Grandes Bêtes de Beleth », sont des monstruosités nécromantiques à la force surnaturelle colossale. Parmi les occultistes, on les a toujours considérés comme le type de non mort le plus puissant connu, les rois suprêmes de tous les êtres ayant vaincu la mort. Leur naissance est directement liée à l'existence du Livre des Morts, car on croit qu'ils furent conçus par celui qui le possédait des millénaires avant qu'il ne tombe entre les mains de Soleil Noir. On ne sait pas avec certitude quelle pouvait être leur fonction à cette époque (ni même s'ils en avaient une), même si les plus probable est qu'ils aient servi de commandants suprêmes des armées nécromantiques.

Le corps des Bêtes de Beleth est une énorme monstruosité squelettique dotée de grandes ailes, de cornes et d'une queue lui donnant un aspect démoniaque. Leurs proportions sont également impressionnantes : des pieds à la tête, ils peuvent mesurer entre six et sept mètres. Ils ont également une voix horrifiante, car lorsqu'ils parlent on dirait que des dizaines de créatures crient en même temps.

Froids et terrifiants, ces êtres voient l'existence de la vie comme une sorte d'aberration qui doit à tout prix être éradiquée. Leur objectif est de répandre la non mort dans le monde entier et ils ne connaîtront pas de repos avant que tout ce qui existe ne soit plongé dans le silence le plus absolu. Malgré cette personnalité obsessionnelle, ils sont malins et patients lorsqu'ils mettent en route leurs plans, car ils disposent pour cela de tout le temps nécessaire.

Au cours de l'histoire, on a parlé de l'existence possible de onze Seigneurs des Morts, bien qu'on ne puisse actuellement confirmer la présence que de trois d'entre eux sur en Gaïa. L'un est au service de Hringham L'Immortel, l'autre est en train d'essayer de récupérer ses forces diminuées (car il fut presque détruit il y a des décennies au cours d'un affrontement avec l'Inquisition), tandis que le troisième a levé une petite armée de morts dans les recoins les plus éloignés du monde.

Illustration Wen Yu Li

Modus operandi

Les Seigneurs des Morts possèdent de grands pouvoirs magiques, une colossale habileté au combat et, le plus dangereux de tout, la capacité de contrôler d'immenses quantité de créatures nécromantiques. S'ils se voient obligés à entrer personnellement au combat, une de leur tactique habituelle consiste à survoler leurs ennemis en les attaquant avec leurs armées tandis qu'ils lancent des sorts et les couvrent de l'ombre de leurs ailes. Toutefois, malgré leurs grands pouvoirs, ils ont également une terrible faiblesse : ils ont tendance à sous-estimer les êtres vivants, ce qui à plus d'une occasion a causé leur destruction.

Les Ailes de la Mort : le Seigneur des Morts possède deux grandes ailes qui lui permettent de sillonner les cieux avec une Qualité de Vol 8. Elles ont cependant une autre capacité bien plus terrible : tout être vivant dont l'ombre entre en contact avec celle des ailes doit réussir un test de RMys contre 100 ou être soumis à l'état de Douleur une heure durant. Naturellement, cela n'a aucun effet dans les endroits très sombres, mais tenter de combattre le Seigneur des Morts dans un lieu éclairé sans entrer en contact avec l'ombre peut impliquer pour ses adversaires de subir un malus variant entre -20 et -40 en Attaque et en Défense (en fonction bien sûr des conditions dans lesquelles on se bat). Cet effet ne fonctionne qu'une fois par jour, c'est pourquoi une personne ayant réussi le test ne doit pas le refaire avant que vingt-quatre heures ne se soient écoulées.

Necrod : le corps d'un Seigneur des Morts est constitué d'os endurcis par leur gigantesque pouvoir surnaturel. Toute sa structure est recouverte de runes qui émettent une lueur rougeâtre lorsqu'il reçoit un coup, annulant partiellement les dégâts subis. Non seulement elles lui offrent une armure naturelle contre tout genre d'attaque, mais elles diminuent en plus de dix points la Base de Dégâts de toutes celles qu'il encaisse. Malheureusement, cette protection est uniquement inscrite sur sa partie osseuse, c'est pourquoi ses ailes ne sont pas protégées contre les attaques qui ne sont pas basées sur l'énergie. Le maximum de dégâts qu'elles peuvent recevoir avant d'être entièrement détruites (ce qui l'empêcherait alors de voler) est de 75 Points de Vie.

Faucheuses de Vie : ces terribles lames en forme de faux sont ornées de runes qui volent l'âme de ses victimes, les transformant en créatures condamnées. C'est pour cela que tous les êtres vivants dont les Points de Vie sont réduits à une valeur négative par les Faucheuses de Vie meurent automatiquement (sans tests d'Entre la Vie et la Mort) et se relèvent sous forme de zombis de base au service de la Bête de Beleth. Les individus dont la Base de Présence est supérieure à 55 ne sont pas concernés par cette capacité.

Marionnettiste des Morts : toute créature non morte dont la Base de Présence est inférieure à 60 est automatiquement contrôlée par la Bête de Beleth si elle l'approche à moins de 100 mètres et échoue à un test de RMys contre 120. Ce contrôle ne se fait qu'à une seule occasion, c'est pourquoi une créature capable de réussir la Résistance sera à jamais libre de son influence.

Compétences Métamagiques : chaque Seigneur des Morts peut dépenser librement jusqu'à 30 niveaux de Magie pour acquérir des compétences Métamagiques pour lesquelles il remplit les conditions nécessaire.

La Commande

Gel'thusar, une des Bêtes de Beleth, est en train d'essayer de récupérer cinq fragments de son corps perdu il y a près d'un lustre au cours d'un combat contre plusieurs Hauts Inquisiteurs. Étant donné que ses pouvoirs sont réduits et que les restes sont cachés dans cinq églises sacrées où les êtres non morts sont incapables d'entrer, elle utilise l'un de ses serfs (déguisé en belle sainte femme) pour influencer diverses personnes et les convaincre qu'ils doivent les réunir. Curieusement, le mensonge consiste à faire croire à ceux qui l'aident sans le savoir que des agents corrompus de l'Église veulent détruire les os pour que le pouvoir qu'ils contiennent soit libéré et retourne vers leur maître ; pour les en empêcher, la seule solution est de porter les os dans un lieu où ils pourront être sanctifiés (mais bien entendu, cet endroit n'est autre que la résidence de Gel'thusar).

À la recherche du Livre Maudit

Les trois Bêtes de Beleth connues tentent depuis déjà près de dix ans de récupérer le Livre des Morts en possession de Soleil Noir. Les créatures ancestrales considèrent que c'est pratiquement « un péché » qu'un tel artefact soit tombé entre les mains d'êtres vivants et que l'usage qu'ils sont en train de lui donner peut entraîner des conséquences néfastes même pour elles. On ignore si elles le font simplement sous le coup de la colère ou parce qu'elles connaissent des secrets du livre que personne d'autre n'est parvenu à comprendre. D'une manière ou d'une autre, aucune tentative ne leur a permis de s'approcher ne serait-ce qu'un peu au plus grands des trésors de la famille Delacroix.

Seraphim Potestas

Furie Divine

Niveau : 12 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 35
Points de Vie : 450 (200 / 200 / 50)
Classe : Maître d'armes
For : 12 **Dex :** 15 **Agi :** 12 **Con :** 14 **Pou :** 13 **Int :** 10 **Vol :** 10 **Per :** 9
RPhy 110 **RMys** 110 **RPsy** 100 **RPoi** 110 **RMal** 110

Initiative : 150 Naturelle, 115 Sacta Ensis
Attaque : 290 Sacta Ensis, 320 Diffrengo Divas
Défense : 290 Sacta Ensis
Dégâts : 120 Sacta Ensis (Tra), 200 Diffrengo Divas (Éne)
Armure : Métal Stellaire Tra 6 Con 6 Per 6 Cha 6 Fro 6 Éle 6 Éne 6

Compétences naturelles : Attaque circulaire (*Spécial*), Module de Deuxième Arme : Style Défensif.
Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Divines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Zen, Aucun Besoin Physique, Immunité à la Douleur, *Membres Atrophiés.*
Pouvoirs : Sacta Ensis, Altérer l'Énergie, Immunité Critique, Métal Stellaire (Armure Physique 6, Armure Mystique 6, *Régénération Zéro*), Vol Mystique 8, Ensis Circlum, Liberate Me, Diffrengo Divas (Distance 500 Mètres, Dégâts 200, Zone 100 Mètres, -5 à l'IP Défensif, Condition), États de Transformation, Défense Absolue, Déflagration Finale, Voir le Surnaturel.

Taille : 24 Grande **Régénération :** 0
Mouvement : 6/ 8 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : *Style 200,* Commandement 50, *Vigilance 200.*

Il est des choses que même les ténèbres en personne craignent. Les Seraphim Potestas, la plus haute hiérarchie connue d'élémentaires lumineux, sont l'une d'elles ; le pur pouvoir de la lumière incarné dans des silhouettes de métal. Leurs corps sont des chef-d'œuvres ancestraux de l'artisanat technomagique, animés par un fragment de pouvoir divin.

De la Gnose à l'état naturel contenue dans des formes terrestres.

Il est fait référence à l'apparition de ces entités dans presque toutes les cultures de Gaïa et chacune a sa propre théorie à leur sujet. On leur attribue en règle générale la fonction d'exécuteurs divins, d'armes ancestrales crées par les dieux afin d'arrêter les ténèbres où cela était nécessaire. Le mythe le plus répandu veut que ce soient des créations de la Béryl Azrael, Reine des Épées, qui tenta de lever ses propres chevaliers, mais on a aussi relié de la même façon leur naissance à d'autres divinités différentes. Quoi qu'il en soit, les Seraphim sont indépendants de toutes les forces de la création, car ils n'obéissent à aucun ordre (et n'en ont pas besoin).

Le corps d'un Seraphim Potestas est une grande masse conique de métal de brillant, ornée d'ailes et d'un beau visage angélique. Il flotte normalement à quelques mètres du sol, entouré d'une dizaine d'épées qui volent autour de lui comme si elles étaient ses seuls membres. Ces armes sont son principal moyen d'attaque et de défense : il les déplace à volonté en formant un vertigineux tourbillon, toujours en mouvement.

Il n'a que deux objectifs : garantir le « salut » du monde et détruire le « mal » là où il se manifeste à un niveau dangereux. Ce n'est toutefois par pour cela qu'il faut les considérer comme des êtres absolument liés au bien : ce sont de simples exécuteurs divins. Les Seraphim possèdent un don naturel pour pressentir toute chose pouvant dans le futur devenir la semence d'un grand mal qui assombrirait le destin du monde. Ils restent en léthargie en divers lieux de La Veille et, lorsque l'un d'entre eux détecte une éventuelle menace pour Gaïa, il se réveille. On en ignore les raison exactes, mais un seul s'active à la fois, aussi sérieuse la menace soit-elle.

Les Seraphim n'ont pas de sentiments et ne communique généralement pas avec d'autres entités sauf en de très rares circonstances. Ils ne laissent absolument rien s'interposer entre eux et leur objectif, même s'ils doivent pour cela exterminer des innocents (quoique dans ce cas ils lancent d'abord un bref avertissement à leurs adversaires pour qu'ils s'écartent du chemin).

On ignore leur nombre exact, mais on est sûr qu'ils sont au moins quatre.

Modus operandi

Il est difficile de déterminer l'aberrant pouvoir destructeur que peut déchaîner un Seraphim Potestas lorsqu'il entre dans la bataille. L'entité, partiellement dotée de pouvoirs gnostiques de magnitude invraisemblable, est de taille face à des armées entières ou des créatures du plus haut pouvoir spirituel. À plus d'un titre, il est presque un véritable demi-dieu.

Un Seraphim a un style de lutte très défini : il passe par différentes formes de combat en augmentant progressivement ses capacités. Plus on endommage sa carcasse matérielle, plus l'énergie existentielle libérée est grande et, par conséquent, son pouvoir se multiplie. De par sa nature unique, il n'a aucun point vulnérable.

Sacta Ensis, Épées Sacrées : bien qu'elles fassent partie de son être, toutes les armes de l'entité ont le profil d'une Épée Bâtarde de qualité +15, c'est pourquoi elles réduisent de 3 points l'IP du défenseur et on une Solidité et un Fracassement de 45 et de 20 respectivement. Lorsqu'il les brandit, le Seraphim a une portée maximale de vingt mètres : on considère que quiconque se trouve à cette distance est au corps à corps. Les attaques de Sacta Ensis altèrent l'énergie.

Immunité Critique : en tant qu'être de pure énergie existentielle, le Seraphim Potestas est complètement immunisé contre les dommages critiques, sauf ceux causés par des entités dont la Gnose est supérieure à la sienne.

Métal Stellaire : le corps du Seraphim est créé à partir d'un alliage de Métal Stellaire et d'autres métaux uniques, comme l'Acier Blanc ou l'Electra, c'est pour quoi il est incapable de se régénérer par des moyens naturels. Pour récupérer, sa forme matérielle doit donc être reconstruite par quelqu'un ayant suffisamment d'habileté technomagique et accès à du Métal Stellaire. C'est néanmoins pour cette même raison que le corps du Seraphim est exceptionnellement résistant aux dégâts : son IP ne peut jamais descendre en dessous de 3, quel que soit le type d'attaque reçu.

Vol Mystique : le Seraphim est capable de se déplacer librement dans les airs avec l'équivalent de Mouvement 8.

États de Transformation : le Seraphim Potestas a trois méthodes de combat différentes qui dépendent de la quantité de dégâts reçus. Lorsque l'entité perd une certaine somme de Points de Vie, elle adopte un état existentiel supérieur, accroissant ses pouvoirs de manière exponentielle. Une fois que le Seraphim a subi assez de dommages pour passer à l'état suivant, il ne peut rien faire d'autre jusqu'à ce que le round soit terminé. Néanmoins, au cours de sa transformation il est complètement invulnérable et ignore tout type de Résistance. Chaque état a une quantité de Points de Vie préétablie et, tant qu'il se trouve dans l'un, il ne peut en perdre plus que ceux que cet état précis possède. Si par exemple sous sa première forme le Seraphim recevait un seul impact lui causant 240 points de dégâts, il en perdrait seulement 200 (ignorant complètement les 40 points restants) et passerait à sa seconde forme. Un être dont la Gnose est supérieure à celle du Seraphim peut ignorer cette règle : il serait même capable de détruire l'entité en un seul coup.

Illustration W'en Yu Li

Première Forme **Angelus Circlum**

Le Seraphim Potestas se sert toujours de sa première forme quand il commence un combat. Dans cet état, il est entouré d'épées qui se déplacent à toute vitesse autour de lui et emploie uniquement l'attaque Ensis Circlum.

Ensis Circlum : cette attaque utilise les épées qui entourent le Seraphim. Au début du round (avant de calculer l'initiative des combattants), il lance un D10 et le chiffre obtenu détermine la quantité d'armes qu'il peut activer. Chaque épée peut être employée pour attaquer (auquel cas elle compte comme une attaque supplémentaire avec toute la compétence du Seraphim) ou comme défense, capacité qui élimine les malus dus à une attaque supplémentaire dirigée contre lui. Par exemple, s'il dispose au cours d'un round de six épées, il pourrait lancer 3 attaques et annuler les malus de 3 attaques supplémentaires au maximum (subissant un malus de -30 à la quatrième attaque reçue, -50 à la cinquième...).

Seconde Forme **Seraph**

Lorsque le Seraphim Potestas reçoit 200 points de dégâts (c'est-à-dire que ses Points de Vie sont réduits à 250), il entre dans son second état. Son corps commence à se couvrir de lignes de lumière perpétuellement en mouvement et les épées qui l'entourent se mettent à grandir et à se déformer. Sous cette forme, l'entité utilise les attaques Ensis Circlum Sigma et Liberate Me.

Ensis Circlum Sigma : cette capacité fonctionne exactement pareil qu'Ensis Circlum, sauf que pour déterminer le nombre d'épées qu'il déchaîne, le Seraphim lance deux dés et garde le résultat le plus élevé.

Liberate Me : quand il exécute Liberate Me, les épées de l'entité se multiplient et se dispersent dans toutes les directions, lançant une attaque unique contre tous les adversaires se trouvant dans son rayon d'action. Pour s'en servir, le Seraphim doit déclarer ses intentions avant de déterminer son initiative et il agira alors automatiquement en dernier, quel que soit le résultat obtenu. Même si le Seraphim est mis sur la défensive ou perd l'action pour une raison quelconque, cette attaque est toujours menée à terme à la fin du round (sauf dans le cas où il recevrait assez de dégâts pour entrer dans sa troisième forme).

Forme Finale **Seraphic Irae**

Lorsque le Seraphim Potestas reçoit 400 points de dégâts (c'est-à-dire que ses Points de Vie sont réduits à 50), il entre dans sa forme finale. Les épées cessent de bouger autour de lui et se placent dans son dos, formant ce qui ressemble à deux immenses ailes de lames. Sous cette forme, l'entité utilise les attaques Diffrengo Divas et Déflagration Finale.

Diffrengo Divas, Disruption Divine : cette attaque libère tout le pouvoir divin du Seraphim, projetant une gigantesque décharge d'énergie en forme de croix qui détruit tout sur son passage. Diffrengo Divas est considérée comme une attaque à distance d'une portée maximale de 500 mètres et une zone de 100 mètres, bien que le Seraphim puisse l'employer concentrée sur lui-même sans subir aucun dommage. Diffrengo Divas attaque sur le mode ÉNErgie et réduit de 5 points l'IP du défenseur.

Défense absolue : dans cet état, le Seraphim ne subit pas de malus en défense quand il reçoit des attaques supplémentaires.

Déflagration Finale : lorsque le corps du Seraphim entre dans l'état d'Entre la Vie et la Mort, son essence s'effondre et, avec le pouvoir qui lui reste, il provoque une dernière Disruption Divine centrée sur lui, se détruisant au cours du processus.

Le Valdissa'r

Tous les Seraphim Potestas n'ont pas toujours maintenu leur pureté absolue. L'un d'entre eux, connu sous le nom de Valdissa'r, fut corrompu par une goutte du sang de Zemial et devint une entité obscure et démoniaque. Bien qu'il conserve, vu de l'extérieur, la même apparence angélique que ses frères, c'est une créature violente et imparable qui se trouve enchaînée dans les ténèbres les plus profondes de La Veille.

Shinigami

Kami de la Mort

Shinigami Mineur

Niveau : 6 **Catégorie :** Animique 25
Points de Vie : 250
Classe : Guerrier
For : 8 **Dex :** 12 **Agi :** 9 **Con :** - **Pou :** 12 **Int :** 9 **Vol :** 11 **Per :** 10
RPhy 75 **RMys** 75 **RPsy** 75 **RPoi** 75 **RMal** 75

Initiative : 105 Naturelle, 95 Tamashi no Buki
Attaque : 210 Tamashi no Buki
Défense : 195 Tamashi no Buki
Dégâts : 75 Tamashi no Buki (Tra)
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique, Surhumanité, Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles.
Pouvoirs : Tamashi no Buki (Attaque Surnaturelle, Destructrice d'Esprits, RMys 140, *Condition*), Les Esprits Fauchés, Sac d'Âmes, Yeux de Shinigami, Vision des Condamnés, Imitation de Dégâts (Aura, Zone 20 Mètres, RMys 120, Dégâts *Variable*), Forme de Sang (Manifestation, *Condition*).

Taille : 15 Moyenne **Régénération :** 5
Mouvement : 9 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 40, Observation 30, Histoire 35, Occultisme 35.

Shinigami Majeur

Niveau : 10 **Catégorie :** Animique 30
Points de Vie : 325
Classe : Guerrier
For : 8 **Dex :** 13 **Agi :** 10 **Con :** - **Pou :** 13 **Int :** 10 **Vol :** 12 **Per :** 11
RPhy 100 **RMys** 100 **RPsy** 95 **RPoi** 100 **RMal** 100

Initiative : 130 Naturelle, 125 Tamashi no Buki
Attaque : 285 Tamashi no Buki
Défense : 270 Tamashi no Buki
Dégâts : 90 Tamashi no Buki (Tra)
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique, Surhumanité, Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles.
Pouvoirs : Tamashi no Buki (Attaque Surnaturelle, Destructrice d'Esprits, RMys 160, *Condition*), Les Esprits Fauchés, Sac d'Âmes, Yeux de Shinigami, Vision des Condamnés, Imitation de Dégâts (Aura, Zone 20 Mètres, RMys 140, Dégâts *Variable*), Forme de Sang (Manifestation, *Condition*).

Taille : 15 Moyenne **Régénération :** 6
Mouvement : 10 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Vigilance 60, Observation 55, *Médecine 150, Histoire 150, Occultisme 150, Mémorisation 50.*

Il y a dans les terres orientales tellement d'histoires concernant les entités connues sous le nom de Shinigami qu'il est difficile de distinguer le mythe de la réalité. Sur Varja, on les considère comme les dieux de la mort (leur nom même peut d'ailleurs se traduire plus ou moins par « divinité de la mort »), les esprits obscurs qui décident de la durée de la vie humaine et protègent les portes de l'au-delà. Il existe des récits ou l'on parle d'eux aussi bien comme forces du bien que du mal, qui aident parfois les mortels à accomplir certaines tâches pour ensuite les condamner des plus cruelles des manières.

En vérité, les Shinigami sont des entités très énigmatiques dans le folklore oriental, semblables aux Walkyries mais avec des nuances bien plus sombres. Ils n'ont pas de corps matériel, car ce sont des esprits quasi divins de grand pouvoir qui se déplace de par le monde sans être vus par les hommes. Bien que tous possèdent toujours une apparence presque humaine, on dit qu'il n'y en a pas deux pareils : leur visage, leur façon de s'habiller et leur personnalité sont toujours uniques. En plus de leur nature spirituelles, chacun a aussi un trait monstrueux qui le caractérise en tant Shinigami : des plaques chitineuses sur certaines parties du corps, des ailes démoniaques, un masque au lieu d'un visage...

Ce sont par essence des créatures très intelligentes qui ont passé tellement de temps à observer les mortels qu'ils savent les utiliser à leur guise. Étant donné qu'en de rares occasions ils peuvent également adopter une forme matérielle et cheminer comme des personnes normales, ils profitent de ces brefs instants pour jouer avec les gens et obtenir tout ce dont ils ont besoin. Leur seule faiblesse apparente est qu'il leur est impossible de rompre une promesse ou un pacte, raison pour laquelle il est rare qu'ils s'engagent à quelque chose s'ils ne sont pas totalement sûrs de pouvoir (ou de vouloir) le faire.

Il doit y avoir une centaine de Shinigamis sur Gaïa. Ils opèrent habituellement sur Varja, d'où ils sortent rarement.

Types de Shinigami

Il existe deux sortes de Shinigami différentes, selon qu'il s'agit d'un esprit créé par les divinités du Tengatti ou qu'il est lui-même un Kami mineur de la mort. Les Shinigami mineurs sont en réalité des agents des dieux qui résident au Tengatti. Leur fonction est de capturer les âmes qui échappent aux desseins des Kami et à leurs punitions, ainsi que de s'assurer que les mortels ne tentent pas d'ouvrir des portes vers le Samsara pouvant mettre en péril la structure de l'au-delà, déjà fragile en soi. Ils agissent toujours à la demande de leurs seigneurs, n'étant guère plus que des marionnettes se contentant d'obéir aux ordres reçus. S'ils effectuent correctement leur travail durant de longues périodes (plusieurs siècles, voire des millénaires), ils peuvent être récompensés en recevant le statut complet de Kami et en devenant responsables d'autres Shinigami mineurs.

Les véritables Kami de la Mort en revanche ont une origine bien plus méconnue. Ils sont indépendants et agissent uniquement suivant leurs propres caprices et peuvent souvent sembler cruels aux yeux des mortels. Ils marchent dans le monde sans être vus des mortels, choisissant de temps à autre des individus qui doivent perdre la vie et emportant leur âme pour le simple plaisir de les collectionner.

Modus operandi

Les Shinigamis se déplacent généralement parmi les hommes en emportant les âmes qui les intéressent le plus. Normalement, ils attaquent les gens en séparant temporairement leur esprit de leur corps pour les ranger dans leur sac. Ils aiment collectionner les âmes puissantes, car quand ils les consomment leurs compétences augmentent bien plus qu'avec celles des personnes normales. S'ils affrontent des ennemis qui peuvent les voir, ils emploient soigneusement leur pouvoir d'imiter les dégâts, ce qui leur donne une complète supériorité sur leurs rivaux.

Dans la plupart de cas, soit leur tête soit leur cœur est un point vulnérable, mais jamais les deux à la fois.

Tamashi no Buki : l'arme d'un Shinigami est en réalité une manifestation de son pouvoir spirituel, une représentation de son contrôle quasi divin sur la vie et la mort. D'un seul coup, ils peuvent trancher le lien unissant les âmes des mortels à leur corps, voire détruire entièrement un esprit. Les Tamashi no Buki sont toujours des armes de Qualité +10 ou +15 (selon qu'il s'agit d'un Shinigami mineur ou majeur) faites d'énergie immatérielle (et que seules les armes surnaturelles peuvent donc arrêter). Leurs pouvoirs sont différents s'ils attaquent des êtres physiques ou spirituels. Toute créature Naturelle ou Entre Mondes dont la Gnose est inférieure à celle du Shinigami et qui reçoit des dommages provenant d'une Tamashi no Buki doit en plus réussir un test de RMys contre 140 ou 160 (de nouveau, selon qu'il s'agit d'un Shinigami mineur ou majeur). En outre, contre les esprits et les êtres non morts, l'arme voit sa Base de Dégâts passer à 100 et 140 respectivement.

Illustration Wen Yu Li

Les Esprits Fauchés : l'âme d'un être naturel séparée de son corps par une Tamashi no Buki répond de manière différente en fonction de sa Natura. Ceux qui possèdent Natura 0 sont directement absorbés par le sac d'âmes du Shinigami sans résistance possible, tandis que ceux qui ont une valeur plus élevée se retrouveront temporairement dans un état spirituel au cours duquel ils seront pleinement conscients de ce qui arrive autour d'eux. En termes de jeu, ces âmes conserveront toutes leurs caractéristiques et capacités spéciales pendant un nombre de rounds équivalent à la valeur de leur Natura et pourront même recréer leur armes (mais pas leurs pouvoirs uniques). De plus, étant des esprits, ils pourront voir et toucher d'autres êtres de même type (y compris le Shinigami) et seront invisibles à l'œil humain. De toutes manières, n'étant pas habitués à cet état, il est fréquent qu'ils subissent un malus allant de -10 à -40 à toutes les actions. Pendant tout ce temps, le Shinigami ne devra pas rester trop loin du corps et de l'âme, car dans le cas contraire les effets du Tamashi no Buki se dissiperont. Une fois écoulés les rounds où sa Natura lui permet de rester en jeu, si le Shinigami est toujours vivant, l'âme peut à tout moment être enfermée dans son sac sans pouvoir s'y opposer en rien.

Sac d'Âmes : un Shinigami peut absorber des esprits en les introduisant dans un parasite appelé Sac d'Âmes. Tant que les esprits se trouvent à l'intérieur de ce conteneur, ils sont complètement immunisés à l'Appel et ne courent pas non plus le risque de devenir des êtres non mort : ils se conservent virtuellement en parfait état. Un maximum de 110 points de Présence en âmes peut se trouver dans le sac s'il s'agit d'un Shinigami mineur et de 150 s'il est majeur (c'est-à-dire le double de la Présence du Shinigami lui-même). Bien que le Shinigami n'obtienne aucun bénéfice en tant que tel du fait de transporter les âmes, il peut consommer entièrement l'une d'entre elles pour accroître momentanément ses compétences. L'entité reçoit un bonus à toutes les actions égal à la moitié de la Présence de l'âme avalée (en arrondissant vers le haut par tranche de 5), mais il ne peut le faire qu'avec une par round. Si par exemple il se nourrissait de l'âme de quelqu'un ayant une Présence de 30, il obtiendrait pour ce round un bonus de +15 à toutes les actions, tandis que s'il s'agissait d'une âme puissante de Présence 70, le bonus serait de +35 (mais il ne pourrait consommer les deux à la fois).

Yeux de Shinigami : un Shinigami peut sentir la vie et la mort autour de lui, percevant les individus qui vont bientôt décéder et le temps approximatif qui leur reste. Néanmoins, plus la Natura et la Gnose de ces personne est grande, plus cette capacité est imprécise, pouvant même devenir complètement inefficace.

Vision des Condamnés : en tant qu'esprits, les Shinigami ne peuvent être perçus par les gens normaux sauf quand ils vont mourir. Quelqu'un se trouvant dans l'état Entre la Vie et la Mort pourra les voir même s'il n'a aucune sorte de vision surnaturelle.

Forme de Sang : si un Shinigami boit ou entre contact avec le sang d'un mortel de Natura 10 ou supérieure (ce qui est pour eux très précieux), il peut devenir chair et os pendant une journée entière.

Imitation de Dégâts : cette capacité permet au Shinigami de modifier la réalité et, à travers son pouvoir, de faire subir à quelqu'un des dégâts équivalant à ceux qu'une autre personne reçoit au même moment. À l'instant où le Shinigami ou un individu se trouvant à moins de 20 mètres de lui perd des Points de Vie, il peut désigner un objectif dans ce même rayon d'action pour qu'il encaisse les même dommages s'il ne réussit pas un test de RMys contre 120 (ou 140 dans le cas d'un Shinigami majeur). Pour les êtres à Encaissement, la valeur à imiter doit être divisée ou multipliée (selon que c'est la créature qui subit les dégâts à imiter ou sa cible) par son multiple d'encaissement. Bien qu'Imitation de Dégâts s'active passivement, elle équivaut également à une action d'Attaque Complète : le Shinigami ne peut l'employer s'il veut attaquer ou a déjà attaqué au cours de ce round.

Sphinx

Le Gardien Éternel

Niveau : 7 **Catégorie :** Entre Mondes 25
Points de Vie : 3.280 Encaissement
Classe : Guerrier
For : 13 **Dex :** 8 **Agi :** 9 **Con :** 13 **Pou :** 10 **Int :** 12 **Vol :** 10 **Per :** 8
RPhy 85 **RMys** 75 **RPsy** 75 **RPoi** 85 **RMal** 85

Initiative : 65 Naturelle
Attaque : 190 Crocs et Griffes, 190 Pluie de Plumes, 190 Décharge d'Énergie
Défense : Encaissement
Dégâts : 120 Crocs et Griffes (Tra), 60 Pluie de Plumes (Per), 100 / 150 / 200 Décharge d'Énergie (Éne)
Armure : Naturelle 6

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Surhumanité, Immunité aux Poisons Naturels, Immunité aux Maladies Naturelles, Immunité aux Phénomènes Climatiques.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes, Altérer l'Énergie, Décharge d'Énergie (Distance 50 Mètres, Base de Dégâts Variable, Sans Limite, *Demande 3 Rounds de Préparation*), Pluie de Plumes (Zone 25 Mètres, Base de Dégâts 60, Sans Limite, *Demande un Round de Préparation*), Attente, La Chair de la Connaissance, Vol Naturel 12.

Taille : 26 Énorme **Régénération :** 5
Mouvement : 10/12 **Fatigue :** 13

Compétences Secondaires : Athlétisme 20, Vigilance 50, Observation 30, *Science 200, Occultisme 240, Histoire 240, Persuasion 200.*

La Muse du Mauvais Augure, Le Surveillant des Morts ou Le Gardien Éternel sont quelques-uns des étranges titres qu'ont reçus les Sphinx. Il s'agit d'énormes bêtes quadrupèdes dévoreuses de chair dont le corps est entièrement recouvert de belles plumes blanches. Graciles et horribles en même temps, sous leur beauté stylisée se cache de grotesques griffes et crocs capables de tuer des manières les plus terrifiantes. Toutefois, ce qui est peut être le plus surprenant dans leur corps, c'est qu'ils possèdent une tête humaine sur le tronc, un visage angélique qui ne fait que contredire leur nature monstrueuse.

On ignore la provenance de ces êtres. On les associe parfois aux manticores et aux chimères, tandis que d'autres prétendent que ce sont des créations ancestrales des dieux oubliés aramiens. Quoi qu'il en soit, on les trouve toujours en train de garder des temples, des cimetières et autres lieux sacrés. Pour une raison mystérieuse, ils sont liés à la protection de ces endroits à tout prix, empêchant que des intrus y pénètrent pour les profaner ou voler leurs trésors.

Les Sphinx sont des créatures extrêmement intelligentes, au point qu'elles surpassent largement les meilleurs penseurs mortels. Ils connaissent des dizaines de langues, quantité de mythes et toutes sortes de jeu d'esprit (où on les considère généralement comme étant imbattables). Néanmoins, ils sont aussi terriblement malicieux et cruels. Ils aiment jouer avec leurs victimes, répondant à leurs questions ou leur donnant une chance de survivre s'ils arrivent à les vaincre intellectuellement. Curieusement, ils tiennent habituellement leur parole, même si ce sont des spécialistes dans la déformation du sens des mots, afin de s'en tirer même lorsqu'ils perdent.

Les Sphinx, rares par nature, sont bien plus communs dans la partie sud du Vieux Continent, en particulier en Stygia, au Baho et au Kushistan. Cela ne signifie pas qu'il soit impossible d'en rencontrer dans d'autres lieux éloignés, bien que ce soit exceptionnel.

Modus operandi

Cruels et aimant la mort, les Sphinx n'attaquent cependant en général que lorsqu'ils s'y voient obligés. Généralement, ils préfèrent converser avant, essayant de s'amuser de la bêtise des mortels. Ils prennent plaisir avec les énigmes et les jeux, de même qu'avec le désespoir de ceux qui sont incapables de répondre correctement à leurs questions.

Au combat, ils profitent de leur intelligence, de leur habileté et de leurs pouvoirs pour en finir facilement avec leurs ennemis. Normalement, ils commencent par lancer une Pluie de Plumes, puis emploient autant les attaques physiques que les Décharges. Ce n'est que lorsque leurs Points de Vie tombent en dessous de la moitié du total qu'ils cessent de servir de leurs crocs et commencent à alterner à chaque round leurs Décharges d'Énergie et leur Pluie de Plume.

Décharge de Énergie : le Sphinx peut lancer simultanément jusqu'à trois rayons d'énergie par les yeux, tous considérés comme des décharges surnaturelles avec une Base de Dégâts de 100 et une portée maximale de 100 mètres. Chacun doit avoir une cible différente car, au cas où le Sphinx en utiliserait deux ou plus contre un même objectif, les décharges fusionneraient en une attaque unique qui accroît énormément sa puissance. Si deux rayons sont fixés sur un seul ennemi, la Base de Dégâts de l'attaque passe à 150, alors que si les trois sont orientés, elle passe à 200. Afin de pouvoir lancer ces attaques, le Sphinx doit accumuler de l'énergie de manière passive pendant un round (au cours duquel il peut attaquer ou se déplacer librement).

Pluie de Plumes : les plumes qui recouvrent le Sphinx sont aiguisées comme des lames de rasoir et le gardien peut à volonté les lancer depuis ses ailes comme une pluie de projectiles tranchants qui se plantent dans tout ce qui se trouve dans une zone de 25 mètres. Le plus horrible, c'est que lorsqu'elles entrent en contact avec un être vivant, elles commencent à absorber son sang, rougissant au cours du processus. Chaque tranche de 20 points de dégâts causée à quelqu'un par cette attaque signifie qu'une plume est restée plantée (ainsi, un individu ayant subi 60 points de dégâts aurait trois plumes plantées). Chaque plume absorbe 5 Points de Vie par round jusqu'à 25, moment où elle se détache du corps, gorgée de sang. Ainsi, trois plumes plantées impliqueraient la perte de 15 Points de Vie par round durant cinq rounds. Tenter d'arracher violemment les plumes est une action active et ceux qui le font perdent immédiatement 15 Points de Vie par plume retirée. Pour lancer cette attaque, le Sphinx doit préparer ses plumes pendant un round, bien qu'il puisse entre temps effectuer d'autres actions.

Attente : le Sphinx peut, volontairement, faire que ses plumes n'absorbent pas le sang de ses victimes jusqu'à ce qu'elle le veuille, retardant leur mort pour s'amuser avec ses jeux macabres.

La Chair de la Connaissance : lorsque les Sphinx dévorent la chair d'un individu, elles acquièrent automatiquement toutes les connaissances intellectuelles de celui-ci la, ainsi qu'une partie de sa mémoire et de ses souvenirs. Il est important de préciser que cela ne leur permet pas d'employer les compétences ou pouvoirs de leurs proies, simplement de savoir les mêmes choses qu'elles.

Vol : le Sphinx est pourvu de deux grandes ailes qui lui permettent de sillonner les cieux avec une Qualité de Vol 12.

Muses

Peut-être grâce à leur vaste intelligence ou à cause d'un autre don étrange, les Sphinx peuvent rendre l'inspiration aux artistes en leur octroyant une de leurs plumes. Naturellement, étant donnée leur nature maléfique, il ne le font jamais sans compensation, que ce soit un type de défi ou une obscure demande.

Illustration Wen Yu Li

Squelette

Cadavre Animé

Niveau : 1 **Catégorie :** Entre Mondes, Non mort 10
Points de Vie : 70
Classe : Guerrier
For : 6 **Dex :** 7 **Agi :** 6 **Con :** 4 **Pou :** 3 **Int :** 2 **Vol :** 2 **Per :** 5
RPhy 25 **RMys** 20 **RPsy** 10 **RPoi** 25 **RMal** 25

Initiative : 55 Naturelle, 35 Épée longue
Attaque : 65 Épée longue
Défense : 70 Épée longue
Dégâts : 55 Épée longue (Tra)
Armure : Naturelle Tra 1 Con 0 Per 4 Cha 0 Fro 2 Éle 2 Éne 0

Compétences naturelles : Module d'Armes (Variable).
Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique, Sans Émotions (Immunité Psychologique), Immunité à la Douleur, *Régénération Zéro.*
Pouvoirs : Vision des Morts (Vision Extrasensorielle), Corps d'Os (Armure Physique 4, *Limitée*)

Taille : 10 Moyenne **Régénération :** 0
Mouvement : 6 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Saut 25, Escalade 20, Vigilance 35, Observation 20.

Avec les zombies, les squelettes sont la catégorie la plus basique de non morts, l'ensemble des os d'un cadavre animé par des moyens surnaturels. Toutefois, contrairement aux cas des zombies, la seule chose qui maintient l'unité de leur corps et leur permet de bouger n'est pas de la chair putréfiée mais le pur pouvoir nécromantique. C'est pour cela que ces créatures sont considérées comme étant encore plus dangereuses que les zombies, car leur nature mystique est « existentiellement » plus puissante.

En règle général, les squelettes sont des être inanimés sans esprit ni autre capacité de raisonnement qu'une certaine violence innée. S'ils ont un lien nécromantique avec une créature qu'ils peuvent considérer comme étant leur seigneur, ils agissent de manière organisée, mais sinon ils se contentent d'errer sans but précis en tuant tout ce qu'ils rencontrent.

Étant donné que les squelettes sont principalement liés à la nécromancie la plus artisanale et mystique, on n'en trouve pas parmi les créations développées par Soleil Noir suivant les expériences détaillés dans le Livre des Morts.

Modus operandi

Les squelettes n'ont d'autre ligne de conduite que l'obéissance aux ordres de leur maître ou le meurtre de toute forme de vie croisant leur chemin. Ils brandissent habituellement des armes, quoiqu'ils puissent aussi lutter simplement à mains nues et en mordant. Ils n'ont pas de points vulnérables. Les caractéristiques indiquées dans la fiche sont celles du cadavre animé d'un homme adulte de constitution moyenne. Femmes, enfants ou personnes au physique exceptionnel peuvent avoir des attributs très différents.

Armes : les squelettes peuvent avoir n'importe quelle combinaison d'armes possible. Les caractéristiques indiquées ci-dessus considèrent qu'ils portent une épée longue, mais on peut sans problème la remplacer par autre chose.

Sans Émotion : un squelette n'a pas d'émotions et ne peut donc être affecté par un quelconque état psychologique.

Vision des Morts : bien que n'ayant pas d'yeux, les squelettes sentent de façon surnaturelle ce qui les entoure et ne subissent pas de malus dus à la luminosité ni d'effets semblables. De même, ils peuvent sans difficulté percevoir les forces spirituelles.

Corps d'Os: vu que leurs corps sont faits d'os, les squelettes ont une protection spéciale contre certains types d'attaques mais ils ne peuvent en revanche d'aucune manière récupérer des Points de Vie.

Types Possibles

En fonction de la nature et de l'origine surnaturelle du squelette, il existe différents pouvoirs qui n'apparaissent pas dans ses caractéristiques. Voici une liste des principaux types de squelettes spéciaux, qui ne sont bien entendu pas les seuls.

-Squelette de Sang : les squelettes de sang sont capables d'absorber le sang de leurs victimes, grâce auquel leur corps brisé récupère. Ceux qui appartiennent à cette catégorie recouvrent une quantité de Points de Vie équivalant aux dégâts causés à d'autres êtres vivants.

-Inmortus : les dénommés « Inmortus » sont la plus dangereuse et la plus terrible catégorie de squelette connue. Quelle que soit la quantité de dégâts qu'ils reçoivent, ces cauchemars sont capables de se reconstruire automatiquement à la fin du round, se « montant » de nouveau à partir de leurs fragments brisés. Pour cette raison, ils ne subissent jamais de malus aux actions et ne sont pas détruits tant que leurs Points de Vie ne tombent pas au-dessous de zéro. La seule manière d'en finir complètement avec un Inmortus est de lui causer un Critique final supérieur à 50, auquel cas la structure de la créature vole en éclats.

-Gardiens : ces squelettes sont capables de rester inactifs comme un vulgaire tas d'os jusqu'à ce qu'un être vivant passe près d'eux. À ce moment-là, ils se redressent à toute vitesse en attaquant soudainement leur cible. Une personne attaquée de cette manière devra réussir un test de Vigilance Difficile ou subir automatiquement une attaque surprise.

Succube

Vampires du Desir

Fille d'Abrael

Niveau : 3 **Catégorie :** Entre Mondes 15
Points de Vie : 110
Classe : Illusionniste
For : 6 **Dex :** 8 **Agi :** 7 **Con :** 7 **Pou :** 12 **Int :** 10 **Vol :** 8 **Per :** 10
RPhy 45 **RMys** 60 **RPsy** 50 **RPoi** 45 **RMal** 45

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 10 Combat à Mains Nues
Défense : 5 Esquive
Dégâts : 15 Combat à Mains Nues (Con)
Armure : Aucune

AMR : 60 **Zéon :** 975
Projection Magique : 100 Offensive, 130 Défensive
Niveau de Voie : 60 Illusion

Capacités Primordiales : Don mystique, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, *Besoin Physique*.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes du Plaisir (RPoi 80, Extase, *Condition*), Vol Mystique 8, Corps du Désir (Métamorphisme *Condition*), Essence Occulte (Non Détection Mystique +100), Tentation Absolue (Aura 5 Mètres, RMys 80, Fascination, *Condition Supplémentaire*, *Condition Supplémentaire*), Drain de Force Vital.

Taille : 13 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 7/8 **Fatigue :** 7

Compétences Secondaires : *Style 100*, Persuasion (*Séduction*) 165, Déguisement 40, Vigilance 20, Observation 20.

Fille de Lilith

Niveau : 3
Catégorie : Entre Mondes 15
Points de Vie : 110
Classe : Assassin
For : 7 **Dex :** 10 **Agi :** 10 **Con :** 7 **Pou :** 10 **Int :** 9 **Vol :** 8 **Per :** 10
RPhy 45 **RMys** 55 **RPsy** 50 **RPoi** 45 **RMal** 45

Initiative : 105 Naturelle
Attaque : 120 Griffes du Plaisir
Défense : 125 Esquive
Dégâts : 45 Griffes (Per)
Armure : Aucune

AMR : 10 **Zéon :** 135
Projection Magique : 15 Offensive, 15 Défensive
Niveau de Voie : 30 Illusion

Capacités Primordiales : Don mystique, Caractéristiques Physiques Surhumaines, *Besoin Physique*.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Griffes du Plaisir (RPoi 80, Extase, *Condition*), Vol Mystique 8, Corps du Désir (Métamorphisme *Condition*), Essence Occulte (Non Détection Mystique +100), Tentation Absolue (Aura 5 Mètres, RMys 80, Fascination, *Condition Supplémentaire*, *Condition Supplémentaire*), Drain de Force Vital.

Taille : 14 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 10/8 **Fatigue :** 7

Compétences Secondaires : Discrétion 55, Déguisement 50, Style 100, Persuasion (Séduction) 110, Déguisement 40, Vigilance 60, Observation 50.

D'après les légendes les plus répandues, les succubes sont des démons féminins qui se nourrissent de l'essence des mortels. Leur principal objectif, de même que leur manière de subsister, est de séduire les hommes pour avoir des relations sexuelles avec eux et absorber leur énergie vitale. Bien qu'ils prennent habituellement une apparence humaine, même sous leur forme authentique se sont de belles femmes ailées avec des sabots à la place des pieds. Leur peau et leurs cheveux peuvent être de couleurs très diverses : pratiquement toute combinaison imaginable est possible.

De nombreuses succubes se mêlent à la société, endossant des rôles aussi différents que celui de prostituées ou de dames de haute naissance. D'autres servent de démons de Quatrième Hiérarchie au service d'un puissant seigneur infernal qui les utilise pour espionner et manœuvrer certains hommes en échange de leurs faveurs. La plupart sont malicieuses et manipulatrices, ne voyant dans les hommes guère plus que des jouets à utiliser, consommer puis jeter. Certaines se sont cependant habituées à leur « vie mortelle » et finissent même par établir de bonnes relations avec les êtres humains.

Filles de Lilith et Abrael

Les succubes descendent de deux Mères démoniaques jumelles connues sous les noms de Lilith et d'Abrael. Même si toutes ont à la base les mêmes pouvoirs, leur nature intrinsèque est légèrement différente, car alors que Lilith était un pur démon de Seconde Hiérarchie, le sang d'Abrael était mélangé à celui de diverses divinités du plaisir. Par conséquent, les filles de la première sont des démons de Cinquième et Quatrième Hiérarchie, alors que les autres ne sont pas considérées comme des démons et ne font partie d'aucun cercle infernal, car leur essence n'est pas entièrement liée au mal. En ce sens, les filles d'Abrael agissent plus comme des « vampires » surnaturels qui se contentent de se nourrir de la force vitale des hommes et peuvent mener une vie plus indépendante et « terrestre ». Les deux groupes sont clairement opposés et, même s'ils ne se battent généralement pas directement, elles ont l'habitude d'interférer dans les affaires des autres, essayant de leur voler leurs proies.

Quoique leurs pouvoirs soient les mêmes, les filles de Lilith et d'Abrael sont spécialisée dans l'assassinat et la Magie respectivement, c'est pourquoi les caractéristiques indiquées plus haut différencient le deux types de succubes.

Modus operandi

Les succubes sont de dangereux adversaires à cause de leur intelligence et de leur habileté à manipuler. Tout homme peut être leur proie, bien que les individus dont l'âme est forte et ceux ayant des valeurs morales ou religieuses élevées sont leurs favorites, car ils adorent le plaisir que provoque le fait de « les corrompre » et, apparemment, leur énergie a meilleur goût. Elles tenteront généralement de toujours séduire leurs victimes en se servant de leurs « armes féminines » et de tout truc nécessaire, même si cela implique d'utiliser leur maîtrise des illusions. Elles n'ont pas peur non plus de déclencher des affrontements directs (surtout les Filles de Lilith), mais elles préfèrent toujours employer d'abord d'autres modes d'approche.

Corps du Désir : les succubes ont le pouvoir de modifier leur propre apparence, prenant à volonté forme humaine (ou d'une autre race semblable, comme les Duk'zarists ou les Sylvains). Même si elles peuvent choisir librement n'importe quel détail qui leur plaît, tel que l'âge ou l'ethnie, et créer des vêtements en accord avec la forme choisie, elles sont toujours limités à l'aspect de belles femmes. Tant qu'elles se servent de cette capacité, elles ne peuvent voler ni employer Tentation Absolue.

Vol Mystique : en matérialisant leurs ailes, les succubes peuvent se déplacer dans les airs avec une Qualité de Vol 8. Curieusement, bien qu'ayant besoin de les montrer, le vol en soi est surnaturel et elles sont donc capables de se déplacer dans des espaces réduits ou sous des conditions climatiques extrêmes.

Essence Occulte : en plus de leur maîtrise du déguisement, les succubes sont capables de cacher leur véritable nature afin de paraître à tous les effets, entièrement humaines. Lorsque quelqu'un essaye de réaliser une quelconque sorte de détection surnaturelle pour découvrir leur essence authentique, elles appliquent un bonus de +100 à la Résistance qu'elles doivent employer. Si elle réussit le test, la succube détermine le type d'essence perçu par l'examinateur.

Griffes du Plaisir : les ongles d'une succube peuvent s'allonger jusqu'à atteindre une taille disproportionnée et leur servir d'arme naturelle. En plus de pouvoir attaquer avec, elles sécrètent une substance surnaturelle qui provoque chez les hommes une réaction les remplissant d'euphorie et de plaisir, c'est pourquoi ceux qui sont griffés doivent réussir un test de RPoi contre 80 ou appliquer l'état d'euphorie (-20 à toutes les actions, mais il ignore tout autre malus dû à la douleur ou à la fatigue) durant un nombre de rounds égal au niveau d'échec.

Tentation Absolue : quand elles sont sous leur forme réelle, les succubes possèdent une méthode de défense spéciale qui provoque des délires chez tous les hommes qui les regardent. Tentation Absolue créé une illusion directement dans leur esprit en leur faisant croire que le démon est l'être le plus beau de la création, les fascinant au point qu'ils sont incapable de faire autre chose que de le contempler stupéfaits. Cette capacité est un pouvoir inné qui s'active au moment même où quelqu'un de sexe masculin a l'intention de blesser la succube : cet individu doit réussir un test de RMys automatique contre 80 ou être soumis à l'état de Fascination. Les victimes ont le droit de refaire la RMys seulement s'ils sont la cible d'une attaque, subissent des dégâts ou, pour une raison quelconque, cessent d'observer la succube. Si l'orientation sexuelle de la personne n'est pas orientée vers les femmes, elle peut appliquer un +20 à sa RMys.

Drain de Force Vitale : les succubes se nourrissent de la force vitale des hommes avec lesquels elles ont des relations sexuelles ou qu'elles embrassent passionnément. Quiconque couche avec l'une d'entre elles doit faire un test en se servant uniquement de sa Base de Présence contre une difficulté de 120. Si la relation consommée est très longue, l'amant de la succube doit faire un test supplémentaire par heure, la valeur à dépasser augmentant à chaque fois de +10. Sans se rendre compte de ce qui arrive (elle le percevra au début simplement comme de la fatigue), la victime subira une perte temporaire de présence égale au niveau d'échec, ce qui implique en outre un malus à toutes les actions correspondant au double de la présence perdue. Au cas où celle-ci passerait en dessous de 20, le sujet touché mourrait, laissant derrière lui une simple enveloppe momifiée sans âme ni force vitale. Un baiser passionné a les mêmes effets, mais ses conséquences négatives sont bien moindres : la difficulté à dépasser n'est que de 100 et ne provoque jamais la mort mais l'inconscience.

Besoin d'Énergie Vitale : si une succube ne s'alimente pas pendant plus de trois jours de suite, elle commence à s'affaiblir (-10 cumulable à toutes les actions par journée écoulée) jusqu'à ce que, au bout de dix à treize jours, elle meure d'« inanition ».

Illustration Wen Yu Li

Symbiose

Spirale de Dualité

Facette Obscure

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 20
Points de Vie : 170 (Partagés)
Classe : Guerrier
For : 8 **Dex :** 9 **Agi :** 7 **Con :** 8 **Pou :** 9 **Int :** 8 **Vol :** 6 **Per :** 7
RPhy 65 **RMys** 65 **RPsy** 60 **RPoi** 65 **RMal** 65

Initiative : 85 Naturelle
Attaque : 185 Épines de Ténèbres
Défense : 170 Griffe
Dégâts : 50 Épines de Ténèbres (Per)
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Épines de Ténèbres (Attaque Supplémentaire *Spécial*), Symbiose, Énergie Double.

Taille : 16 Moyenne (Grande) **Régénération :** 2
Mouvement : 7 **Fatigue :** 8

Compétences Secondaires : Vigilance 40, Observation 30, Résistance à la Douleur 30, Prouesses de Force 95.

Facette Lumineuse

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes, Élémentaire 20
Points de Vie : 170 (Partagés)
Classe : Sorcier
For : 6 **Dex :** 9 **Agi :** 7 **Con :** 8 **Pou :** 12 **Int :** 11 **Vol :** 6 **Per :** 7
RPhy 65 **RMys** 75 **RPsy** 60 **RPoi** 65 **RMal** 65

Initiative : 85 Naturelle
Attaque : 10 Griffes
Dégâts : 15 Griffes (Per)
Armure : Aucune

AMR : 60
Zéon : 1.660
Projection magique : 160 Offensive, 190 Défensive
Niveau de Voie : 40 Lumière

Capacités Primordiales : Don mystique, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles.
Pouvoirs : Symbiose, Énergie Double.

Taille : 14 Moyenne (Grande) **Régénération :** 2
Mouvement : 7 **Fatigue :** 8

Compétences Secondaires : Vigilance 20, Observation 15, Occultisme 80, Évaluation magique 150, Résistance à la Douleur 25.

Langue et Gueule

Initiative : agissent toujours en dernier
Attaque : 160 Langue ou 200 Gueule ou 180 Énergie Double
Dégâts : 120 Gueule (Per), 120 Énergie Double
Pouvoirs : Langue (Immobilisation 12, Distance 15 Mètres, Sans Limite), Gueule (+50 aux dégâts), Énergie Double (Zone 10 Mètres, Sans Limite, *1 Round de Préparation*).

Même pour les forces surnaturelles les plus anciennes, il est difficile d'expliquer et de comprendre les incohérences que représentent les être qui, faute de mieux, reçoivent le nom inapproprié de Symbiose. Il s'agit des « œufs » d'entités qui furent, avant leur naissance, affectées par des quantités si énormes de lumière et de ténèbres que leur essence même se retrouva corrompue par cette dualité. C'est ainsi que surgissent des aberrations démoniaques que l'on ne peut même pas appeler élémentaires véritables.

Il est vraiment compliqué de décrire la forme d'une Symbiose, car en elles se mêlent des parties à la fois angéliques et démoniaques dont résulte quelque chose de monstrueux et démentiel. Elles ressemblent à de grands œufs ailés à trois jambes, dont le côté droit est une entité indépendante liée à la lumière et le gauche une créature de l'obscurité. Finalement, les deux parties sont elles mêmes séparées par une grandes gueule donnant à l'ensemble un air de cauchemar.

Le mode de comportement des Symbioses est complètement imprévisible, car elles se laissent porter par les aspects les plus extrêmes de leur essence. Chacune des parties, appelées « facettes », a son propre esprit et prend le contrôle durant de courtes périodes. Pendant un tiers du temps ce sont des êtres pacifiques, un autre ce sont des sadiques prenant plaisir à provoquer la douleur, et le reste elles sont simplement hors d'eux et détruisent tout ce qu'ils rencontrent par pure démence.

Quoiqu'elles n'aient pas besoin de nourriture, elles s'alimentent d'êtres vivants auxquels elles arrachent la lumière ou l'obscurité se trouvant dans leur cœur. Plus la présence de ces éléments est forte dans l'essence de quelqu'un, plus elles désirent la consommer. Personne ne connaît exactement la raison de cette « nécessité » ni celle pour laquelle elles accumulent en elles une telle quantité d'énergie élémentaire, mais certains occultistes considèrent que leur but est de se nourrir de pouvoir pour que l'œuf « éclose », donnant naissance à un nouvel être.

D'habitude, la plupart des Symbiose vivent dans La Veille ou dans les espaces existentiels où habitent les démons, même si on en trouve également dans des temples abandonnés et dans des lieux chargés de lumière ou de ténèbres. Dans ce cas, elles dorment sous l'aspect d'œufs géants, s'alimentant lentement de l'énergie du milieu, jusqu'à ce qu'elles sentent la présence d'êtres vivants proches.

Modus operandi

Les Symbioses sont des adversaires très étranges au combat, car lutter contre elles revient à faire face à deux ennemis. Bien qu'elles ne possèdent qu'un seul esprit, chaque partie de leur corps se comporte comme une créature différente et possède ses propres pouvoirs.

La facette lumineuse est une sorcière habile, tandis que l'obscure attaque et se défend grâce à son contrôle sur les ténèbres.

Symbiose : même s'il s'agit à tous les effets d'un être unique, la Symbiose est composée de deux facettes distinctes qui agissent de manière indépendante. C'est pour cela qu'en termes de jeu elle est traitée somme deux créatures séparées qui partagent uniquement leurs Points de Vie : tout dégâts subi l'est automatiquement par les deux.

Épines de Ténèbres (facette obscure seulement) : la facette obscure de la Symbiose attaque en créant des épines d'obscurité qui jaillissent aussi bien du sol que des airs et traversent directement le corps de ses adversaires. À chaque round, elle peut créer de une à cinq épines (calculé en lançant un D10 et en divisant le résultat par deux), qu'elle peut distribuer librement parmi les ennemis ne se trouvant pas à moins de 10 mètres d'elle.

Langue : indépendante des deux facettes, la langue centrale de la Symbiose essaye continuellement d'attraper des adversaires afin de les entraîner vers sa gueule. Elle agit toujours en dernier dans le round, mais comme elle ne fait partie d'aucune des moitiés de l'être, elle le fait même si les deux facettes avaient été mises sur la défensive. La langue effectue une attaque d'Immobilisation à distance (15 mètres maximum) avec une compétence offensive de 160 et l'équivalent de Force 10, mais ne cause aucun dégât. Cette attaque fonctionne uniquement sur des êtres dont la taille est inférieure à celle de la Symbiose. Pour que la langue lâche sa proie une fois qu'elle est parvenue à la saisir, il faut lui faire 400 points de dégâts (qui ne sont pas déduits du total de Points de Vie de la Symbiose) avant la fin du round suivant (sinon, sa victime risque de finir dans la gueule de la créature).

Illustration Wen Ya Li

Gueule : si la langue obtient au moins Paralysie Légère avec son attaque, la Symbiose tentera d'entraîner le pauvre malheureux à l'intérieur de son gosier. À la fin du round suivant (quand ce serait à la langue d'agir), l'individu capturé doit réussir un test opposé de Force contre 10 ; s'il échoue, il est attiré vers la gueule qui se referme mortellement sur lui. Elle lance une attaque indépendante avec une compétence offensive de 200 et une Base de Dégâts de 120 points. S'il survit, la gueule refait l'attaque au round suivant, à moins que la personne emprisonnée ne parvienne auparavant à s'échapper de la bouche en réussissant un test opposé de Force ou d'Agilité contre 10.

Énergie Double : si les deux facettes le désirent, la Symbiose peut activer une puissante attaque basée sur la lumière et l'obscurité qui détruit tout ce qui l'entoure. Pour ce faire, elles réunissent toute leur énergie spirituelle dans l'espace se trouvant entre elles (plus ou moins à l'intérieur de la gueule) et ouvrent leur « bouche » ; le résultat est une sphère d'énergie crépitante qui éclate, produisant une attaque contre tous ceux qui se trouvent à moins de 10 mètres de la créature. Énergie Double attaque sur le mode Énergie avec une compétence 180 points et une Base de Dégâts de 100. Toutefois, cette capacité est aussi terriblement dangereuse pour la créature, car les forces opposées courent le risque de se déchaîner en provoquant une énorme explosion qui détruit la Symbiose et tout ce qui l'entoure. Si les deux côtés obtiennent le même chiffre sur les deux dés dans le jet d'attaque (par exemple un 66 ou un 33), on considère que c'est un résultat de jet ouvert et la Base de Dégâts double, aux dépends de la Symbiose elle-même qui est consumée dans le processus. Énergie Double demande un round de préparation et est une action complète ; ni les facettes ni la langue ou la gueule ne peuvent rien faire d'autre durant ce round. Après l'avoir utilisée, la créature doit attendre au moins une minute pour recommencer.

Taille : bien que la Taille de chaque facette soit Moyenne, la Symbiose dans son ensemble est considérée comme étant Grande.

Type-005

Cadavre Anime Superieur

Niveau : 4 **Catégorie :** Entre Mondes, Non Mort (Construit) 15
Points de Vie : 1.250 Encaissement
Classe : Guerrier
For : 11 **Dex :** 8 **Agi :** 6 **Con :** 11 **Pou :** 6 **Int :** 4 **Vol :** 2 **Per :** 7
RPhy 65 **RMys** 50 **RPsy** 25 **RPoi** 65 **RMal** 65

Initiative : 75 Naturelle
Attaque : 140 BioOs, 140 Chaîne d'Os, 120 Harpon d'Os, 140 Protocole Final.
Défense : Encaissement
Dégâts : 80 BioOs, 40 Chaîne d'Os, 60 Harpon d'Os, 100 Protocole Final.
Armure : Naturelle + Os Tra 5 Con 5 Per 5 Cha 5 Fro 5 Éle 5 Éne 3

Capacités Primordiales : Aucun Besoin Physique, Caractéristiques Physiques Surhumaines, Immunité à la Douleur, Immunité Psychologique.
Pouvoirs : Armes Naturelles : BioOs (+20 aux Dégâts), Harpon d'Os (Distance 100 Mètres, Sans Limite, *Demande 3 Rounds de Préparation*), Chaîne d'Os (Distance 10 Mètres, Immobilisation 10, Sans Limite), Armure Physique 4, Protocole Final (Zone 5 Mètres, Base de Dégâts 100), Vision Extrasensorielle.

Taille : 22 Moyenne **Régénération :** 0
Mouvement : 6 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Saut 35, Escalade 30, Vigilance 55, Observation 45.

Les Type-005 sont le résultat des recherches ardues des scientifiques de Soleil Noir pour créer un modèle de zombie incroyablement plus puissant qu'un simple cadavre animé conventionnel. Ce succès sans précédents leur a permis de développer ce qui allait devenir, à sa façon, le meilleur soldat non mort de l'organisation. Bien qu'ils n'approchent pas, même de loin, les capacités destructrices de créature comme les Raziel, les Type-005 sont des agents efficaces, contrôlables et, ce qui est mieux, faciles à utiliser, car dans certaines circonstances on peut parfaitement les confondre avec des humains normaux.

Leur processus d'élaboration est semblable à celui des zombies, mais bien plus précis et coûteux, car leur squelette subit des changements basés sur l'alchimie et on modifie son cerveau en installant un système de contrôle. Naturellement, seuls les meilleurs cadavres et les plus résistants son sélectionnés.

À première vue, un Type-005 est simplement un homme musclé (on n'emploie généralement pas de femmes pour ce projet) extrêmement pâle et sans aucun poil sur le corps. Ils sont habituellement couverts de cicatrices et de coutures, et peuvent porter n'importe quelle combinaison de vêtements et d'armures (ou être complètement nus), en fonction des besoins de l'organisation. Ce n'est qu'au combat qu'ils révèlent leur véritable nature inhumaine, car ils font ressortir des os monstrueux, pour former avec eux les armes naturelles les plus incroyables, de pratiquement n'importe où : coudes, avant-bras, poitrine, tête...

Les Type-005 n'ont ni identité ni personnalité : ils n'ont absolument aucun souvenir de leur vie et agissent machinalement, obéissant automatiquement aux ordres reçus. Soleil Noir s'en sert comme soldats d'élite pour constituer ses propres escadrons privés. Grâce à leur stabilité (il est rare qu'ils perdent le contrôle), c'est également le premier « produit » qu'ils ont commercialisé, même si leurs clients sont toujours des individus de toute confiance capables de payer des sommes exorbitantes pour avoir leurs propres « soldats immortels ».

Modus operandi

Un Type-005 est un soldat efficace qui obéit aux ordres reçus de manière simple et direct. Comme son intelligence n'est pas très élevée, ils n'ont pas d'imagination au combat et agissent toujours mécaniquement (quoiqu'efficacement) lorsqu'ils affrontent leurs ennemis.

Ils n'ont pas de points vulnérables connus.

BioOs : la structure physique des Type-005 est conçue pour devenir une arme car ils sont capables de contrôler la forme et la croissance de tous leurs os. À volonté, ces cadavres supérieurs peuvent faire apparaître n'importe quelle partie de leur squelette directement à travers sa peau comme une lame, une arête effilée ou une autre arme naturelle. Grâce à cette diversité, le Type-005 peut choisir le type d'attaque qu'il préfère, que ce soit TRAnchant, PERforant ou CONtondant, sans appliquer aucun malus à sa compétence. Les BioOs peuvent atteindre une taille de deux mètres et, même brisés, ils repoussent en quelques secondes. De même, les blessures qu'ils causent en apparaissant se referment peu de temps après, c'est pourquoi il ne subit aucun dommage en s'en servant.

Harpon d'Os : lorsqu'un objectif se trouve très loin, les Type-005 ont à leur disposition une arme osseuse installée à l'intérieur de leur bras gauche qui tire un énorme os en forme de harpon qu'ils ont eux-mêmes généré. Cette capacité équivaut à une attaque complète (le Type-005 ne peut réaliser aucune autre action active ni attaque supplémentaire) et l'os est un projectile naturel lancé avec une portée maximale de 100 mètres. Après avoir utilisé le harpon, il faut au cadavre au moins trois rounds entiers pour que son corps génère de nouveau un os pouvant lui servir de munition.

Type-005 modifié

Illustration Wen Ya Li

Chaîne d'Os : un Type-005 peut employer les os de sa colonne vertébrale comme une chaîne ou un fouet qui s'étend jusqu'à 10 mètres pour attraper un adversaire et l'immobiliser ou l'amener au corps à corps. Cette attaque suit les règles d'Immobilisation avec l'équivalent de Force 10. Si la Chaîne est la cible d'attaques, elle encaisse 300 points de dégâts avant de se briser, mais elle commence à repousser et récupère complètement au bout de cinq rounds.

Protocole Final : il y a dans le cœur des Type-005 un dispositif d'urgence prévu pour lui injecter un puissant sérum lorsque son état physique se trouve à la limite. Cette substance alchimique provoque une réaction en chaîne dans tout le squelette du cadavre qui entraîne une croissance démesurée des os ; en quelques secondes, ces derniers produisent des dizaines d'arête effilées qui surgissent de la chair du Type-005, détruisant aussi bien le non mort que tous ceux qui se trouvent à moins de 5 mètres de lui. Quand les Points de Vie de la créature tombent à zéro, cette capacité s'active automatiquement, même si l'attaque n'a pas lieu avant le début du round suivant. Il est possible de l'empêcher si, avant que la créature ne l'enclenche, elle reçoit une attaque visée au cœur qui lui cause plus de 100 points de dégâts.

Modifications

Il existe deux modifications chez les Type-005, bien qu'elles ne soient pas très courantes car elles rendent le produit excessivement plus cher et Soleil Noir n'est généralement pas disposé à investir autant en eux.

Type-005a : ces modèles ont été retouchés afin de paraître complètement humains. Ils son toujours incapables de parler mais, mis à par le fait qu'ils sont légèrement froids, il est impossible de les différencier (sans examen médical préalable) d'un être vivant normal.

Type-005b : également appelés « régénérateurs », ces modèles n'ont pas besoin qu'une équipe médicale de Soleil Noir les opère pour récupérer des dégâts, car ils ont un système leur permettant de guérir leurs blessures à la même vitesse que les ouvertures créées par leurs os se referment. Ils récupèrent donc 50 Points de Vie par round.

Walkyrie

Dame de la Mort

Niveau : 7 **Catégorie :** Entre Mondes, Non Mort *(spécial)* 25
Points de Vie : 230
Classe : Mage de bataille
For : 8 **Dex :** 12 **Agi :** 11 **Con :** 9 **Pou :** 12 **Int :** 11 **Vol :** 8 **Per :** 11
RPhy 70 **RMys** 80 **RPsy** 70 **RPoi** 70 **RMal** 70

Initiative : 115 Naturelle, 95 Faux des Âmes
Attaque : 210 Faux des Âmes +10
Défense : 205 Faux des Âmes +10
Dégâts : 75 Faux des Âmes (Tra)
Armure : Aucune

AMR : 45
Zéon : 750
Projection magique : 150 Offensive
Niveau de Voie : Nécromancie 40

Compétences naturelles : Maniement offensif des sorts.
Capacités Primordiales : Don mystique, Caractéristiques Physiques Surhumaines, Caractéristiques Spirituelles Surnaturelles, Aucun Besoin Physique, Surhumanité.
Pouvoirs : Faux des Âmes, Voler l'Âme, Valestis (+50 Attaque, RMys 140, Vulnérabilité, *Sans Dégâts, Demande 2 Rounds de Préparation*), Forme Spectrale (*Limitée*), Voir les Âmes, Non Détection Mystique +100, Demi-vie, Immortelle.

Taille : 17 Moyenne **Régénération :** 0
Mouvement : 11 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Discrétion 105, Vigilance 25, Observation 100, Pistage 125, Évaluation Magique 60.

Une Walkyrie, ou Damoiselle de la Mort, est une énigmatique créature ni vivante ni morte. Son objectif est de détruire les mortels qui tentent d'une manière ou d'une autre de se soustraire au cycle naturel en devenant des êtres immortels ou en modifiant le cours de leur existence.

Il existe deux théories différentes quant à la naissance des Walkyries. Un secteur des historiens et des occultistes pensent que ce sont de femmes qui, quelques secondes avant leur mort, furent choisies par une puissance majeure qui leur donna la possibilité de rester dans le monde à condition d'en finir avec tous ceux qui tenteraient d'échapper à leur sort. En ce sens, elles rappellent beaucoup le mythe des banshees, sauf que leur nature est clairement guerrière. D'autres au contraire pensent qu'elles furent directement créées par les trois Parques Verdanni, Ull et Cloht, et qu'elles sont leurs agents pour corriger les actes de ceux qui essaient de pervertir le destin.

L'apparence d'une Walkyrie est, dans le meilleur des cas, aussi fascinante que terrifiante. Il s'agit de belles femmes ailées dont la moitié gauche su corps est complètement squelettique. Elles portent toujours des armes très décoratives et se déplacent dans l'ombre, ce qui leur donne une allure encore plus lugubre.

Leurs personnalités sont variées, mais toutes sont fortement obsédées par leur travail. Capturer l'âme de leurs objectifs est le plus important pour elle, quoiqu'en suivant toujours une multitude de normes qui déterminent chacune de leurs actions dans le monde. Comme elles l'expliquent elles-mêmes, en tant qu'intermédiaires des forces de l'au-delà il est logique que leur tâche soit strictement réglementée. Elles méprisent tout particulièrement les êtres non morts, c'est pourquoi tant que cela ne gêne pas leur mission elles éliminent tous ceux qu'elles croisent.

Une Walkyrie est totalement incapable de se manifester dans le monde et de commencer une chasse d'elle-même : elle doit être appelée par un intermédiaire. La personne qui l'invoque n'a néanmoins absolument pas besoin d'être un expert en surnaturel, il suffit que quelqu'un soit affecté par les actes d'un individu ayant perverti le cycle de la vie et ressente que c'est quelque chose d'injuste.

Les nécromanciens qui tentent de transcender la mort, les sorciers qui modifient leur nature en se transformant en chimères immortelles ou de simples esprits restés en arrière pour finir par devenir des non morts sont leurs cibles les plus courantes.

Curieusement, la plupart des créatures surnaturelles évitent d'avoir des problèmes avec elles, même celles qui surpassent leur pouvoir. Démons, élémentaires et autres entités similaires les fuient à chaque fois qu'elles le peuvent, probablement pour ne pas avoir d'ennuis avec celles qu'elles servent.

On ignore combien d'entre elles cheminent actuellement sur Gaïa, mais ce qui est sûr, c'est passent la majeure partie de leur temps dans d'autres plans d'existence jusqu'à ce qu'elles apparaissent dans le monde.

Modus operandi

À part dans le cas des non morts, les Walkyries n'entament le combat qu'avec leurs objectifs et ceux qui les protègent. Dans ce cas, elles tentent de les éliminer discrètement, en se servant de leurs considérables capacités de subterfuge et de leur non détection surnaturelle, bien que ça ne les dérange absolument pas de se présenter devant leurs victimes si elles considèrent que tout sera plus facile ainsi.

Elles n'ont apparemment aucun point vulnérable connu.

Faux des Âmes : une Walkyrie de la Mort possède un artefact unique lié à son essence appelé Faucheuse d'Âmes. Il s'agit d'une arme de Qualité +10 qui a la capacité spéciale de blesser toute créature, quelles que soient ses immunités spéciales ou ses protections, et qui accroît de 50% les dégâts causés aux non morts, de même qu'à d'autres êtres ayant d'une quelconque manière échappé au cercle de la vie et de la mort. C'est en général une Faux de Guerre (et c'est ainsi qu'elle est indiquée dans les caractéristiques de la Walkyrie), mais ce peut aussi être n'importe quelle autre arme tranchante (épée, hallebarde ou épée à deux mains). Si la Faux des Âmes est séparée de sa propriétaire, elle perd ses capacités spéciales et devient une simple arme +0. La Walkyrie peut faire de tout objet qu'elle brandit une autre Faux des Âmes simplement en versant dessus un peu de son sang, mais c'est quelque chose qu'elle préfère éviter, car elle a l'impression d'abandonner un partie de soi-même.

Illustration Wen Yu Li

Forme Spectrale : les Walkyries peuvent transformer leur corps en une masse spectrale. Non seulement elles deviennent temporairement intangibles (toutes les attaques ne pouvant altérer l'énergie les traversent et elles peuvent ignorer les objets solides), mais en plus toute personne entrant en contact avec elles ou avec leur arme doit réussir une RPhy ou une RMys contre 110 sous peine de subir un malus à toutes les actions et une perte de Points de Vie égale au niveau d'échec. Toutefois, contrairement aux véritables spectres, sous cette forme elles sont parfaitement visibles pour n'importe qui.

Non Détection Mystique : leur nature d'assassin les prédispose à éliminer leurs victimes sans qu'elles se rendent compte de leur existence. Quand quelqu'un effectue une quelconque détection surnaturelle sur elle, la Walkyrie obtient un bonus de +100 au test de Résistance qu'elle doit réussir.

Voir les Âmes : les Walkyries voient les âmes de toutes les créatures (et même des objets) qu'elles rencontrent, découvrant de façon innée leur nature intrinsèque. Elles sont incapables de percevoir si quelqu'un est « bon ou mauvais », mais elles sauront à l'instant si c'est un être mortel ou pas, à quelle race il appartient et si sa présence dans le monde est une erreur. Seules les personnes ayant Natura 20 ou les entités avec une Gnose supérieure à 35 échappent à cette capacité.

Voler l'Âme : les Walkyries peuvent arracher l'âme de n'importe quelle créature avec leur arme, enfermant dans sa lame l'essence de ceux qu'elles sont venues réclamer. Cela se fait automatiquement quand elles font tomber les Points de Vie à une valeur négative (sans aucun test d'Entre la Vie et la Mort) ou réussissent une attaque de Valestis.

Valestis : pour employer cette attaque, la Walkyrie accumule son pouvoir durant deux rounds entiers (au cours desquels elle ne peut effectuer aucune action active) et lance un impact spécial basé sur Énergie qui augmente de 50 points sa compétence offensive. Le coup en soi ne provoque pas de dommages, mais si elle obtient un résultat qui devrait en causer, elle oblige la cible à effectuer une RMys contre 140. Si elle échoue à cette Résistance, la victime perd 1 point de Pouvoir, d'Intelligence, de Constitution et de Volonté, plus un autre par tranche de 10 point d'échec au jet. Si la valeur de l'une de ces caractéristiques tombe à 0, la faux réclame l'âme et le sujet meurt immédiatement. Il est important de préciser que cette perte est permanente tant que la Faux des Âmes contenant les fragments d'essence volés n'est pas détruite.

Demi-vie : les Walkyries ne sont pas des êtres vivants, mais elles n'obéissent pas non plus aux mêmes règles que les non morts conventionnels : il reste encore en elle un minuscule souffle de vie. C'est pour cela qu'elles choisissent à tout moment de bénéficier ou non de leur condition, décidant librement de ce qui les affecte ou pas. Elles pourraient par exemple être guéries par un sort de Nécrotisme, mais ignorer complètement tout genre de domination ou de dégâts touchant uniquement les non morts.

Immortelle : les Walkyries sont immunisées contre tout effet causant automatiquement la mort.

La Seconde Vie

Il est complètement interdit à une Walkyrie d'ôter une vie avant le moment qui lui correspond. Si par hasard elle tuait ou provoquait directement la mort d'une personne étrangère à l'objectif qu'elle chasse, elle devrait partager sa propre essence avec celle du défunt pour le ramener à la vie. Ainsi, tous deux continueraient d'exister jusqu'à ce que l'un des deux décède à nouveau.

L'Arme Perdue

Suite à un monumental conflit, une Walkyrie nommée Luciela parvint à attraper la majeure partie de l'âme d'un puissant nécromancien qui avait tenté d'échapper au cycle de la vie et de la mort. Malheureusement, le sort final de l'archimage détruisit complètement les environs et elle resta gravement blessée, inconsciente et ensevelie durant plusieurs mois. Entretemps, sa Faucheuse d'Âmes, qui contenait encore la majeure partie de l'essence du nécromancien, fut perdue dans l'explosion, se retrouvant par pur hasard entre les mains de l'un des personnages joueurs. Naturellement, aussi bien Luciela que le mage diminué tenteront de la récupérer à tout prix.

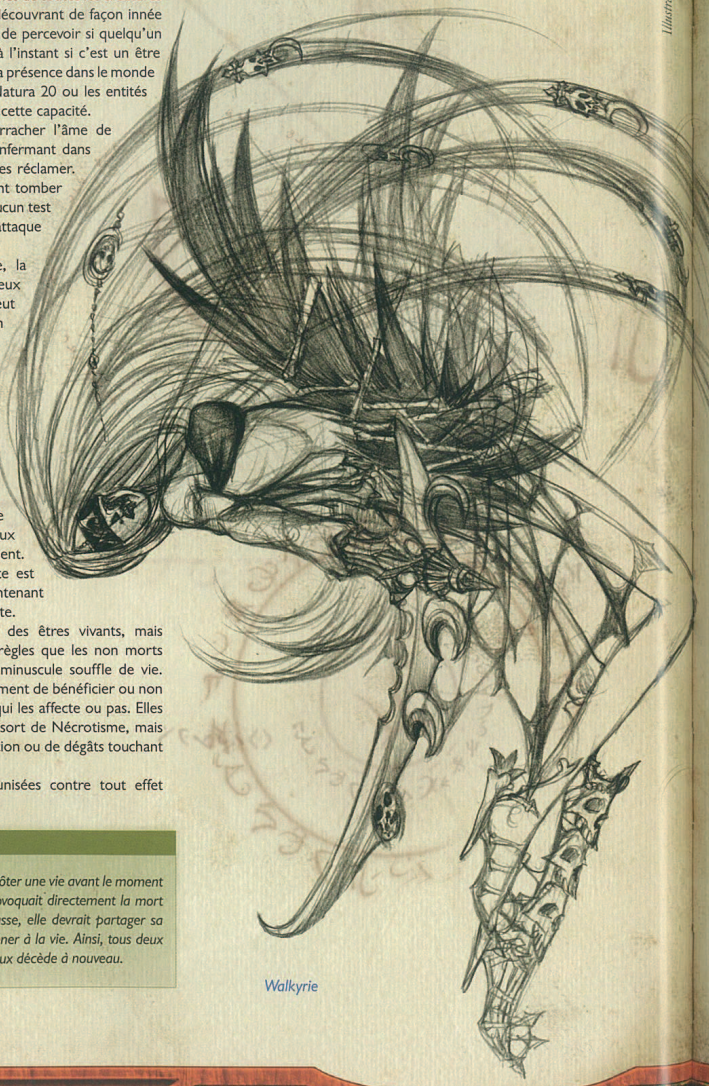


Illustration Wen Yu Li

Walkyrie

Zaqqun

Arbre Maudit

Niveau : 4 **Catégorie :** Entre Mondes 20
Points de Vie : 2.395 Encaissement
Classe : Ombre
For : 12 **Dex :** 8 **Agi :** 5 **Con :** 13 **Pod :** 9 **Int :** 5 **Vol :** 7 **Per :** 10
RPhy 70 **RMys** 55 **RPsy** 50 **RPoi** 70 **RMal** 70

Initiative : 90 Naturelle
Attaque : 150 Empalement / 150 Empaler
Défense : Encaissement
Dégâts : 120 Branches (Con), 170 Empaler (Per)
Armure : Naturelle 2

Capacités Primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Surhumanité, *Peur du Feu (Terreur Raciale), Vulnérabilité Naturelle à un Élément (Double Dégâts, Feu).*
Pouvoirs : Armes Naturelles: Branches et Empaler (+50 aux dégâts), Labyrinthe de Racines (Immobilisation 12, Distance 25 Mètres), Vampire, Avatar, Aspect Mondain (Métamorphisme Basique), Vision Extrasensorielle.

Taille : 25 Énorme **Régénération :** 6
Mouvement : 6 **Fatigue :** 13

Compétences Secondaires : Discrétion 150, Déguisement 150, Vigilance 100.

Les sombres terres du Moth et ses grandes forêts donnent naissance à une foule de légendes terrifiantes comme celle des Zaqqun, les arbres maudits. Hélas, comme la plupart des histoires ténébreuses originaires de la sinistre Principauté, ce créatures sont complètement réelles. Il s'agit d'esprits maléfiques nés de la douleur et du désespoir des personnes qui meurent pendues à leurs branches ou enterrées dessous. Toutes ces émotions corrompent l'arbre et, mêlées aux obscurs pouvoirs du Moth, elles donnent vie aux Zaqqun.

On dirait à première vue de simples arbres légèrement sinistres, mais lorsqu'ils bougent ils laissent voir sur leur tronc un terrifiant visage démoniaque et toutes leurs branches deviennent effilées et monstrueuses. Ils sont incapables de communiquer ou de comprendre d'autres langues et, à cause des émotions négatives qui les ont créés, ils sont intrinsèquement maléfiques. Ils tuent et torturent par nature, car ce sont des choses liées à leur propre existence. Ils vivent à l'intérieure des grandes forêts et n'en sortent jamais, car leur essence est attachée au lieu de leur naissance.

Leur extrême discrétion associée à leur capacité à ressembler à des arbres normaux ont donné lieu à des dizaines d'histoires d'horreur : certaines personnes assurent avoir vu des arbres changer de place dans les bois et que, à chaque fois qu'elles se retournaient, ils semblaient être de plus en plus près...

Bien que la grande majorité de ces créatures se trouvent dans les forêts du Moth, il est possible de les rencontrer dans d'autres endroits du monde où La Veille ténébreuse est proche de la réalité.

Modus Operandi

Les Zaqqun restent immobiles quelque part dans les bois qu'ils considèrent comme leur foyer (généralement caractérisé par un silence absolu) jusqu'à ce qu'ils remarquent que quelqu'un pénètre sur leur territoire. Ils attendent alors patiemment qu'il s'approche avant d'agir.

S'ils le peuvent, une de leurs manœuvres favorites consiste à « traîner » en silence leurs victimes une par une (en leur couvrant la bouche avec leurs racines) afin de jouir du désespoir des autres qui voient disparaître leurs compagnons. Lorsqu'ils sont détectés, ils emploient leurs branches au combat avec une efficacité terrifiante jusqu'à ce qu'ils aient éliminé tous leurs ennemis.

Les Zaqqun n'ont pas de points vulnérables.

Labyrinthe de Racines : les racines du Zaqqun peuvent s'allonger sur des dizaines de mètres afin d'attraper ses victimes à distance et, une fois qu'il les tient, l'arbre les entraîne vers son tronc où il les empale avec une des ses branches effilées. Normalement, il déplace ses racines avec beaucoup de discrétion sous terre afin que sa proie ne se rende pas compte de ce qui arrive puis, uniquement lorsqu'elle est suffisamment proche, il les enroule par surprise autour de ses jambes. La distance habituelle qu'un Zaqqun peut atteindre avec ses racines ne dépasse généralement pas 25 mètres, même si certains arbres extrêmement grands peuvent aller jusqu'à doubler cette longueur. Labyrinthe de Racines est une attaque spéciale d'Immobilisation qui utilise la Force de l'arbre maudit. Quand il veut s'en servir contre un individu qui ne s'y attend pas, l'objectif doit réussir un test de Vigilance Absurde (180) ou subir les malus De Dos et Surprise à son jet de défense. Si l'Immobilisation réussit, il commencer à tirer sa victime pour la rapprocher à toute vitesse de son tronc au round suivant et l'empaler avec ses branches. Le Zaqqun peut également utiliser cette attaque en combat direct, pour essayer d'attraper ses adversaires si cela lui convient mieux que de les tuer directement. Si une personne est consciente de l'existence des racines et s'attend à leur attaque, elle doit seulement réussir un test de Vigilance de difficulté Moyenne (80) pour ne pas appliquer le malus De Dos à sa défense. La seule manière de se libérer de l'Immobilisation consiste à briser les racines en leur causant des dégâts au moins égaux à 300 points. Un Zaqqun peut garder jusqu'à trois individus prisonniers avec et continuer à se battre sans aucun malus à sa compétence offensive.

Empaler : le tronc de l'arbre maudit peut faire jaillir sur tout son tronc des branches effilées et des épines qu'il utilise pour empaler ses adversaires. Lorsqu'il réalise une manœuvre d'Attaque circulaire avec elles, il peut couvrir un secteur de 10 mètres autour de lui.

Vampire : dans le cas où une créature mourrait empalée sur ses épines, l'arbre maudit l'introduirait dans sa bouche et absorberait le sang du cadavre, régénérant 50 Points de Vie par round durant 5 rounds (c'est-à-dire un total de 250 points).

Avatar : le Zaqqun peut connecter son esprit impie à n'importe quel autre arbre se trouvant à un kilomètre de lui au maximum et créer un avatar. Cette créature (qui n'est rien d'autre qu'un fragment du Zaqqun lui-même) conserve toutes les compétences de son créateur mais n'encaisse que 1.000 points de dégâts avant d'être détruite. À chaque fois que le Zaqqun se sert de cette capacité, il perd la moitié de sont total de Points de Vie et ne peut créer plus d'un avatar à la fois.

Aspect Mondain : lorsqu'il reste inactif, l'aspect d'un arbre maudit n'est guère différent de celui d'un arbre normal, même s'il a toujours une présence légèrement ténébreuse.

Vision Extrasensorielle : chaque fibre de l'esprit obscur du Zaqqun est capable de percevoir le monde sans avoir besoin d'yeux. Il a donc une vision circulaire et peut « voir » à travers ses racines aussi loin qu'elles s'écartent du corps principal.

Vulnérable au Feu : les arbres maudits sont très vulnérables au feu : toute attaque basée sur la chaleur leur cause doubles dégâts.

Peur du Feu : le feu est incroyablement nocif pour ces créatures et éveille en elles une crainte ancestrale. Par conséquent, les Zaqqun n'attaquent généralement pas les gens qui portent des torches ou qui se trouvent autour d'un foyer. Si quelqu'un approche du feu trop près du corps d'un Zaqqun tandis que celui-ci veut ressembler à un arbre normal, ceux qui réussiront un test de Vigilance Très Difficile (140) ou d'Observation Moyenne (80) pourront se rendre compte que ses feuilles et ses branches bougent légèrement : l'arbre tremble de peur.

Le Bois Monstrueux

On raconte qu'un minuscule bosquet du Moth qui servit de décors à un massacre est uniquement constitué de Zaqqun. D'après le mythe, tous les arbres se déplacent ensemble comme s'il s'agissait d'une seule entité vivante.

Zopo

Piege Volant

Niveau : 1 **Catégorie :** Naturelle 0
Points de Vie : 55
Classe : Assassin
For : 5 **Dex :** 6 **Agi :** 5 **Con :** 4 **Pou :** 5 **Int :** 1 **Vol :** 2 **Per :** 8
RPhy 25 **RMys** 30 **RPsy** 10 **RPoi** 25 **RMal** 25

Initiative : 55 Naturelle
Attaque : 80 Langue + 80 Gueule.
Défense : 40 Esquive
Dégâts : 0 Langue, 40 Gueule (Tra).
Armure : Aucune

Capacités Primordiales : Ne Dort Pas, Membres Atrophiés, Immunité Psychologique, Taille Surnaturelle, *Vulnérabilité*.
Pouvoirs : Armes Naturelles : Langue et Gueule (+40 au Critique, Attaque Supplémentaire, Immobilisation 10, *Condition*), Vol (Vol Naturel 6, *Condition*), Vision Circulaire, Esquive en Vol.

Taille : 5 Petite **Régénération :** 1
Mouvement : 0/6 **Fatigue :** 4

Compétences Secondaires : Déguisement 50, Discrétion 50, Vigilance 50.

Il y a des fois où les choses apparemment les plus inoffensives peuvent aussi être les plus dangereuses.

Les zopos sont d'étranges plantes carnivores qui ont évolué de façon non naturelle afin de se nourrir de grandes proies. Bien que relativement petits (environ 50 centimètres), ces curieux prédateurs sont capable de tuer même des êtres humains avec une relative facilité. Ils sont composés d'un bulbe avec quatre yeux d'où pendent une énorme gueule dentée et une longue langue rétractile. Bizarrement, ils possèdent plusieurs feuilles dans la partie supérieure qui tournent à toute vitesse comme des hélices, ce qui leur permet de flotter dans les airs à la recherche de « nourriture ».

Ils ont un cycle vital très accéléré : ils ne vivent guère plus d'une semaine, période durant laquelle ils passent de simple plantes dans le sol à objet fané dans les airs. Ils ne possèdent pas de véritable intelligence (du moins à peine plus que ce que peut avoir une plante), car leur esprit fonctionne à un niveau tellement basique qu'ils sont incapables d'éprouver des émotions.

Malgré les dimensions de leurs « hélices », les zopos ne produisent pratiquement aucun son quand ils volent. Ils restent donc immobiles en attendant de percevoir un bruit ou un mouvement qui le fera s'activer. C'est la raison pour laquelle il est facile de faire l'analogie avec un « piège volant », une monstrueuse souricière qui poursuit ses victimes afin de leur arracher la tête d'un coup de dents.

Les zopos peuvent apparaître n'importe où et en n'importe quel nombre, mais ils sont bien plus courant dans les lieux souterrains ou les forêts.

Modus operandi

Comme leur curieux surnom l'indique, ces créatures agissent comme de véritables pièges volants : infatigables et toujours éveillées, une fois qu'elles sentent qu'une proie est proche elles se dirigent vers elle en planant. Bizarrement, elles ont une sorte de connexion entre elles, car si l'une passe à côté d'un autre zopo, elle s'active aussi et part dans le sillage de l'autre. C'est pour cela que fuir devant elles devient très dangereux, car si quelqu'un peut commencer par échapper à l'une pour découvrir peu après qu'il y en a des dizaines qui le poursuivent.

Langue et Gueule : en entourant le cou de leurs victimes avec leur longue langue, les zopos s'accrochent d'abord à elles pour, après avoir ouvert leur grand gosier, tirer un bon coup tandis qu'elles referment d'un coup sec leurs mâchoires. Dans la plupart des cas, cela implique automatiquement la mort de leur ennemi par décapitation même si parfois, n'ayant pas réussi à atteindre la tête, ils peuvent rechercher d'autres parties du corps. Cette manœuvre se fait en deux étapes. En premier lieu, les zopos effectuent une attaque spéciale d'Immobilisation avec leur langue et l'équivalent de Force 10 (peu importe le résultat final, ils ne peuvent jamais causer plus qu'une Paralysie Légère, mais on considère qu'ils ont attrapé le cou ou un autre membre). S'ils réussissent, ils réalisent dans le même round une attaque supplémentaire visée avec leur gueule, bien qu'ils ne subissent pour cela aucun malus à leur compétence. Ce faisant, le piège volant lâche toujours son objectif, mais ce dernier applique en revanche le malus correspondant au fait d'être saisi (qui est de -20 en Parade ou de -40 en Esquive) et reçoit une attaque supplémentaire. À moins que l'individu attrapé n'en possède pas (ou que ce soit physiquement impossible), on considère toujours que cette seconde attaque a pour cible un point vulnérable et elle augmente de +40 le résultat de tout critique provoqué.

Vol : en faisant tourner les feuilles se trouvant sur sa partie supérieure comme des hélices, un zopo peut se maintenir dans les airs avec une Qualité de Vol 6. Toutefois, sa petite taille l'empêche de prendre beaucoup de hauteur, c'est pourquoi il ne s'élève pas à plus de trois ou quatre mètres. Si ses Points de Vie tombent à 25 ou moins, les feuilles sont tellement endommagées qu'elle perd la capacité de voler et, par conséquent de se déplacer.

Vision Circulaire : le piège volant possède quatre yeux qui regardent sans cesse dans toutes les directions. Son seul angle mort est la partie supérieure de son corps.

Esquive en Vol : malgré ce que l'on pourrait penser, les zopos sont très habiles pour esquiver et, comme ils sont extrêmement petits, leurs ennemis de taille moyenne ou supérieure subissent un malus de -20 à leur compétence offensive (-10 s'il réduit de moitié les malus des coups visés). Cependant, s'il ne peut plus voler, son Esquive est automatiquement réduite à 0.

Vulnérable : étant des plantes, tout dégât basé sur le feu consume facilement leur corps, leur causant doubles dégâts.

États de Developpement

En plus de l'état adulte, on peut trouver les zopos sous deux autres formes évolutives : larvaire et fané.

Larvaire : dans cet état, ce sont de simples boutons incapables de voler qui se déplacent au sol en s'appuyant sur leurs racines. Ils se nourrissent de petits animaux et d'insectes, mais sont relativement inoffensifs pour l'homme. Leur seul côté dangereux est que sil sont frappés avec force (par exemple en leur marchant dessus), ils éclatent en créant un petit nuage de pollen qui irrite les yeux et provoque de fortes réactions allergiques (en particulier des éternuements et des vomissements). Même si ce n'est pas un gros problème en soi (les effets s'estompent en quelques minutes), la cécité partielle et la cécité temporaire peuvent être terribles s'il y a d'autres zopos dans les environs. Quiconque se trouve à moins de trois mètres de la larve quand elle explose doit réussir un test de RPoi contre 100 ou subir immédiatement l'effet de Cécité Partielle (à cause des larmes dans les yeux) et -20 à toutes les actions (à cause des éternuements et des vomissements) pendant un nombre de rounds égal au niveau d'échec.

Fané : c'est la phase finale de la vie d'un zopo, juste avant qu'il ne meure en donnant naissance à plusieurs larves. Dans cet état, sa gueule ne fonctionne plus et sa vitesse de vol est réduite à 3 (ce qui fait que son Esquive n'est plus que de 20). Cependant, sa fleur s'est ouverte, ce qui libère de grandes quantités de pollen infectieux et invisible qui, tout comme les larves, provoque des réactions allergiques chez les gens. Quiconque reste au moins un round à moins de 20 mètres d'un zopo fané doit réussir un test de RPoi contre 100 ou subir un effet immédiat de Cécité Partielle et -20 à toutes les actions pendant un nombre de rounds égal au niveau d'échec.

Illustration Wen Yu Li

Chapitre 2
Les Races Perdues

Anges pour certains.
Démons pour d'autres.
Nous sommes tout ce que tu peux imaginer.
Et plus.

Ophiel Zeros Akerontes

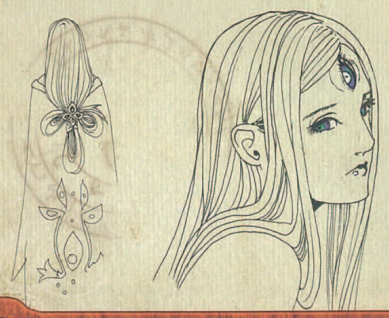
Sylvain, Duk´zarist, Jayan, D´anjayni et Daimah sont généralement reconnues comme étant les principales races surnaturelles de l'antiquité, car leurs œuvres et leur héritage se reflètent encore sur Gaïa. Il en existe pourtant en réalité beaucoup d'autres très importante pour l'histoire, dont les civilisations ont eu un poids fondamental dans le développement de l'humanité. Bien que leurs noms ne soient pas aussi connus comme celui des six groupes précédents, il est vrai que chacune a aussi, à sa manière, une grande influence.

Nous verrons dans les sections suivantes une description des caractéristiques de certaines d'entre elles, ainsi que les avantages et inconvénients qu'elles possèdent. L'explication se concentre aussi bien sur les races pures que sur leurs Nephilim. Bien entendu, les joueurs sont libres de choisir n'importe laquelle de ces Âmes Perdues ou, si le Meneur de Jeu le permet, même une race pure.

Modificateur de niveau

Les attributs surnaturels que possèdent certaines des races non humaines leur offrent un modificateur de niveau. Ces « niveaux supplémentaires » ne donnent pas au personnage les avantages habituels mais sont uniquement employés pour savoir la quantité d'expérience nécessaire pour monter d'un niveau. C'est-à-dire que s'ils changent de niveau du simple fait qu'ils appartiennent à une race surnaturelle, leurs points de vie, leur présence, leurs bonus innés ou leurs points de formation n'augmentent pas, mais cela compte pour l'expérience.

Nous voulons créer un personnage de niveau 1 de race Deva. En tant que personnage de premier niveau, il devrait commencer avec 0 points d'expérience, mais étant une race avec un modificateur de +2, il commencera au lieu de ça avec 225 points d'expérience, bien qu'étant à tous points de vue de niveau 1. Il devra donc arriver à 375 points d'expérience pour passer au niveau 2, 550 pour le niveau 3 et ainsi de suite.



DEVAS

Après les Duk'zarist et les Sylvain, les Devas furent la race la plus importante de l'antiquité. On raconte qu'ils proviennent de la même lignée de sang que les Jayan mais, malgré les nombreuses ressemblances entre les deux, les différences sont plus qu'évidentes. Personne ne sait vraiment s'il y eut un moment où ils ne formaient qu'une seule race qui se sépara ou s'il s'agissait dès le début de deux groupes différents.

L'essence des Devas est liée aux esprits et au monde surnaturel bien plus que celle d'autres races. Physiquement, ils ressemblent assez aux êtres humains, mais il y a des variations considérables. Non seulement leur corps est légèrement plus fragile et stylisé, mais ils possèdent en plus un troisième œil vertical sur le front. Leurs cheveux sont couramment bleutés, verdâtres, violets ou d'autres couleurs de tonalité froide.

Les Devas vivent extrêmement longtemps, atteignant couramment les deux cents ans. Toutefois, leur aspect ne « vieillit » jamais au-delà de quarante ans. Curieusement, ils mûrissent très tôt bien : qu'ils continuent à posséder des corps d'enfants, à dix ou douze ans seulement ils pensent et raisonnent déjà comme un adulte.

Leur personnalité est très inhabituelle, car ils n'éprouvent pratiquement aucune émotion. Cela ne veut pas dire qu'ils n'aient absolument aucun sentiment, mais ils considèrent qu'il est futile de se laisser guider par eux et que cela ne mène qu'au désastre. C'est pour cela qu'ils sont généralement froids et rationnels, faisant que la logique gouverne la majeure partie de leur vie.

La société des Devas est véritablement unique. Ils basent presque toute leur culture sur le contrôle des forces surnaturelles et la domination de créatures magiques. Ils profitent d'ailleurs de leur connexion unique avec le monde spirituel pour compenser leur faible capacité physique et obtenir une certaine prédominance sur d'autres races. À ce propos, ils sont extrêmement attachés aux classes : ils croient que leur fonction naturelle est de « montrer » au reste des êtres vivants qeu ce sont eux qui, pour le bien de tous, devraient diriger le monde. Malgré cela, ils n'ont jamais été particulièrement violents, préférant user de méthodes plus rationnelles que la guerre pour soumettre d'autres peuples au nom du « bien-être commun ». En général, il n'existe pas de classes nobles ni de monarchies dans leur civilisation. Les décisions les plus importantes sont prises par consensus au sénat composé des membres les plus capables de leur race. Pour cette raison, le groupe social primaire est la famille, car les membres d'une même maison ont toujours beaucoup de choses en commun, aussi bien physiquement qu'intellectuellement.

Même si au fil des siècles les Devas accumulèrent un pouvoir hors du commun, une division interne faillit provoquer la destruction de leur race lorsqu'une lamentable guerre civile en extermina plus de quatre-vingt-dix pour cent. Ce conflit, qui fit date dans l'histoire en étant le premier où les Aeons furent employés comme armes, marqua le déclin de leur empire et de leur civilisation.

Esprit et Âme Supérieurs : un Devas possède une intelligence, une volonté et un pouvoir spirituel supérieurs à la normale, c'est pourquoi il applique un bonus de +1 aux caractéristiques d'INT, VOL et POU.

Communication Surnaturelle : les Devas sont capables de communiquer avec d'autres membres de leur race simplement en se regardant directement à travers leur troisième œil. Cette méthode permet de transmettre non seulement des mots, mais aussi des émotions, des idées et même des souvenirs. Plus leur vision est claire, plus ils peuvent s'exprimer bien et vite.

Esprit complexe : il est très difficile d'affecter un Devas avec des compétences qui tentent d'explorer ses pensées ou de jouer sur sa personnalité. Ils obtiennent donc un bonus de +15 en RMys et en RPsy lorsque quelqu'un essaye de lire leur esprit ou de provoquer non naturellement un sentiment ou une émotion.

Illustration Wen Yu Li

L'Œil de l'Âme : le troisième œil que les Devas ont sur le front perçoit le monde spirituel en toute clarté. Avec lui, ils peuvent voir des créatures animiques et sentir de façon innée leurs affinités élémentaires. De plus, s'ils contemplent un être surnaturel (Entre Mondes ou Âmes uniquement) pendant deux ou trois rounds, ils sont capables de connaître son véritable nom. Ce pouvoir ne leur permet pas de voir les pouvoirs psychiques et ne fonctionne pas sur des créatures dont la Gnose dépasse 30.

Liens Existentiels : les Devas possèdent une affinité naturelle envers les liens spirituels employés dans les compétences d'invocation. Ils appliquent donc un bonus de +10 à tous les tests de Convoquer, Dominer, Lier ou Révoquer.

Fragilité Physique : les Devas se sont toujours caractérisés par leur constitution faible et peu résistante. Ils subissent donc un malus de -1 en FOR et de -2 en CON. De plus, ils appliquent un malus spécial de -10 en RPhy et en RMal.

Taille Non Naturelle : bien qu'ayant des malus à leurs attributs de Force et de Constitution, les Devas n'ont pas pour autant une taille inférieure à celle des êtres humains. Ils ajoutent donc deux points à leur Taille.

Âme Non Naturelle : tous les Devas naissent toujours avec un fort lien envers le surnaturel, c'est pourquoi ils sont obligés de choisir l'avantage Don Mystique ou Accès aux Pouvoirs Psychiques.

Base de Natura : 5

Modificateur de Niveau : +2

Nephilims

Il existe très peu de Nephilim Devas sur Gaïa, car l'extermination de leur race eut lieu bien avant la formation de La Barrière. Il y en a d'ailleurs même moins que de Duk´zarist, ce qui fait d'eux les Âmes Perdues les plus rares au monde.

Malgré la force marquée de leur esprit, les pouvoirs dont ils héritent sont presque exclusivement animiques, c'est pourquoi l'influence de l'âme est difficile à percevoir dans leur corps. En fait, mis à part une apparente fragilité physique et le fait que leurs cheveux sont presque toujours très clairs, ils n'ont aucun signe distinctif particulier.

Leur personnalité en revanche est généralement profondément affectée par leur âme et il est fréquent qu'ils conservent la plus grande partie des traits caractéristiques de leur tempérament racial particulier. D'habitude, tous les Nephilim Devas se comportent de manière assez froide et méthodique. Ils maîtrisent à la perfection leurs sentiments et préfèrent guider leur vie par la logique. Ils aiment les défis intellectuels et s'intéressent tout spécialement à toutes les matières qu'ils ignorent. Ça leur est égal d'avoir de la compagnie, mais ils ne tendent pas à établir de forts liens affectifs avec quiconque.

Ce qui est caractéristique, c'est que les Nephilim Devas ne rêvent jamais de leur vie passée mais d'un tas de créatures qu'ils ont connues à ce moment-là. Bien entendu, cela ne les perturbe pas mais éveille encore plus leur curiosité.

Les âmes leur octroient de considérables compétences mystiques qu'ils apprennent graduellement à contrôler. Voici une liste de ces capacités :

Esprit Complexe : semblable à la compétence du même nom des Devas purs, sauf que le bonus est de +10 en RMys et en RPsy au lieu de +15.

L'Œil de l'Âme : le troisième œil que les Devas avaient sur le front se manifeste encore spirituellement chez les Nephilims. Lorsqu'ils ferment leurs yeux réels, ils sont inconsciemment capables de « voir » des créatures animiques et de sentir de façon innée leurs affinités élémentaires. De plus, tout comme un vrai Devas, s'ils contemplent un être surnaturel (Entre Mondes ou Âmes uniquement) pendant deux ou trois rounds, ils peuvent connaître son véritable nom. Ce pouvoir ne leur permet pas de voir les pouvoirs psychiques ni magiques et ne fonctionne pas non plus sur des créatures dont la Gnose dépasse 30.

Liens Existentiels : cette capacité fonctionne exactement pareil que chez les Devas, sauf que le bonus s'applique uniquement à Convoquer et Révoquer.

Fragilité Physique : les Nephilims Devas subissent un malus spécial de -10 en RPhy et en RMal.

Âme Immortelle : le conflit entre les souvenirs de l'âme Nephilim et son apprentissage fait subir au personnage un malus de -3 points à l'expérience donnée par le Meneur de Jeu à la fin de chaque session.

VETALA

Il est très probable que la race méconnue appelée Vetala soit l'origine de bon nombre des mythes vampiriques existant encore sur Gaïa. Ce sont les « enfants de la nuit », ceux qui vivent dans l'ombre du monde.

Leur peau est pâle, presque bleuté, avec des dizaines de veines et de capillaires marqués dessinant d'étranges formes sous leur épiderme. Ils ont parfois des traits vraiment inhumains (voire monstrueux dans le cas des hommes) et leurs yeux, toujours argentés, sont injectés de sang. Ils n'ont pas d'ongles, mais leurs phalanges osseuses se mêlent à la pointe de leurs doigts, donnant l'impression qu'ils ont quelque chose ressemblant à des griffes. Ils se nourrissent de sang, dont ils extraient tous les nutriments nécessaires pour que leur corps continue de fonctionner. C'est le seul aliment dont ils ont besoin, car leur système rejette tout type de repas solide.

Les Vetala sont virtuellement immortels, tout du moins en ce qui concerne l'âge : certains ont prouvé qu'ils étaient même capables de vivre plusieurs millénaires. Leur corps, en revanche, vieillissent et se flétrissent de plus en plus jusqu'à ce qu'ils ne soient plus qu'une sorte de cadavre ambulant. Ironie du sort, avec le temps leur « immortalité » finit par devenir leur prison, car il arrive un moment où ils se retrouvent tellement secs et faibles qu'ils ne peuvent même plus bouger. À partir de cinq cents ans, ce sont déjà des vieillards et, deux ou trois siècles plus tard, ils entrent dans un état de catalepsie à cause de la dégénération massive de leur corps et de leur esprit. Ce processus peut être pallié par de grandes quantités de sang, ce qui rend temporairement la santé et la vigueur juvénile à leur corps. Malheureusement, plus ils sont vieux, plus il leur en faut et plus la durée du changement est brève.

Curieusement, les Vetala peuvent s'accoupler à des membres de leur propre race ou, en de rares cas, d'autres groupes ethniques. Toutefois, leur enfants sont toujours mort-nés ou sont de purs Vetala, n'acquérant jamais de caractéristiques de leur autre géniteur.

De manière très semblable aux D´anjayni, les Vetala ont existé isolés de la plupart des évènements de Gaïa. Bien qu'ayant récolté un pouvoir considérable et possédant une riche culture, leur faible nombre ainsi que leur grande faiblesse face à la lumière les ont empêché de devenir l'une des races dominantes, ce pourquoi ils avaient un certain potentiel. Leur société était clairement hiérarchisée, avec quelques maisons nobles dominant leurs cités-états qui étaient perpétuellement recouvertes par des moyens surnaturels de nuages d'orage bloquant la lumière du soleil. Ils faisaient un usage extrême de l'esclavage, obligeant les membres des autres races à leur servir de domestiques ou de source d'alimentation.

Enfants de la Nuit : de nuit, les Vetala obtiennent un +1 à leurs caractéristiques de Force et de Pouvoir.

Endurance aux Dégâts Critiques : une des caractéristiques les plus remarquables des Vetala est que leur corps n'a pas vraiment de points vulnérables. Bien qu'ils puissent mourir à cause de dommages massifs comme n'importe quel autre être vivant, ils sont parfaitement capables de résister si leur tête est percée par un objet aiguisé ou si quelque chose leur transperce le cœur (d'ailleurs, cela leur fait presque les mêmes dégâts qu'un impact semblable dans l'estomac ou l'épaule). En réalité, c'est la perte de sang de leurs vaisseaux capillaires qui leur nuit, car lorsqu'ils n'en ont plus leur système s'effondre. Les Vetala ignorent donc complètement les effets des critiques sur le corps ou la tête, sauf ceux qui entraînent la décapitation.

Ultrasons : les Vetala sont capables de produire d'inaudibles ultrasons grâce auxquels ils influencent subtilement la plupart des animaux naturels possédant des sens surhumainement aiguisés. Des êtres tels que les insectes, les chauves-souris et même, dans certains cas, les loups ou d'autres prédateurs de taille moyenne peuvent se voir affectés par cette capacité. Les ultrasons agissent automatiquement sur toute masse de créatures de niveau 0 dont l'Intelligence n'est pas supérieure à 3, ou sur des êtres de niveau supérieur mais de même Intelligence et dont la somme des présences ne dépasse pas le double de celle du Vetala. Quand un Vetala emploie cette capacité, il donne l'impression de marmonner quelque chose d'inaudible. Seuls ceux possédant un attribut de Perception de 11 ou plus ou qui sont capables de réussir un test de Vigilance Absurde pourront percevoir les ultrasons qu'ils émettent.

Extase Sanguine : en consommant de grandes quantités de sang d'un coup, les Vetala peuvent augmenter considérablement toutes leurs capacités. Pendant cinq à trente minutes après s'être alimentés (la durée dépend de la quantité et de la qualité du sang), ils obtiennent un bonus de +10 à toutes les actions, +1 à une caractéristique précise (qui peut changer d'un Vetala à l'autre) et réduisent de moitié les malus provoqués par la douleur et la fatigue. Hélas, cette suralimentation cause par la suite de sérieux ennuis à leur corps qui souffre de cet excès. De deux à trois heures plus tard, ils subissent un -30 à toutes les actions pendant une période cinq fois plus longue que celle où ils ont obtenu le bonus.

Guérison Rapide : s'ils consomment assez de sang chaque jour, le corps des Vetala guérit à une vitesse incroyable, c'est pourquoi ils ajoutent quatre points à leur niveau de régénération naturelle.

Vulnérable à la Lumière : la plus grande des vulnérabilités des Vetala est leur intolérance à la lumière. Bien qu'ils puissent la supporter sans trop de problème lorsqu'elle n'est pas excessivement forte, s'ils s'exposent à des sources lumineuses de grand puissance ou pureté, leur peau chauffe et commence à brûler. À chaque fois que cela arrive, le Vetala doit réussir un test de RPhy contre 80 à 160 (en fonction du degré d'exposition, de la puissance et de la pureté de la lumière) sous peine de subir des dégâts équivalant au niveau d'échec. S'il ratait le test de plus de 50 points, le feu qui envelopperait le Vetala serait si intense qu'il se retrouverait automatiquement dans l'état En Flammes.

Leur Vision du Monde : la nature des Vetala leur fait envisager les évènements d'une manière légèrement différente de celle des autres races. Si un joueur en incarne un, il subit donc un malus de -2 aux points d'expérience obtenus à la fin de la séance de jeu.

Base de Natura : 5

Modificateur de Niveau : +2

Illustration Wen Yu Li

Nephilims

Même s'il est vrai que les Vetala ne furent jamais très nombreux, il y a pourtant une quantité considérable de Nephilims sur Gaïa, surtout au Moth et dans les terres obscures.

Leur essence a beaucoup d'influence sur leur corps, ce qui leur octroie de nombreuses caractéristiques inhabituelles. Ce sont généralement des individus à la peau pâle et aux traits fins. Souvent, leurs vaisseaux sanguins sont très sombres et sont facilement visibles sur leur visage et leurs mains. Leurs cheveux et leurs yeux ont d'habitude une teinte rougeâtre ou sombre et les pupilles sont extrêmement claires (parfois même, en de rares occasions, légèrement argentées). Ils ont tendance à vivre un peu plus longtemps que l'humain moyen, surtout s'ils s'alimentent bien, dépassant fréquemment le siècle.

L'âme des Vetala entre souvent en conflit avec leur nature humaine récemment acquise. Ils sentent même parfois qu'il y a « quelqu'un d'autre » en eux, un alter ego qui tente de les dominer et les oblige à faire des choses contre leur volonté. Il y a même eu des cas où certains Nephilims ont développé des psychopathies et des troubles de la personnalité, étant une personne très différente le jour et la nuit (souvent incapable de se souvenir au matin de ce qu'ils avaient fait la veille avant de se coucher). D'une manière ou d'une autre, cette influence les fait se comporter habituellement de manière égocentrique, avec une tendance à mépriser ceux qui l'entourent en ne les voyant que comme des serviteurs ou des marionnettes. Ils sont néanmoins très passionnels et surprotègent particulièrement les personnes qu'ils aiment.

De par leur nature intrinsèque, ils éprouvent une véritable fixation pour le sang, un fort désir psychologique d'en boire qui peut finir par devenir une obsession. S'ils y goûtent, ils courent même le risque d'en devenir dépendants.

Ils rêvent fréquemment de leur vie passée, mais cela se manifeste bien plus sous forme de sombres cauchemars dont le souvenir les terrifie.

Leur âme leur offre plusieurs compétences physiques de même que diverses dépendances psychologiques. Voici la liste de leurs capacités :

Endurance aux Dégâts Critiques : comme chez les purs sangs, le corps des Nephilims est incroyablement résistant aux dommages. S'ils sont frappés sur un point vulnérable, ils peuvent ajouter un bonus de +50 à tout test de RPhy pour contrer les effets du critique.

Extase Sanguine : comme un authentique Vetala, si le Nephilim ingère de grandes quantités de sang, il entre dans un état surnaturel qui accroît ses capacités. Pendant une à cinq minutes après s'être alimenté (la durée dépend de la quantité et de la qualité du sang), ils obtiennent un bonus de +10 à toutes les actions et +1 à une caractéristique précise. Cette suralimentation ne cause pas trop d'ennuis profonds à leur corps, mais ils ne peuvent les obtenir de nouveau avant que deux à trois heures ne se soient écoulées.

Guérison Rapide : semblable à celle des Vetala purs, sauf qu'ils n'augmentent que d'un point leur niveau de régénération naturelle.

Peau Photosensible : quoique dans une moindre mesure que chez les authentiques Vetala, la lumière est nuisible pour le Nephilim. S'il met sa peau en contact avec une source lumineuse très puissante, il doit réussir un test de RPhy contre 40 à 140, en fonction du degré d'exposition, de la puissance et de la pureté de la lumière. S'il échoue de moins de 30 points, il subit des brûlures d'une valeur de 10 points de dégâts et un malus à toutes les actions de -20 à cause de la douleur lancinante, alors que si la différence est supérieure, les dégâts sont de 20 points et le malus passe à -40. Le malus aux actions se maintient jusqu'à trois rounds après qu'il se soit écarté de la lumière.

Obsession pour le Sang : s'ils commencent à s'alimenter de suffisamment de sang pour obtenir Extase Sanguin, ils développent envers lui une dépendance psychologique qui se traduit par le Désavantage Dépendance grave au sang. Si le personnage avait déjà ce Désavantage, les malus applicable s'il ne satisfait pas son vice doubleraient et il devrait réussir un test de Volonté à chaque fois qu'il verrait couler du sang pour éviter de perdre le contrôle et tenter de le boire.

Santé Maladive : la plupart des Nephilim Vetala sont anémiques et appliquent un malus de -20 à leur RMal.

Âme Immortelle : le conflit entre les souvenirs de l'âme Nephilim et son apprentissage fait subir au personnage un malus de -3 points à l'expérience donnée par le Meneur de Jeu à la fin de chaque session.

Les Anciens

Certains Vetala particulièrement vieux (voire millénaires) étaient conservés par les membres de leur race dans des cercueils spéciaux leur fournissant suffisamment de sang pour vivre. Leurs corps étaient entreposés dans de gigantesques cryptes connues sous le nom de Salons des Anciens et le conseil des nobles qui dirigeait leur ville les consultait pour bénéficier de leurs connaissances.

Toutefois, plus étranges encore que ceux-là étaient les Vrykolakas, titre que recevaient les membres les plus puissants de leur race. Leurs corps étaient conservés dans des conteneurs spéciaux qui leur injectaient assez de sang pour vivre dans le coma. Ainsi, lorsque leurs compétences étaient nécessaires, on les baignait dans suffisamment de sang pour qu'ils retrouvent temporairement toutes leurs facultés physiques et mentales. On dit que, en fonction du sang employé pour subsister, les Vrykolakas acquéraient des pouvoirs uniques et pouvaient transformer leur corps.

TUAN DALYR

Les Tuan Dalyr, mot provenant du langage Ailish et signifiant « ceux qui restèrent en arrière », sont l'une des races mineures de Gaïa, bien plus jeune et moins répandue que n'importe laquelle des ethnies surnaturelles existant depuis l'Ère du Chaos. Leurs origines remontent à un peu moins de neuf cents ans, à l'époque où les habitants de l'Albéria luttaient ouvertement contre les esprits des bêtes. À cette période du conflit, une grande partie des hommes et des femmes du Pays des Pluies Éternelles préférèrent se mettre du côté des seigneurs des forêts, s'unissant à eux corps et âme afin de cesser d'être de simples humains. Ainsi naquirent les Tuan Dalyr, les descendants de ceux qui décidèrent de tourner le dos aux hommes.

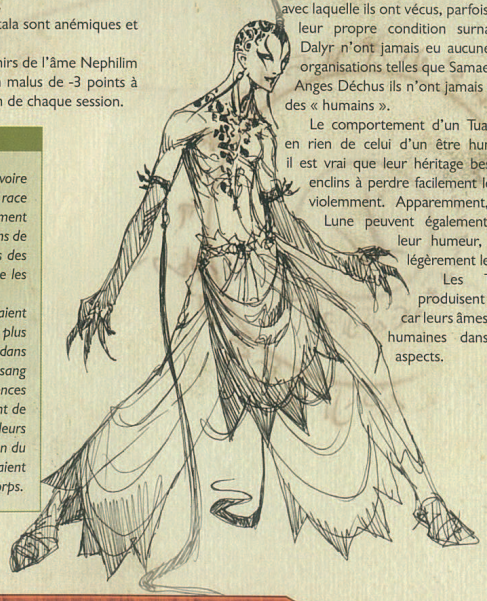
Physiquement, le corps d'un Tuan Dalyr ne se différencie en rien de celui d'un être humain normal, c'est pourquoi ils peuvent sans problème vivre parmi les gens. Ils ont toutefois hérité des compétences animales de leurs ancêtres et, sous certaines conditions spéciales, leur corps change en adoptant des caractéristiques et la forme d'une bête. Chaque Tuan Dalyr, en fonction de son géniteur, peut avoir une apparence monstrueuse différente, mais en général ils ressemblent tous à de grands prédateurs. L'ampleur de la modification aussi peut varier selon les individus, cependant même ceux qui subissent les transformations les plus radicales gardent toujours une silhouette très « humaine ». D'habitude, en plus d'une certaine augmentation de la masse corporelle, apparaissent des griffes, des crocs, des poils sur le corps ou le visage, des pupilles en amande, voire une queue.

Il est difficile de définir la culture Tuan Dalyr comme quelque chose de « propre à leur race », car à la base ils partageaient celle des tribus nomades des forêts de l'Albéria. Néanmoins, il est vrai qu'à l'époque où ils se mélangèrent aux esprits de bêtes ils dégénérèrent assez, devenant même plus sauvages et assoiffés de sang, quoique respectant à la fois certaines traditions Lilium. Bien qu'ils aient été sur le point d'obtenir la suprématie sur la Pays des Pluies Éternelles, la plupart furent exterminés par les soldats du premier empereur Zhorne Giovanni à la bataille de la Forêt des Murmures. Les rares survivants se virent forcés à se disperser, se cachant dans les profondeurs des bois septentrionaux ou fuyant vers l'est.

Ils vécurent désormais dans de petits villages écartés ou comme des tribus errantes qui occultaient leur véritable nature aux hommes. Avec le temps, certains se mêlèrent aussi à l'humanité, avec laquelle ils ont vécus, parfois même en ignorant leur propre condition surnaturelle. Les Tuan Dalyr n'ont jamais eu aucune relation avec des organisations telles que Samael, car aux yeux des Anges Déchus ils n'ont jamais été guère plus que des « humains ».

Le comportement d'un Tuan Dalyr ne diffère en rien de celui d'un être humain normal, mais il est vrai que leur héritage bestial fait qu'ils sont enclins à perdre facilement leur calme et à agir violemment. Apparemment, les cycles de la Lune peuvent également affecter un peu leur humeur, car elle influence légèrement leur côté animal.

Les Tuan Dalyr ne produisent pas de Nephilims, car leurs âmes sont pratiquement humaines dans la plupart des aspects.



Transformation : un Tuan Dalyr est capable d'extérioriser volontairement ses pouvoirs en transformant son corps. Cela lui donne un bonus temporaire de +3 qu'il doit distribuer parmi ses Caractéristiques de FOR, DEX, AGI et PER (jusqu'à un maximum de +2 dans une seule caractéristique). Ce changement est cependant toujours le même, c'est-à-dire que les bonus sont toujours répartis de la même façon. Un Tuan Dalyr obtenant +2 en FOR et +1 en DEX ne pourrait pas ensuite décider d'appliquer ses bonus à des caractéristiques différentes. Les altérations en Force affectent aussi leur taille qui peut augmenter lorsqu'ils sont sous forme animale. Hélas, le changement modifie aussi légèrement le raisonnement du Tuan Dalyr, c'est pourquoi tant qu'il est transformé il subira un malus de -2 en INT et en VOL, ainsi que de -10 en RMys et en RPsy.

Armes Naturelles : les griffes et les crocs qu'obtiennent les Tuan Dalyr avec leur transformation peuvent être utilisés très efficacement au combat. Ils comptent comme des armes naturelles avec une Base de Dégâts de 40 plus le bonus de Force. Ils doivent bien sûr développer leur compétence de combat avec ces armes naturelles pour ne pas appliquer de malus.

Sens Animal : même quand il garde complètement forme humaine, les sens d'un Tuan Dalyr sont bien plus aigus que la normale. Il obtient donc +1 en PER et, s'il choisit l'Avantage Sens Aiguisé, il obtient +40 en Vigilance et en Observation au lieu de +30.

Enfants de la Lune : la Lune a une grande influence sur les âmes des Tuan Dalyr, car elle annule ou accroît les compétences naturelles de leur corps. Chacun peut être affecté par différentes périodes du cycle lunaire qui représentent l'apogée et le crépuscule de leur pouvoir. Un Tuan Dalyr pourrait par exemple obtenir de plus grandes capacités la seconde nuit du mois avec premier quartier, puis les perdre à chaque nouvelle lune. Au cours de la nuit du maximum, le Tuan Dalyr obtient un +1 supplémentaire à chacune des Caractéristiques recevant un bonus lors de la transformation, alors que la nuit du minimum, il est complètement incapable de se transformer et perd tous ses avantages raciaux.

Traits Animaux : bien que son apparence physique à l'état naturel soit complètement humain, lorsqu'ils perdent le contrôle à cause d'émotions très fortes (comme la rage, la peur, voire la passion) ils ne peuvent éviter que leurs pupilles prennent un aspect animal.

Base de Natura : 0

Modificateur de Niveau : +2

Illustration Wen Yu Li

Chapitre 3

Compétences et Pouvoirs

Tu désires le pouvoir ?
Non pas une vulgaire illusion ... mais le véritable pouvoir ...
Si c'est le cas, agenouille-toi et prends ma main,
car c'est la main qui crée le destin du monde.
Heureux les élus de mon époque ...

Matthew Gaul

Ce Chapitre comporte une foule de nouvelles Capacités Primordiales et pouvoirs qui offrent aussi bien au Meneur qu'aux joueurs une plus grande variété et flexibilité pour créer leurs créatures. Toutes suivent les mêmes règles que celles décrites dans le **Chapitre 26** du livre de base et, tous comme elles, ont certaines conditions et un coût. On énumère également quelques nouvelles sortes de créatures ainsi que des règles spéciales pour le développement de certains pouvoirs et compétences.

Êtres Construits

Les êtres « construits » sont une catégorie particulière de créatures Entre Mondes. Il s'agit d'êtres ayant été créés artificiellement, comme les automates, les marionnettes ou les golems, en utilisant une base de matière.

Pour développer des créatures de ce type, on suit les mêmes règles que pour les êtres Entre Mondes normaux, mais elles n'ont aucun besoin physique (elles obtiennent gratuitement la Capacité Primordiale **Aucun Besoin Physique**) et elles commencent avec un niveau de **Régénération 0** (ce qui signifient qu'elles doivent être réparées pour récupérer des dommages).

Un être construit est complètement immunisé contre les compétences de convocation, car son existence est « écartée » du flux des âmes et des règles que maîtrisent les invocateurs. Toutefois, si on a employé pour la création de l'être une quelconque sorte d'élément surnaturel spécifique, une personne dont l'essence se « synchroniserait » de façon innée avec celle de la nature de la créature pourrait ignorer cette règle. Par exemple, un shaman Jayan serait capable d'employer des compétences de convocation avec un Humbaba (Page 89), alors que quelqu'un possédant du Sang Ancien pourrait peut-être se synchroniser avec des automates crées grâce à des Loges de Salomon. Naturellement, les êtres construits dont la base serait entièrement scientifique ne pourront se synchroniser avec qui que ce soit.

À propos des Valeurs de Gnose

Il est important de rappeler que les valeurs de Gnose indiquées dans ce chapitre, de mêmes que celles du Livre de Base, ne se veulent qu'un guide approximatif de celles que devrait avoir une créature surnaturelle, mais ne doivent en aucun cas être nécessairement des chiffres « absolus ». C'est pour cela que chaque Meneur de Jeu est libre de faire les exceptions qu'il trouve judicieuses, tant que cela lui bénéficie. Seuls les êtres créés par le biais de la magie ou de pouvoirs similaires (tel un sort de Créer Être) sont entièrement obligés de suivre objectivement les valeurs indiquées ici.

Création de Nouveaux Pouvoirs

Naturellement, il est complètement impossible de donner tous les pouvoirs spéciaux imaginables que les créatures ont à leur portée. Il ne fait aucun doute que chaque Meneur de Jeu voudra introduire ses propres idées et concepts qui ne sont pas recueillis dans ces pages ni dans celles du Livre de Base. Il lui suffira dans ce cas d'en créer de nouveaux, en leur attribuant un coût en PF et une condition minimale de Gnose. S'agissant de quelque chose d'aussi subjectif, il n'y a pas de règle préétablie pour ces valeurs, mais le plus souhaitable est que les capacités les plus simples coûtent entre 10 et 30 PF, et les plus puissantes et inégales entre 200 et 250 PF.

Métamorphisme et Points de Vie

Lorsqu'un être à Encaissement possède la capacité de modifier ses dimensions et décide de changer de taille, il peut accroître ou diminuer ses Points de Vie. Afin de déterminer leur nouvelle valeur, il divise simplement ses PV (en ôtant préalablement la base que lui donne sa Constitution et sa Classe) par son Multiple d'Encaissement actuel et les recalcule avec son nouveau Multiple de Taille. Ainsi, vous pourrez même savoir combien de PV il a actuellement s'il a été blessé sous un forme ou une autre.

Si, au contraire, une créature employant les règles de défense conventionnelle se transforme en être à Encaissement, elle devra calculer la quantité de PF utilisés pour développer sa Parade ou son Esquive et les multiplier par le Multiple d'Encaissement correspondant à sa Taille. Cela déterminera ses Points de Vie sous cette forme. Naturellement, cela peut être appliqué dans l'autre sens si une créature à Encaissement prend une forme lui permettant de parer ou d'esquiver (mais sans jamais dépasser les limites permises en Attaque et en Défense).

Technocrite

Illustration Wen Yu Li

Capacités Primordiales

Les Capacités Primordiales sont les compétences innées des créatures, les caractéristiques définissant sa propre nature. On les acquiert en dépensant les PF indiqués par son coût, alors que les désavantages offrent des PF supplémentaires qui pourront être employés pour obtenir d'autres Capacités Primordiales ou pouvoirs. Il n'y a pas de limites au nombre d'avantages ou de malus que peut choisir une créature. Vous en trouverez ci-dessous la liste complète. À moins que sa description n'indique le contraire, chacune ne peut être acquise qu'une seule fois. On y indique les éléments suivants :

Coût : quantité de PF qu'il faut investir.
GN : Gnose minimale que doit posséder la créature pour accéder à cette capacité.

Capacités Primordiales	Coût	GN
Sens du Danger	40	20
Récupération du Ki	20	20
Potentiel Opposé	10	10
À la Limite	20	5
Survivant	10	0
Magie Opposée	20	10
Pouvoir Naturel	20	10
Ambivalence Psychique	30	15
Modificateur Psychique Accru	20	10
Pouvoir Inné	20	5
Immunité à la Douleur	20	0
Vulnérable aux Dégâts (Désavantage)	*-30*	*0*
Point Vulnérable Supplémentaire (Désavantage)	*-20*	*0*

Sens du Danger, Récupération du Ki, Sorts renforcés, Énergie du désespoir, Survivant, Magie Opposée, Pouvoir Naturel, Ambivalence Psychique et Modificateur Psychique Accru : tous ces pouvoirs sont équivalents aux Avantages de Création du même nom se trouvant aussi bien dans le Livre de Base que sur l'Écran du Meneur.

Pouvoir Inné : pour calculer ses Points de Ki, la créature emploie uniquement sa caractéristique de Pouvoir, de la manière décrite dans le livre Domaines du Ki.

Immunité à la douleur : la créature est complètement insensible à la souffrance. C'est pour cela qu'elle élimine les malus qu'elle pourrait subir à cause de la douleur provoquée par un critique (mais pas ceux provenant de carences physiques), de même que les états surnaturels qui y sont associés.

Vulnérable aux Dégâts (Désavantage) : la créature est particulièrement vulnérable aux dégâts massifs sous toutes ses formes. Si elle subit un critique, qu'il ait ou non des effets, elle est automatiquement détruite.

Point Vulnérable Supplémentaire (Désavantage) : l'être possède un point vulnérable supplémentaire (en plus de la tête et du cœur) facilement accessible.

Agni

Pouvoirs de Combat

Cette section recueille tous les pouvoirs de nature offensive et défensive que les créatures ou les êtres peuvent avoir à leur disposition au cours d'un combat.

Attaque Supplémentaire Indépendante

Une attaque indépendante est celle qui n'est pas lancée directement par la créature et, par conséquent, s'active même si elle est mise sur la défensive. Ce pouvoir ne joue que sur l'une des attaques supplémentaires de l'être : s'il souhaite en toucher d'autres, il faut l'acquérir autant de fois que le nombre d'attaques que l'on souhaite modifier.

Effet	Coût	GN
Attaque Indépendante	20	5

Interdictions
Aucune

Attaque Retardée

Cette capacité permet à une créature de déclencher une attaque qui ne sera pas activée avant qu'un nombre précis de rounds ne se soit écoulé. Ce pourrait par exemple être une créature ayant le pouvoir de lancer des sphères d'énergie dans les cieux qui, après quelques secondes, déchaîneraient des décharges sur un ennemi. Afin de lancer ces assauts, la créature doit pouvoir attaquer au moment où elle le fait, mais ce n'est pas nécessaire lorsqu'elles s'activent ; elles attaquent toujours à la fin du round, indépendamment des actions du lanceur. On ne peut retarder qu'une attaque par round.

Effet	Coût	GN
1 Round	10	10
3 Rounds	20	20
5 Rounds	30	25
20 Rounds (1 minute)	40	30

Interdictions
Aucune

X Rounds : indique la période maximale durant laquelle le lanceur peut retarder l'activation de l'attaque. Au moment où il s'en sert, il doit déclarer à quel round elle sera activée.

Attaque Camouflée

Une attaque camouflée est vraiment difficile à prévoir, c'est pourquoi il faut réussir un test de Vigilance ou d'Observation afin d'éviter que le défenseur n'applique un malus de Cécité à sa défense. Elle ne concerne qu'une seule attaque, sauf si on l'achète plusieurs fois (mais dans ce cas le coût en PF des suivantes est réduit de moitié, tant que leur valeur est inférieure ou égale à la première).

Effet	Coût	GN
120 / 40	20	5
140 / 80	30	10
180 / 120	40	15
240 / 140	60	25
280 / 180	80	30

Interdictions
Aucune

Difficulté X / X : indique la Difficulté du test de Vigilance (première valeur) ou d'Observation (seconde valeur) pour être capable de voir la trajectoire de l'attaque.

Attaque Maintenue

La créature peut lancer une attaque qui est maintenue pendant une série de rounds. Au début de chacun d'entre eux, sa cible d'origine ou ceux qui se trouvent dans son rayon d'action doivent de nouveau se défendre avant de pouvoir effectuer une quelconque autre action. Cette attaque peut acquérir n'importe quel autre modificateur spécial, tel que Dégâts Augmentés ou Attaque de Zone. Il n'est possible de maintenir qu'une seule attaque à la fois.

Effet	Coût	GN
1 Round Supplémentaire	50	10
2 Rounds Supplémentaires	60	15
3 Rounds Supplémentaires	80	20
4 Rounds Supplémentaires	100	25
5 Rounds Supplémentaires	120	30

Interdictions
Aucune

X Rounds Supplémentaires : détermine le nombre maximal de rounds durant lesquels l'attaque peut être maintenue.

Emmeth

Imparable

Représente les créatures qui supportent particulièrement bien les dégâts ; elles sont capables de se défendre avec certains malus sans pour autant perdre leur action. Cette capacité fonctionne de manière similaire à la manœuvre de combat Résister aux Coups, car il est nécessaire de la déclarer avant de déterminer l'Initiative du round et, s'il le fait, l'être applique un malus à sa Défense et à son Attaque pour, en échange, continuer d'agir (comme s'il s'agissait d'une créature à Encaissement). Naturellement, s'il subit un Critique ayant des effets, l'avantage de ce pouvoir disparaît.

Effet	Coût	GN
-80 Défense / -20 Attaque	20	0
-60 Défense / -10 Attaque	40	10
-40 Défense	60	30

Interdictions
Aucune

-X Défense / -X Attaque : ce sont les valeurs que doit appliquer la créature à son Attaque et à sa Défense durant tout le round afin de pouvoir continuer d'agir même si elle est mise sur la défensive.

Attaques reflétées

La créature peut refléter les attaques reçues et les rediriger vers d'autres objectifs. Elle doit pour cela avoir préalablement réussi une défense et avoir renoncé à la contre-attaque en découlant, bien qu'elle puisse ajouter à l'attaque finale redirigée tout bonus de contre-attaque éventuellement obtenu.

Effet	Coût	GN
Attaque à Distance	30	10
Attaque Corps à Corps	40	15
Choix de Cible	20	15
Contre-attaque Illimitée	40	30

Interdictions
Aucune

Attaque à Distance : cette capacité permet à la créature de rediriger une attaque à distance dont elle réussit à se défendre contre son agresseur. Pour ce faire, l'être doit être capable de contre-attaquer et renoncer à l'une de ses attaques naturelles.
Attaque Corps à Corps : comme la précédente, sauf qu'elle peut refléter des attaques physiques.
Choix de Cible : la créature peut choisir tout objectif à sa portée, au lieu de celui qui l'a agressée uniquement, comme cible de l'attaque. Toutefois, elle ne bénéficie dans ce cas d'aucun bonus de contre-attaque obtenue pour le renvoi.
Contre-attaque Illimitée : la créature n'a pas besoin de pouvoir contre-attaquer pour refléter l'attaque. Même si elle a déjà consommé toutes ses actions offensives pour ce round, tant qu'elle subit une attaque elle peut la refléter si elle réussit sa défense.

Arme Naturelle à Distance

Les armes naturelles de l'être lui permettent d'attaquer à distance en lançant une quelconque sorte de projectile lui servant de munition, telle que des os, des ongles, des graines... Pour les malus appliqués par le défenseur, on les considère comme des projectiles lancés.

Effet	Coût	GN
Arme Naturelle à Distance	20	5
Munition Avancée	20	10
Munition Illimitée	40	20
Longue Portée	30	10
Tir	20	10

Interdictions
Aucune

Arme Naturelle à Distance : l'être possède des armes naturelles lui permettant d'attaquer avec une portée maximale de 30 mètres. Il possède généralement assez de munitions naturelles pour effectuer entre deux et cinq attaques. Pour recharger, il faut à l'être au moins une semaine par projectile.
Munition Avancée : augmente les munitions disponibles à cinquante attaques et permet à son corps de produire un nouveau projectile à l'heure.
Mun. Illimitée : le corps de l'être génère une quantité illimitée de munitions.
Longue Portée : la portée maximale de l'arme passe à 100 mètres.
Tir : pour déterminer les malus du défenseur, l'attaque est considérée comme tirée et non lancée.

Impacts de Force

La créature est capable de renverser de façon spéciale les corps qu'elle frappe. Par conséquent, tout adversaire subissant des dégâts causés par une attaque naturelle particulière reçoit un Impact de la même Force que celle de l'entité.

Effet	Coût	GN
Impacts de Force	50	15

Interdictions
Aucune

Illustration Wen Yu Li

Attaque Automatique Conditionnée

Ce pouvoir fait que la créature active automatiquement une attaque spéciale à chaque fois que certaines conditions sont remplies. Ainsi, indépendamment de ses actions ou de ses attaques au cours de ce round, l'être effectuera une action offensive automatique lorsque cette condition sera remplie. Cette attaque peut acquérir tout autre modificateur spécial, tel que Dégâts Augmentés ou Attaque de Zone, bien qu'il ne puisse nécessairement y en avoir qu'une par round.

Effet	Coût	GN
Compétence		
Attaque -60	10	5
Attaque -40	20	10
Attaque -20	30	20
Attaque Pleine	40	30
Condition		
Dégâts Mineurs	40	20
Dégâts Majeurs	20	10
Recevoir un Critique	30	15
Mort	10	5
Condition Déterminée Complexe	10	10
Condition Déterminée Simple	40	20

Interdictions
Aucune

Compétence Attaque –X : cette section détermine la compétence offensive qu'emploie l'être pour lancer une attaque automatique, le X indiquant le malus applicable à cette compétence. La compétence de cette attaque n'est pas modifiée par les malus causés par la douleur, les critiques ou la fatigue.
Compétence Attaque Pleine : comme la précédente, sauf que l'être se sert de toute sa compétence pour activer l'attaque automatique.
Condition Dégâts Mineurs : l'attaque est activée à chaque fois que la créature perd 100 Points de Vie (ou 1.000 Points dans le cas d'une créature à Encaissement).
Condition Dégâts Majeurs : l'attaque est activée à chaque fois que la créature perd 200 Points de Vie (ou 2.500 Points dans le cas d'une créature à Encaissement).
Condition Recevoir un Critique : l'attaque automatique est activée à l'instant même où la créature subit un Critique.
Condition Mort : l'attaque s'active au moment où la créature décède.
Condition Déterminée Complexe : conditions véritablement inhabituelles et uniques pour cette créature, telles que réciter un vers à la lueur de la lune ou consommer la chair fraîche d'une jeune vierge.
Condition Déterminée Simple : comme la précédente, sauf qu'il est beaucoup plus simple que ces situations aient lieu, par exemple que la créature tue l'un de ses adversaires.

Bonus au Fracassement

L'être possède des armes naturelles ayant la capacité spécifique de détruire les éléments inorganiques.

Effet	Coût	GN
+5 Fracassement	10	5
+10 Fracassement	20	10
+15 Fracassement	40	15
+20 Fracassement	60	30
+25 Fracassement	80	35

Interdictions
Aucune

+X Fracassement : détermine de combien augmente la valeur du Fracassement des armes naturelles de la créature.

Type-011 Chasseur

Critique Automatique

Si elle cause des dégâts, l'une des attaques naturelles du monstre cause un critique automatique à ses adversaires. Les créatures à Encaissement ne sont pas touchées par ce pouvoir, mais on considère que tout leur corps est un point vulnérable lorsque l'on résout ce type d'attaque.

Effet	Coût	GN
Critique Automatique	100	30

Interdictions
Aucune

Attaque accumulée

Représente le fait que la créature peut accumuler du pouvoir afin d'augmenter la puissance de ses attaques. Plus elle se prépare longtemps, plus grands seront les effets. Étant donné qu'il s'agit de pouvoirs naturels, il n'est pas possible de les associer à des Techniques de Ki.

Effet	Coût	GN
Dégâts		
Jusqu'à 50	10	10
Jusqu'à 100	20	20
Compétence		
Jusqu'à 50	20	15
Jusqu'à 100	40	25
Accumulation Rapide	10	15
Accumulation Double	10	20
Action Multiple	20	30

Interdictions
Aucune

Dégâts jusqu'à 50 : pour chaque round que la créature passe à accumuler, son attaque suivante augmente sa base de dégâts de 10 points jusqu'à un maximum de +50. L'être ne peut effectuer aucune autre action offensive tandis qu'il accumule.
Dégâts jusqu'à 100 : comme le précédent, sauf que la base de dégâts maximum peut augmenter jusqu'à +100.
Compétence jusqu'à 50 : pour chaque round que la créature passe à accumuler, son attaque suivante augmente sa compétence offensive de 10 points jusqu'à un maximum de +50. L'être ne peut effectuer aucune autre action offensive tandis qu'il accumule.
Compétence jusqu'à 100 : comme le précédent, sauf que l'attaque maximum peut augmenter jusqu'à +100.
Accumulation Rapide : lorsqu'elle accumule, cette capacité permet à la créature d'augmenter les bénéfices de son pouvoir de 20 points par rounds au lieu de 10.
Accumulation Double : une créature possédant ce pouvoir peut accroître aussi bien ses dégâts que sa compétence offensive lorsqu'elle Accumule (c'est-à-dire qu'elle obtient à chaque tour +10 aux dégâts et à la compétence).
Action Multiple : la créature peut attaquer tout en accumulant, choisissant librement quand lancer son attaque « accrue ».

Attaques Supplémentaires Aléatoires

Représente le fait que l'être est doté d'un certain type de compétence chaotique lui permettant de lancer un nombre d'attaques variable à chaque round. Il peut s'agir de bras supplémentaires, de bouches se formant à travers des tentacules...

Effet	Coût	GN
D5	120	20
D10	220	30
Compétence -80	30	20
Compétence -60	40	20
Compétence -40	50	20
Compétence -20	60	20
Compétence Pleine	80	20

Interdictions
Aucune

D5 : la créature lance un dé au début du round afin de déterminer le nombre d'attaques effectuées, selon les résultats suivants : de 1 à 2 une attaque, de 3 a 4 deux attaques, de 5 à 6 trois attaques, de 7 à 8 quatre attaques et de 9 à 10 cinq attaques.
D10 : comme la précédente, sauf que pour déterminer le nombre d'attaques on lance simplement un D10.
Compétence Attaque –X : détermine la compétence offensive qu'emploie l'être afin de lancer ses attaques supplémentaires, le X indiquant le malus applicable à sa base de compétence pour toutes.
Compétence Pleine : toutes les attaques sont lancées avec la compétence pleine de la créature.

Charge Naturelle

L'être est naturellement préparé pour lancer des attaques de charge sur ses ennemis. Lorsqu'il a suffisamment d'espace pour se déplacer et qu'il déclare une charge contre un adversaire en particulier, il double le bonus de Force pour calculer sa base de dégâts et augmente son Attaque de +20.

Effet	Coût	GN
Charge Naturelle	20	0

Interdictions
Aucune

Réduction de Dégâts

Pour une raison spéciale, toute attaque ayant la créature pour objectif voit sa base de dégâts réduite lorsqu'elle frappe. Par exemple, une attaque avec une base de dégâts 80 contre une créature possédant Réduction -30 aurait contre elle des dégâts de 50.

Effet	Coût	GN
Dégâts -10	30	10
Dégâts -20	50	20
Dégâts -30	80	25
Dégâts -40	110	30
Dégâts -50	140	35
Malus		
Limité	*-15*	*10*

Interdictions
Les êtres élémentaires n'appliquent pas la réduction contre les éléments opposés à leur nature.

Dégâts –X : c'est la quantité automatiquement déduite de la base de dégâts des attaques reçues par la créature.
Limité (Malus) : la réduction ne fonctionne pas contre un type d'attaque particulier, tel que les armes contondantes (CON), les sorts...

Style Défensif

Ce pouvoir permet à la créature d'employer ses attaques supplémentaires naturelles de manière défensive, annulant toutes celle qu'elle veut afin d'éviter les malus de défenses multiples. Si par exemple une créature ayant trois attaques supplémentaires décidait d'en employer deux en défense, elle pourrait arrêter les trois premiers assauts subits sans appliquer de malus pour défenses multiples.

Effet	Coût	GN
Style Défensif	20	5

Interdictions
Aucune

Bouclier

L'arme naturelle de la créature peut être employée comme bouclier, qu'il soit physique ou de caractère surnaturel.

Effet	Coût	GN
Rondache	10	0
Bouclier	20	0
Pavois	30	0
Bouclier Mystique 500	20	10
Bouclier Mystique 1.000	40	15
Bouclier Mystique 1.500	60	20
Bouclier Mystique 2.000	80	25
Bouclier Mystique Incassable	120	35

Interdictions
Aucune

Rondache : l'arme naturelle de l'être agit exactement de la même façon qu'une rondache pour arrêter les attaques.
Bouclier : l'arme naturelle de l'être agit exactement de la même façon qu'un bouclier pour arrêter les attaques.
Pavois : l'arme naturelle de l'être agit exactement de la même façon qu'un pavois pour arrêter les attaques.
Bouclier Mystique X : les armes naturelles de l'être lui permettent de se défendre comme s'il s'agissait d'un bouclier mystique, dont la résistance aux dégâts est déterminée par la valeur X.
Bouclier Mystique Incassable : comme le précédent, sauf que le bouclier a une résistance aux dégâts illimitée.

Attaque Spéciale Accrue

Lorsqu'elle effectue l'une de ses attaques spéciales (telles que souffles, décharges....), la créature a une compétence offensive supérieure à la normale.

Effet	Coût	GN
Compétence +10	10	5
Compétence +20	20	5
Compétence +30	30	10
Compétence +40	40	15
Compétence +50	50	25

Interdictions
Aucune

Compétence +X : représente le bonus applicable à la compétence offensive de l'attaque spéciale de la créature.

POUVOIRS DIVERS

Cette section regroupe tous les pouvoirs et capacités d'origine et de nature variées.

Moyens de vision spéciaux

Ces capacités offrent aux créatures une foule d'avantages différents lorsqu'elles utilisent leurs sens.

Effet	Coût	GN
Vision Circulaire	20	5
Vision Gnostique	30	20
Yeux de la Réalité	10	15

Interdictions
Aucune

Vision Circulaire : la Vision Circulaire signifie que l'être a des yeux partout (ou un mode de vision similaire), ce qui lui permet de « regarder » dans toutes les directions à la fois. Il n'applique donc aucun malus s'il reçoit des attaques provenant des flancs et quiconque tenterait d'employer des compétences de subterfuge pour s'approcher de lui avec Discrétion appliquerait le malus En Étant Observé (**Tableau I3** du Livre de Base). Les capacités de ce pouvoir sont inférieures à celle de Vision Extrasensorielle, car l'être a tout de même besoin d'yeux (ou d'un sens spécifique semblable) pour l'utiliser.
Vision Gnostique : signifie que les yeux de la créature voient « au-delà » de la simple chair ou de l'esprit des personnes qu'elle contemple : elle mesure le potentiel de leur propre existence. L'être peut automatiquement se faire une idée approximative de la Gnose et de la Natura des individus face auxquels il se trouve.
Yeux de la Réalité : À partir du moment où cela affecte d'une manière ou d'une autre la perception de ses yeux, la créature peut voir à travers les mensonges et les illusions. Elle obtient donc un bonus de +100 à sa RMys contre les illusions visuelles et perçoit les créatures dotées d'invisibilité comme pouvoir surnaturel (mais elle ne voit pas pour autant les esprits, la magie ni les pouvoirs psychiques)

Planer

La créature est incapable de voler, mais elle possède un quelconque type de membre lui permettant de planer si elle s'élance d'une hauteur.

Effet	Coût	GN
Planer	20	0

Interdictions
Aucune

Effet Permanent

Cette capacité permet à la créature de maintenir indéfiniment les conséquences de l'un de ses effets ou pouvoirs sans permettre à sa cible de refaire régulièrement un test de résistance (sauf pour des raisons différentes). Pour employer cette compétence, la créature doit être vivante et désirer volontairement maintenir l'effet.

Effet	Coût	GN
Un Effet	30	15
N'importe quel Nombre d'Effets	60	30

Interdictions
Aucune

Un Effet : la créature ne peut maintenir l'effet que sur une seule cible.
N'importe quel Nombre d'Effets : comme le précédent, sauf qu'il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'elle peut maintenir cet effet actif sur différentes cibles.

Transformation / Évolution

Cette capacité implique que l'être est capable de modifier son corps en adoptant une forme plus puissante ou appropriée à la situation à laquelle il est confronté. Dans ces cas-là, il s'agit de créatures avec deux fiches indépendantes et des caractéristiques différentes qui peuvent se « transformer » en l'une ou l'autre dans certaines circonstances spécifiques. Chaque fiche peut avoir des niveaux différents mais toutes deux doivent posséder le pouvoir de Transformation payé avec leurs propres PF.

Effet	Coût	GN
Transformation par Dégâts	40	20
Transformation Volontaire	60	25
Invulnérable	50	30
Malus		
Chrysalide	*-20*	*20*
Dégâts Transférés	*-20*	*20*

Interdictions
Aucune

Transformation par Dégâts : la transformation ne commence que lorsque la créature a subi une certaine quantité de dommage ou passe en points de vie négatifs.
Transformation Volontaire : la créature peut commencer la transformation quand elle le souhaite.
Invulnérable : au cours de la transformation, la créature est complètement invulnérable, c'est pourquoi elle ne peut être blessée ni touchée par des compétences préjudiciables jusqu'à ce que le changement soit achevé. Les êtres dont la Gnose est supérieure à celle de la créature peuvent ignorer cette règle.
Chrysalide (malus) : la transformation est exceptionnellement lente et implique que l'être soit immobile pendant une à cinq minutes afin de compléter le changement.
Dégâts Transférés (malus) : lorsque l'être change de forme, il conserve le même pourcentage de dégâts d'un corps à l'autre. Par exemple, si un être de 250 Points de Vie en a perdu 125 (50% du total) et se transforme en une créature de 800 Points de Vie, il atteindra cette forme avec 400 Points de Vie.

Le Niveau des Êtres avec Transformation

Les êtres capables d'effectuer des transformations peuvent avoir des fiches de différent niveau pour chaque forme. Dans le cas où, pour une raison quelconque, il serait nécessaire de calculer le niveau de l'être « dans son ensemble » (par exemple pour déterminer la difficulté des compétences de Convocation), on prendrait comme référence le niveau le plus élevé de ses formes et on en ajouterait un pour chaque fiche de niveau inférieur supplémentaire, ou deux pour chaque forme de même niveau que la plus élevée. Par exemple, une créature possédant deux formes de niveau 7 et une de niveau cinq équivaudrait à une créature de niveau 10 (7+2+1).

Chimère Non Morte

Illustration Wyrd Vol. 1

POUVOIRS MAGIQUES ET PSYCHIQUES

Cette section recueille tous les pouvoirs liés aux compétences magiques et psychiques des créatures.

Maîtrise Surnaturelle

La créature a une affinité naturelle envers la magie qui lui permet d'accroître les effets de tous les sorts d'un type particulier qu'elle lance. Ce pouvoir augmente le nombre d'Effets Supplémentaires de certains sortilèges sans que la créature doive pour cela dépenser des points de Zéon.

Effet	Coût	GN
Supplémentaire +1	20	10
Supplémentaire +2	30	20
Supplémentaire +3	40	25
Supplémentaire +4	60	30
Supplémentaire +5	80	35
Malus		
Magie Mineure	*-20*	*10*

Interdictions
Les êtres élémentaires ne modifient que les sorts liés à la Voie de Magie avec laquelle ils ont une affinité.

Supplémentaire +X : détermine le nombre de supplémentaires qu'obtiennent automatiquement les sorts d'une voie en particulier lorsqu'ils sont lancés.
Magie Mineure (malus) : seuls les sorts de niveau inférieur à 40 sont concernés par cette compétence.

Magie Naturelle

La magie répond naturellement à la créature, ce qui lui permet de lancer des sorts comme s'il s'agissait d'actions innées, même lorsqu'elle est incapable d'agir.

Effet	Coût	GN
Sorts à Effet	100	30
Tout Type de Sort	150	35

Interdictions
Les êtres élémentaires peuvent uniquement lancer des sortilèges des Voies ayant une affinité avec leur propre nature.

Sorts à Effet : la créature peut activer des sorts de type Effet même si elle a été mise sur la défensive ou a reçu des dégâts. Si elle subit un critique, l'avantage de cette capacité est annulé.
Tout Type de Sort : la créature peut activer n'importe quel type de sort lorsque c'est à elle de jouer même si elle a été mise sur la défensive ou a reçu des dégâts. Si elle subit un critique, l'avantage de cette capacité est annulé.

Esprit Systématique

La créature possède la capacité innée d'employer des pouvoirs mentaux même si elle ne peut agir.

Effet	Coût	GN
Esprit Systématique	150	30

Interdictions
Aucune

Esprit Systématique : la créature peut activer n'importe quel type de pouvoir psychique lorsque c'est à elle de jouer même si elle a été mise sur la défensive ou a reçu des dégâts. Si elle subit un critique, l'avantage de cette capacité est annulé.

POUVOIRS DIVINS

Les pouvoirs de cette section font référence aux capacités quasi divines que possèdent les entités au pouvoir existentiel exceptionnel. Leur coût en PF n'est jamais très élevé, contrairement à la Gnose qu'ils demandent.

Immunité Critique

Étant donné son haut pouvoir existentiel, la créature est complètement immunisée contre les dégâts critiques, sauf ceux causés par des entités dont la Gnose est supérieure à la sienne.

Effet	Coût	GN
Immunité Critique	40	35

Interdictions
Aucune

Existence Compacte

Ce pouvoir signifie qu'une créature à encaissement ne suit pas les règles naturelles de taille pour déterminer sa résistance. Son pouvoir existentiel est tel que, quelles que soient ses dimensions, elle applique toujours les bénéfices des êtres les plus énormes.

Effet	Coût	GN
Gigantesque	40	35
Colossal	60	40

Interdictions
Aucune

Gigantesque : l'entité applique le Multiple d'Encaissement des êtres gigantesques (15) afin de calculer ses Points de Vie.
Colossal : l'entité applique le Multiple d'Encaissement des êtres colossaux (20) afin de calculer ses Points de Vie.

Espace Fermé

Une entité possédant cette capacité peut créer de micro-dimensions autour d'elle, une sorte de « monde particulier » à l'intérieur duquel elle obtient différents pouvoirs et compétences uniques. Lorsqu'elle l'active, tous les êtres possédant une Gnose inférieure à celle de l'entité s'y trouveront attrapés avec l'être et personne ne pourra non plus y entrer d'en dehors. Dans un espace fermé, l'entité double la quantité de PF supplémentaires que lui procure sa Gnose (ce qui lui permet d'acquérir de nouveau pouvoirs).

Effet	Coût	GN
Espace Temporaire	40	35
Espace Continu	40	35
Zone Majeure	20	40

Interdictions
Un être ne peut posséder qu'un type précis d'Espace Fermé.

Espace Temporaire : l'espace s'active autour de l'entité durant une courte période (généralement, environ 20 minutes) dans un secteur dont le rayon équivaut en mètres à sa Gnose multipliée par dix. Après l'avoir désactivé, l'être doit attendre au moins une heure avant de pouvoir le recréer.
Espace Continu : l'entité crée l'espace fermé sur une surface dont le rayon équivaut en mètres à sa Gnose multipliée par dix et qui se maintient indéfiniment. L'être ne peut défaire l'espace fermé ou en créer un autre ailleurs une fois qu'elle en a formé un.
Zone Majeure : le rayon maximal que peut avoir l'espace fermé est multiplié par dix.

Barrières Existentielles

Signifie que l'entité a une sorte de « barrière d'endurance » qui l'empêche de perdre plus d'une certaine quantité de Points de Vie à chaque round. Cela veut dire que certains êtres sont tout simplement incapables d'être détruits par un seul impact, aussi puissant soit-il. Une fois que la créature a subit suffisamment de dégâts pour atteindre l'une de ces barrières, elle ne peut rien faire d'autre jusqu'à ce que le round soit terminé. Toutefois, elle est pendant ce temps complètement invulnérable et ignore tout type de Résistance. Si par exemple une créature ayant 500 Points de Vie et possédant une Barrière Existentielle de 200 Points de Vie recevait un seul impact lui causant 380 points de dégâts, elle en perdrait juste 300, ignorant complètement les 80 points restants. Les êtres avec une Gnose supérieure ou égale à celle de l'entité peuvent ignorer ce pouvoir.

Effet	Coût	GN
Barrière Existentielle	50	35

Interdictions
Aucune

Barrière Existentielle : détermine une valeur sous les Points de Vie de l'entité où est fixée la barrière. Ce pouvoir peut être acquis à plusieurs reprises, fixant de nouvelles barrières à différentes valeurs de Points de Vie en fonction de la Gnose de l'entité. Celles qui possèdent Gnose 35 peuvent avoir jusqu'à deux barrières, trois pour celles de Gnose 40 et jusqu'à cinq pour celle de Gnose 45.

Dégâts Existentiels

Les attaques de l'entité détruisent l'existence même de ses objectifs. Tous les dégâts qu'elle cause sont donc récupérés au rythme de Sacrifice (c'est-à-dire 10 Points de Vie par jour).

Effet	Coût	GN
Dégâts Existentiels	40	30

Interdictions
Aucune

Chapitre 4

Systèmes de Combat Alternatifs

Peut importe qu'il y en ait dix ou dix mille.
Que ce soit des hommes ou des dieux.
Aucune force dans ce monde ne m'arrêtera.

Griever, Chevalier du Septième Ciel

Ce Chapitre aborde différentes méthodes alternatives pour résoudre les combats, de celles ayant pour but de rendre les affrontements plus rapides à celles qui permettent aux personnages de participer à de grandes guerres et conflits. Il est important de préciser que tous ces systèmes ne sont que des versions optionnelles qui doivent uniquement être employées dans le cas où cela convient au Meneur de Jeu.

Combat Dramatique

Il peut arriver que les personnages se retrouvent en train de courir à toute vitesse pour atteindre leur plus grand ennemi avant que celui-ci ne parvienne à activer le dispositif du jugement dernier. À cet instant, ils rencontrent l'un des généraux obscurs qui tente en les affrontant de gagner du temps pour que son maître parvienne à achever son projet. Suivant la tradition des meilleures sagas du fantastique, ce pourrait être véritablement palpitant que l'un des personnages décide de rester en arrière à se battre tandis que le reste, qui ne peut perdre un seul instant, va de l'avant pour arrêter les plans de leur adversaire. Mais... Pour quoi l'un d'entre eux devrait-il rester pour lutter alors qu'à eux tous ils pourraient en finir avec lui en quelques rounds, qui ne représentent que quelques secondes ?

Le système du Combat Dramatique est la solution à ce problème et à beaucoup d'autres, car il augmente considérablement la durée des affrontements sans que cela n'implique d'investir une plus grande quantité de temps réel. Cette méthode n'ajoute pas vraiment beaucoup de différences par rapport aux règles de combat générales, car leur objectif n'est autre que de produire un simple effet cinématographique. Si l'on s'en sert, deux ennemis légendaires peuvent combattre des heures durant, ce qui rend leur affrontement encore plus épique.

Rounds dans les Combats Dramatiques

Un Combat Dramatique augmente le laps de temps écoulé durant un affrontement entre des adversaires de grande habileté. Le Meneur de Jeu est libre d'activer cette modalité quand cela lui convient le mieux, du moment que tous ses joueurs en sont conscients dès le début du combat.

Le premier round a toujours une durée naturelle de trois secondes, c'est-à-dire la même qu'un round normal. Cela est dû au fait que c'est la première « prise de contact » entre les rivaux, ce qui permet à n'importe quel camps de faire preuve d'une évidente supériorité ou de représenter une scène « rapide » et « dramatiquement appropriée ». Cependant, à chaque round suivant, la durée double, ce qui fait passer le second à six secondes, puis douze pour le troisième et vingt-quatre pour le quatrième. Finalement, à partir du cinquième round, la durée de chaque atteint déjà la minute.

Malgré cette augmentation temporelle, les personnages continuent d'agir et de se battre suivant les règles de base du système. On considère simplement que chaque attaque et chaque défense représente une longue série de coups, parades et esquives qui ont lieu dans un vaste décor de combat. De même, les individus dotés de pouvoirs magiques, de pouvoirs du Ki et de compétences psychiques continuent d'accumuler et d'activer leurs sorts, techniques et pouvoirs de la même manière qu'avant. Néanmoins, cela ne signifie absolument pas qu'en l'espace d'une minute les adversaires ne fassent rien d'autre qu'accumuler et se préparer. On sous-entend qu'au cours du round un personnage effectue plusieurs techniques de Ki, pouvoirs psychiques ou sortilèges, parmi lesquels celui qui aura « réellement » de l'effet ne sera autre que celui qu'il activera vraiment durant le round.

Il y a toutefois certains éléments qui « neutralisent » la durée des rounds dans un Combat Dramatique. Lorsqu'un personnage est la cible d'une immobilisation ou d'un effet surnaturel pouvant l'arrêter ou le paralyser d'une façon quelconque, le round immédiatement postérieur à sa capture ne dure que trois secondes et cela continue ainsi jusqu'à ce que la situation soit résolue. De même, à chaque fois qu'a lieu une circonstance spéciale demandant de réduire à nouveau la durée d'un round, le Meneur est libre de le faire jusqu'à ce que cette situation soit terminée.

Limitations et Recommandations

Le plus recommandé est de ne suivre ces règles que lorsque les personnages et leurs adversaires ont déjà atteint un niveau de pouvoir considérable. C'est pour cela qu'il n'est pas convenable que des individus ne dépassant pas 150 de moyenne dans leurs compétences puissent accroître la durée de chaque round au-delà de douze secondes et ceux qui ne dépassent pas 200, au-delà d'une minute.

Illustration Salvador Espin

Combat de Masses

En certaines occasions, les personnages atteignent un niveau de pouvoir si élevé qu'il leur permet d'affronter directement des groupes d'adversaires très nombreux, parfois même des armées entières. Néanmoins, diriger un combat d'une telle dimension « ennemi par ennemi » peut demander trop de temps durant la partie, allant jusqu'à faire du combat quelque chose d'ennuyeux. Pour éviter cela, le Meneur de Jeu dispose des règles de Combat de Masse qui permettent de résoudre des affrontements de grande envergure en quelques rounds seulement. Ce système conserve une base semblable aux règles de combat du Livre de Base, mais introduit de nombreux éléments uniques destinés à faciliter au maximum ces combats.

Masses d'Ennemis

En employant ce système, l'ensemble des ennemis que les personnages affrontent est considéré comme un seul adversaire. Il existe de nombreuses manières de nommer ces groupes en fonction de leur nature et de leur nombre : essaim, bataillon, meute... Nous les appellerons dans cette section « masses d'ennemis », qui en termes de jeu agiront comme des créatures à encaissement obéissant à certaines règles spéciales.

Points de Vie

Afin de calculer la résistance aux dégâts d'une masse d'ennemis, il faut additionner les Points de vie de tous ses membres, préalablement arrondis à la cinquantaine inférieure. Par exemple, une créature avec 130 PV en apporterait 100 à la valeur d'ensemble, tandis qu'une autre avec 190 PV en apporterait 150. Dans le cas où il y aurait plus de 100 adversaires, chaque membre supplémentaire ajoute seulement 10 points à l'ensemble si ses PV sont inférieurs à 250, ou 25 si ses PV sont supérieurs.

Une dizaine de soldats professionnels possédant individuellement 140 PV auraient dans leur ensemble une résistance aux dégâts de 1.000 ponts, tandis qu'un escadron de vingt-cinq prétoriens avec 210 PV serait considéré comme un groupe de 5.000 points. Dans le cas d'une armée composée de mille deux-cents soldats avec 120 PV chacun, le bataillon dans son ensemble aurait l'équivalent de 21.000 points (10.000 pour les cents premiers éléments plus 11.000 pour les autres).

Dans le cas où une masse d'ennemis est composé de créatures à encaissement, les règles à suivre sont légèrement différentes. Tout d'abord, on prend comme base les Points de Vie moyens de l'un des membres en arrondissant à la centaine inférieure. Ensuite, chaque élément supplémentaire ajoute la moitié de cette valeur au groupe. Tout comme dans le cas précédent, s'il y a plus de 50 adversaires, chaque membre supplémentaire ajoute uniquement 100 points à l'ensemble si ses PV sont inférieurs à 1.000, ou 250 s'ils sont supérieurs.

Un ensemble de dix cadavres animés (345 Points de Vie chacun) aurait en tant que masse 1.650 Points de Vie (300 du premier plus les 1350 points des neuf autres).

Compétence Offensive

La compétence offensive d'une masse d'ennemis est calculée en utilisant la valeur moyenne de la base d'attaque de ses membres. Une fois cette quantité obtenue, on lui applique un modificateur dépendant du nombre d'éléments qui la composent. Ce bonus veut refléter de nombreux aspects, des attaques supplémentaires lancées par un grand groupe de combattants aux positions favorables qu'ils peuvent obtenir. Pour connaître le modificateur à appliquer, il faut consulter le **Tableau 1**.

Tableau 1: Bonus en Attaque

Nb. d'Ennemis	Bonus en Attaque
3+	+30
5+	+50
10+	+70
15+	+90
25+	+110
50+	+130
100+	+150

Même si une masse d'ennemis agit comme un seul être, si elle affronte plusieurs adversaires (par exemple un groupe de personnages), elle peut les attaquer tous sans aucun malus à sa compétence offensive. Chaque attaque est effectuée de manière indépendante, bien qu'il soit nécessaire de diviser le nombre de membres formant la masse par celui des adversaires qu'elle combat (c'est-à-dire de déterminer combien d'opposants affronte chaque personnage) pour connaître le bonus obtenu suivant le **Tableau 1**.

Imaginons qu'un groupe de quatre personnages affronte deux dizaines de gardes de la ville. Bien qu'il y ait vingt opposants (ce qui donnerait aux gardes un bonus de +90 à leur compétence en tant que masse d'ennemis), si les gardes ont l'intention d'attaquer les quatre membres du groupe ils appliqueraient seulement un bonus de +50 à leur compétence, car ils ne peuvent lutter à plus de cinq sur chaque.

Si, au contraire, il y avait cinq cents soldats contre quatre adversaires, la masse obtiendrait +150 contre tous, car leur nombre élevé leur permettrait d'envoyer plus de cents ennemis contre chaque personnage.

Une masse peut effectuer plusieurs manœuvres de combat spéciales (comme Immobiliser ou Tenir en Joue), mais pas lancer des attaques supplémentaires contre un même adversaire.

Dégâts et Type d'Attaque

Une masse d'ennemis augmente de 50% la Base de Dégâts moyenne de ses attaques physiques et double celle de ses sorts offensifs ou pouvoirs surnaturels. Dans le cas où elle emploierait plusieurs sortes d'armes avec différents Types d'Attaques, elle pourrait choisir toujours celui qui lui convient le mieux dans chaque cas.

Un groupe constitué d'ennemis dont la Base de Dégâts est de 50 aurait une Base de Dégâts de 75 lorsqu'ils combattent ensemble. S'il s'agit d'une cabale de sorcier attaquant avec une salve de Décharges de Lumière (dégâts 60), elle passerait à 120.

Compétence Défensive et Armure

Bien qu'étant considéré comme « un seul être » à encaissement, un ensemble d'ennemis a la compétence défensive moyenne de ses membres. Il n'effectue toutefois aucun jet de défense : on considère simplement que cette valeur est sa Défense Finale. De plus, il ne subit jamais de malus s'il reçoit des attaques supplémentaires ou à cause de modificateurs de situation, mais n'obtient pas pour autant des avantages spéciaux qu'auraient individuellement ses composants. Par exemple, un groupe de soldats incapables d'arrêter des attaques basées sur l'énergie ne pourrait toujours pas parer de décharge surnaturelle, c'est pourquoi leur compétence serait considérée comme étant directement annulée.

L'Indice de Protection d'un groupe est obtenu en employant la valeur moyenne de la protection possédée par chacun de ses membres. Pour cette raison, s'ils n'ont pas d'Armure, on n'applique aucune protection.

Initiative

L'initiative d'une masse d'ennemis est la moyenne de ses composants.

Combattre une Masse d'Ennemis

Mis à part les caractéristiques mentionnées précédemment, un combat contre une masse d'ennemis fonctionne exactement pareil qu'un affrontement normal contre un adversaire à encaissement. La masse détermine normalement son initiative et attaque quand c'est son tour tous les adversaires au corps à corps ou qu'elle peut atteindre. Bien entendu, étant une « créature à encaissement », elle attaque toujours, même si elle subit auparavant des dégâts dans ce round.

Une masse « perd des composants » à mesure qu'elle subit des dégâts ce qui peut, à un moment donné, réduire son efficacité au combat (en diminuant les bonus du **Tableau 1**). Elle est cependant complètement immunisée contre les critiques, car elles n'ont pas un « corps unique » pouvant être blessé en tant que tel.

Une masse d'ennemis constituée de 15 drones (voir page XX) aurait 1.500 Points de Vie. Étant donné que chaque membre ajoute 100 points à l'ensemble, si la résistance de la masse descendait à 900, cela voudrait dire qu'elle a déjà perdu 6 drones.

Attaques de Zone, Dégâts et Nombres d'Adversaires

Naturellement, quand les personnages affrontent une masse d'ennemis, ce n'est pas la même chose si leurs coups peuvent en toucher deux par round que quatre ou cinq. Même si l'on suppose que dans cette modalité de combat toutes les attaques des personnages sont toujours dirigées contre une foule d'adversaires, il est évident que si des attaques de zone concernant de nombreuses cibles sont lancées, l'efficacité de leurs impacts augmentera proportionnellement.

Si un personnage effectue des manœuvres d'attaque de zone contre une masse d'ennemis, il augmentera sa Base de Dégâts en fonction du nombre qu'il est capable d'atteindre en la multipliant par la valeur indiquée dans le **Tableau 2**. Bien entendu, rien n'empêche de combiner ce type de manœuvre avec des attaques supplémentaires (la meilleure façon d'en finir avec des groupes d'ennemis très nombreux est d'ailleurs de lancer plusieurs attaques de zone supplémentaire qui balaient de grandes surfaces) ou d'autres actions similaires.

Tableau 2: Multiplicateur de Dégâts

Nb. d'Ennemis	Multiplicateur de Dégâts
2 à 3 Adversaires	x2
3 à 4 Adversaires	x3
5 à 9 Adversaires	x4
10 à 24 Adversaires	x5
25 à 100 Adversaires	x10
100+ Adversaires	x15
1.000+ Adversaires	x25

Si, par exemple, quelqu'un effectue une manœuvre d'attaque de zone avec une arme de Dégâts 60 qui touche en moyenne cinq adversaires, il multipliera sa Base de Dégâts par 4, la faisant passer à 240. De même, dans le cas où un sorcier lancerait une simple Boule de Feu (Base de Dégâts 50) dont la zone serait capable d'atteindre environ 15 ennemis, il multiplierait sa Base de Dégâts par 5, la faisant passer à 250.

Il n'est hélas jamais facile de préciser exactement le nombre d'adversaires que peut atteindre une attaque de zone. En général, contre des ennemis de taille humaine, les armes Petites en touchent deux ou trois, les Moyennes trois ou quatre, et les Grandes autour de cinq. Dans le cas des sortilèges, des techniques du Ki et autres pouvoirs similaires, il est encore plus complexe de déterminer des valeurs moyennes, mais si les opposants ne sont pas en formation serrée, le plus simple est de considérer que chaque tranche de 10 mètres de rayon que possède l'effet concernera entre 5 et 10 objectifs de taille humaine.

Bien entendu, on ne peut appliquer un Multiplicateur de Dégâts supérieur au nombre d'ennemis qui composent une masse. C'est-à-dire que même un sort d'un demi-kilomètre de rayon dirigé contre 8 adversaires ne pourrait jamais obtenir un multiplicateur supérieur à 4, car c'est la valeur la plus élevée permettant d'atteindre 8 ennemis.

Résistances, Sorts et Effets

Les masses sont vulnérables aux effets surnaturels couvrant de vastes zones de terrain (les sorts ou capacités spéciales qui touchent uniquement un individu n'ont aucun pouvoir sur une masse d'ennemis). Il est toutefois vraiment problématique de déterminer les conséquences de ces pouvoirs sur des foules, que ce soit parce qu'elles ne concernent qu'une partie des membres de la masse (sa zone ne les recouvre pas tous) ou parce qu'il n'est pas logique de considérer qu'une multitude de cibles réussit ou échoue conjointement à la Résistance contre un effet. Pour cette raison, lorsqu'un sort ou une capacité surnaturelle équivalente est employée sur toute ou une partie de la masse d'ennemis, on prend la Résistance moyenne du groupe et on effectue un test avec les quatre résultats possibles suivants.

Réussit la Résistance de plus de 40 points : signifie que la plupart de membres de la masse sont capables de contrer les effets, c'est pourquoi ils ne leur nuisent en rien. Même s'il est probable que quelques-uns seront touchés par le sort ou pouvoir, ils sont si peut nombreux que la masse dans son ensemble ne subit pas de séquelles.

Réussit la Résistance de moins de 40 points : un peu plus de la moitié de la masse d'ennemis est capable de réussir la résistance, bien qu'un grand nombre de ses membres subissent des effets. Dans les cas où ils causeraient un quelconque malus, ce dernier serait réduit de moitié en arrondissant vers le bas dans la zone couverte par le lanceur (en dehors, la masse continue de se battre normalement). Si, au contraire, ils causaient une autre sorte de conséquence négative, ils concerneraient à peu près un tiers des cibles se trouvant dans la zone.

Imaginons que l'on active une Technique de Ki causant automatiquement la mort de tous les ennemis se trouvant à 25 mètres et échouant à un test de RPhy contre 100. S'il y avait à cet instant dans la zone une vingtaine de membres de la masse et qu'ils ne réussissaient la RPhy que de 30 points, sept d'entre eux (un tiers) mourraient automatiquement, c'est pourquoi il faudrait ôter leurs PV de l'ensemble de la masse.

Rate la Résistance de moins de 40 points : plus de la moitié de la masse d'ennemis est touchée par le sort ou le pouvoir. Dans les cas où ils causeraient un quelconque malus, ce dernier serait réduit de moitié en arrondissant vers le haut dans la zone couverte par le lanceur. Si, au contraire, ils causaient une autre sorte de conséquence négative, ils concerneraient à peu près les deux tiers des cibles se trouvant dans la zone.

Un sorcier lance un sort de Perdition qui touche une partie de la masse d'ennemis qu'il affronte. Celle-ci rate la RMys de 10 points, c'est pourquoi une partie du groupe qui combat le magicien subit un malus de -20 à Toutes les Actions (la moitié du malus du sort).

Rate la Résistance de moins de 40 points : pratiquement tous les membres de la masse sont, plus ou moins, victimes des effets lancés contre eux. Dans les cas où ils causeraient un quelconque malus, ce dernier serait pleinement appliqué dans la zone couverte par le lanceur. Si, au contraire, ils causaient une autre sorte de conséquence négative, ils concerneraient toutes les cibles se trouvant dans la zone.

Utilisation de Pouvoirs Spéciaux

Jusqu'à présent, on a considéré que les masses étaient constituées de combattant ne possédant pas de capacités spéciales, mais il peut souvent s'agir d'êtres surnaturels avec des pouvoirs uniques difficiles à représenter. On explique ci-dessous comment employer les capacités les plus courantes avec cette méthode de combat.

Plusieurs Attaques

Les masses d'ennemis composées de créatures capables de lancer des attaques multiples peuvent attaquer autant de fois qu'elles possèdent d'attaques naturelles. Chacune d'entre elle applique le bonus correspondant du **Tableau 1**.

Une masse d'ennemis constituée de dix blatoddeas (voir page 22) qui affronterait un personnage solitaire lancerait deux attaques (une de Mandibules et une autre de Lames Enchaînées) contre lui en appliquant un bonus de +70 au deux.

Sorts, Pouvoirs Psychiques et Techniques du Ki

Si la masse d'ennemis possède des pouvoirs magiques, psychiques ou est experte en Ki, elle continue de pouvoir employer des capacités en sa faveur. S'il s'agit de techniques offensives, on ajoute simplement les bonus appropriés à la compétence de la masse lorsqu'elle attaque ses adversaires, alors que s'il s'agit de sorts ou de pouvoirs d'attaque directe, on les considère juste comme une attaque de plus (qui ajoute bien sûr à la Projection Magique ou Psychique de la masse le bonus pertinent dans le **Tableau 1**). Si au contraire ce sont des effets obligeant à réussir une Résistance qui sont lancés, cette dernière voir sa difficulté accrue de +20 points s'il y a 10 adversaires ou moins et de +50 si au contraire leur nombre est supérieur. Bien entendu, rien n'empêche un groupe de plusieurs sorciers ou mentalistes de diviser leurs capacités afin de lancer, en plus des attaques, d'autres sorts ou pouvoirs de soutien. Cependant, si c'était le cas, il faudrait réduire le nombre d'attaquants de la masse pour déterminer les bonus reçus.

Quoi qu'il en soit, pour la dépense de points, la réserve de Ki, de Zéon ou de PPP équivaut toujours à la moyenne des membres, car on considère que tous se servent de leurs pouvoirs en même temps.

Manœuvres Exclusives

Cette modalité de combat comprend deux manœuvres d'attaque exclusives, exposées ci-dessous.

Minimiser les Dégâts : ce modificateur à la compétence est appliqué lorsque le combattant veut causer le moins de mal possible à ses adversaires. Il est probablement inévitable que quelques-uns meurent à cause des attaques, mais la grande majorité recevra simplement des blessures mineures ou intermédiaires dont ils pourront récupérer avec le temps. Pour lutter de cette manière, le personnage doit appliquer un malus de -20 à sa compétence offensive.

Ne Pas Tuer : semblable à la précédente, sauf que le personnage s'assure qu'aucun de ses adversaire ne meurt à cause de ses attaques. Ils perdront simplement connaissance ou, dans le pire des cas, recevront des blessures légères. Pour lutter de cette manière, le personnage doit appliquer un malus de -50 à sa compétence offensive.

Illustration Wen Yu Li

Désorganisation

Il existe des cas où une masse d'ennemis est particulièrement inepte ou désorganisée lorsqu'elle agit conjointement. Il peut s'agir de créatures vraiment stupides qui vont jusqu'à se battre entre elles pour obtenir leurs proies, comme les blatoddeas, ou qui ne savent tout simplement pas travailler en équipe et pour qui le nombre est uniquement une gêne, comme un groupe de mercenaire qui opèrent ensemble pour la première fois. Dans ces cas-là, leur incapacité à se battre correctement fait qu'ils réduisent de moitié tout bonus à leur compétence provenant du **Tableau 1**.

Masses contre Masses

Dans le rare cas où une masse en affronterait une autre (c'est-à-dire où ce système serait employé pour résoudre des combats entre bataillons ou armées), on considère toujours que toutes deux attaquent en parallèle pour compter les pertes de l'un ou l'autre camp. De plus, en fonction de la supériorité tactique d'un groupe, des avantages que lui offre le terrain ou de son armement, le Meneur de Jeu peut octroyer un bonus entre +10 et +100 à l'Attaque d'une faction pour résoudre les rounds de combat.

Limitations et Recommandations

Il est fortement recommandé, si l'on suit cette méthode de combat alternative, que l'ensemble des membres ait toujours des compétences relativement similaires. Si la différence entre l'attaque ou la défense des éléments est supérieure à 50 points, peut-être vaudrait-il mieux créer deux « masses » séparées (même si une seule pourrait attaquer un personnage en particulier à chaque round). Bien entendu, de la même manière, les chefs ou commandants dont les capacités sont exceptionnellement supérieures devraient être considérés comme des individus indépendants de la masse.

D'un autre côté, tenter de représenter avec ce système des groupes extrêmement nombreux (comme des armées de centaines de milliers de soldats) pourrait ne convenir en rien. Le mieux est en général de ne pas créer de masses d'ennemis de plus de dix mille membres : si cela est nécessaire, il vaut mieux former plusieurs groupes de dix mille membres représentant les différents bataillons de l'armée.

Pour finir, il est également très intéressant d'associer le système de Combat de Masse à celui des Combats Dramatiques, car cela permet au Meneur de « rallonger » convenablement les affrontements avec un si grand nombre d'adversaires.

Appendice I
Comparatif de Tailles

Appendice II
Niveaux et Sceaux d'Invocations

Nom	Niveau	Gnose	Sceaux d'Invocation
Salamandre de Feu	0	10	Feu 1
Grenouille Ballon	1	0	Naturelle
Zopo	1	0	Naturelle
Fourmi Rouge O.	1	0	Naturelle
Helleborum Gnidium	1	5	Bois 2
Squelette	1	10	*Non Mort*
Charognard d'Âmes	1	20	Bois 1, Air 1
Lapsia	2	0	Naturelle
Balzak Guerrier	2	5	Naturelle
Balzak Prêtre	2	5	Naturelle
Marionnette Mineure	2	10	*Construit*
Fantôme Mineur	2	10	Air 2, Métal 1
Drone	2	Spe.	*Spécial*
Vers des Profondeurs	3	0	Naturelle
Fourmi Rouge G.	3	0	Naturelle
Blatoddea	3	15	Bois 4
Cath Flidais	3	15	Bois 3, Feu 1
Chichusei	3	15	Eau 2, Bois 2
Gwyllgi	3	15	*Non Mort*
Succube Fille d'Abrael	3	15	Eau 2, Air 2
Succube Fille De Lilith	3	15	Eau 2, Air 2
Yinnum	3	25	Air 3, Feu 1
Méragriffon	4	5	Naturelle
Armure Animée	4	15	*Construit*
Fantôme Majeur	4	15	Air 3, Métal 2
Type-005	4	15	*Non Mort*
Enfant de Baal	4	20	Feu 3, Air 2
Hamadryade	4	20	Bois 3, Métal 2
Observateur Spectral	4	20	*Non Mort*
Zaqqun	4	20	Bois 2, Métal 3
Stribog	4	20	Air 2, Feu 2, Métal 1
Bête Spectrale	4	20	*Non Mort*
Oni Ashura Mineur	4	20	Métal 2, Feu 3
Minotaure	5	5	Naturelle
Méduse	5	10	Feu 3, Eau 3
Ignis	5	15	Feu 4, Air 2
Marionnette Majeure	5	15	*Construit*
Rejeton Ophidien Mineur	5	15	Naturelle
Oni Mineur	5	20	Naturelle
Chasseur	5	20	*Non Mort / Construit*
Banshee	5	25	Air 2, Eau 2, Bois 2
Barroque	5	25	Air 2, Eau 2, Feu 1, Mad. 1
Nyx	6	15	Bois Majeur 1
Chimère Arctique	6	15	Bois Majeur 1
Huldra	6	20	Bois Majeur 1
Manticore	6	20	Feu Majeur 1
Rose de Sang	6	20	Eau Majeur 1
Emeth	6	20	*Construit*
Symbiose	6	20	Feu Majeur 1
Shinigami Mineur	6	25	Air Majeur 1
Manfeitor	6	25	Bois Majeur 1
Technocrite	6	Spe.	*Spécial*
Rejeton Ophidien Majeur	7	15	Naturelle
Ramasseur d'Os	7	20	Bois Majeur 1, Métal 1
Chevalier du Néant	7	20	*Non Mort*
Alius	7	20	Feu Majeur 1, Air 1
Raziel Archetypum	7	20	*Construit*
Cerberus	7	25	Feu Majeur 1, Bois 1
Colère de la Nature	7	25	Bois Majeur 1, Feu 1
Humbaba	7	25	Métal Majeur 1, Bois 1
Sphinx	7	25	Air Majeur 1, Eau 1
Walkyrie	7	25	*Non Mort*
Archichimère	7	25	Air Majeur 1, Métal 1
Ginnungaus	7	30	Métal Majeur 1, Feu 1
Porteur Mineur	7	Spe.	*Spécial*
Nécrogolem	8	20	*Non Mort / Construit*
Damoiselle de Glace	8	25	Eau Majeur 1, Air 2, Feu 1
Abomination	8	25	Métal Majeur 1, Bois 2, Feu 1
Oni Ashura Majeur	8	25	Métal Majeur 1, Feu 3
Belphe	8	30	Feu Majeur 1, Air 2, Eau 1
Ahriman	8	30	Bois Majeur 1, Air 3
Dementia	8	30/40	Feu Majeur 1, Air 3
Porteur Majeur	8	Spe.	*Spécial*
Fantôme Arcane	9	25	Air Majeur 1, Métal 5
Dúllahan	9	25	Métal Majeur 1, Bois 4, Feu 1
Raziel NK-X Ver. 1.0	9	25	Non Mort / Construit
Maître des Ombres	9	30	Mad. M.1, Métal 3, Air 1, Feu 1
Etrien Gnosos	9	30	Air Majeur 1, Bois 5
Al-Djinn	9	35	Air Majeur 1, Feu 4, Bois 1
Prétorien	9	Spe.	*Spécial*
Agni	10	30	Feu Majeur 2
Arias Vayu	10	30	Air Majeur 2
Chthon	10	30	Métal Majeur 2
Varuna	10	30	Eau Majeur 2
Seigneur des Morts	10	30	*Non Mort*
Shinigami Majeur	10	30	Air Majeur 2
Duc Infernal	11	30	Mad. M. 1, Feu Majeur 1, Air 1
Behemoth	11	35	Feu Majeur 2, Métal 1
L'Ombre d'Omega	11	35	*NA*
Hécatonchire Sigma	12	30	*Construit*
Seraphim Potestas	12	35	Feu Majeur 2, Air 5
Gurmah-Gharus	13	20	Naturelle
Dragon de C'iel	13	35	Feu Majeur 3
Dragon de Gaira	13	35	Bois Majeur 3
L'Orbe de l'Infini	14	40	NA
Rudraskha	15	40	NA
Lucifer	16	40	NA
Le Seigneur de L'infini	16	40	NA

Illustrado par Wen Yu Li

Index

A
Abbadon 12, 37, **38**
Abel 78, 89, 118, 119, 122
Abomination 6, 7
Abrael 154
Aeon 8, 78, 18,19, *69*, 118, **140**, 141, 166
Agni 78
Ahriman (Dragon de Gaira) 54
Ahriman 12
Aityr *69*
Akaoni 125, 126
Al Enneath 48
Al-Djinn 48
Alberia 23, 58, 75, 170
Alice 107
Alius 8, 9
Alliance Azur 38
Andromalius 60, **86**, 118
Angelus 52
Anges Déchus 57, 170
Aooni **125**
Aramien 27, 151
Archichimère **10**, 105
Argos 73
Arias Vayu **80**, 44
Arlequin 106
Armure Animée 13
Ashura-Gati 123
Astaroth38
Azrael 147

B
Baal 85
Baho 78,139,151
Balzak 15
Banshee **16,** 160
Barakiel 52
Barasuishou 30
Barroque 42
Behemoth 18
Belasarius 9
Belphe 9, 20
Béryl 8, 9, 20, 48, 52, 54, 60, 76, 91, 118, 121, 147
Bête Spectrale 21
Blatoddea **22**, 65, 183

C
C'iel 52
Cabale de Zenobius **102**, 104
Calamité du Désert 71
Canon Legate 60
Cath Flidais 23, 91
Cauchemar Ancestral 115
Cerberus 40
Cercueils de Combat **131**, 132, 133
Charognard d'âmes 25
Chasseur (Type-012) 26
Chevalier du Néant 27
Chevaliers de la Lumière 6
Chichusei 29
Chimère Arctique 30
Chthon 82
Cloht 160
Colère de la Nature 32
Colline des Lamentations 118
Combat de Masse 181, 183
Combat Dramatique180
Condamnés de la Lune 21
Cordillère des Glaces Éternelles 30, *69*
Cordillère des Vents 6, 15
Corne du Désert 73
Crossraiker 134

D
D'anjayni 166, 168
Daimah 166
Dame de la Mort 160
Damoiselle de Glace 53, 54
Damoiselles de Lumière 8, **20**
Delacroix 135,149
Dementia 144
Démon 36 à 47, 48, 51, 54, 58, 62, 78, 85, 125, 126, 154, 155, 156
Déserts Gelés 30, 31
Deus Sigma 86
Déva 13, 15, *69*, 110, 139, 142, **166**
Dévoreurs de l'Abîme 71
Deymos, Celui Qui Ne Meurt Pas 104
Disciples de l'Ombre 103
Djinn 48
Dons Démoniaques 39
Dragon de C'iel 52
Dragon de Gaira 54
Drone 93, **94,** 96, 97, 98, 99, 101
Dryades 75, 90
Duc Infernal 46
Duc Keiran Athol 92
Duk'Zarist 69, 93, 137
Dúllahan 58
Dyeus 86

E
Edamiel 52, 63, *69*, 91
Égorgeurs 26
Ein Sigma 86
Elhaym 9, 20, 91
Eljared 86
Emeth 60
Empire 13, 14, 25, 38, 52, 60, 77, 99
Enfant de Baal 62
Epictetus 104
Ère du Chaos 38, 170
Étendue de Natara 66
Êtres construits 172
Etrien Gnosos 63
Eulyale 110
Exodus Void Nova **140**, 142

F
Fantôme 64
Fée 16, 17, 58, 80
Fenrisulf 30
Filisnogos 118
Flux des Âmes 36, 37, 54, 57, 74, 139, 140, 172
Fourmis rouge 66

G
Gabriel (pays) 22
Gabriel 20, 52, 91
Gaira 54
Gardien de l'Hadès 40
Ginnungagap *69*
Ginnungaus *69*
Gorgone 110
Gouffres de Ver 73
Grandes Bêtes de Beleth 146
Gravestone 86
Grenouille Ballon 70
Guerre de Dieu 80, 112
Gurmah-Gharus 71
Gwyllgi 58, **74,** 75

H
Hamadryade 26, 58, **75**
Hanamel 92
Harekawa 23, 90
Hasf Sigdal 91
Hati 30, 31
Haut Inquisiteur 150
Hécatonchires Sigma 86
Helleborum Gnidium 89
Hringram, Roi de la Non Vie 116
Huldra 90
Humbaba 92

I
Ifrit 143
Ignis 39
Ile de Kirdan 94, 96, 97
Imperium 118, 119, 122
Inmortus 63
Inquisition 7, 9, 23, 112, 122, 146
Iscariote 118
Itzi 15, 44

J
Jayan 92, 112, 113, 166, 172
Jedah 12, 56
Jigoku no Maki 142
Jihamath 48, 50
John Cambry 104

K
Kalih 38, 48, 50
Kami 30, 123, 142, 150
Karakuri 107
Kashmir 21, 35
Keroberos 37, 41
Khalis 56, 93
Kumobaba 36
Kushistan 48, 68, 72, 73, 74, 151

L
L'If 16, 77
L'Ombre d'Omega **117,** 119
La Cour Ténèbreuse 58
La Guerre de l'Obscurité 19, 93

La Machine **93**, 94, 96, 97, 98, 99, 101
La Tour de la Fin 118, 121
Lapsia 101
Larmes de C'iel 52
Larve Reine 99
Larves **93**, 94, 96, 98, 165
Le Livre des Morts 115, 149, 153
Le Premier Chaos 145
Le Seigneur de l'Infini **118**, 119, 121, 122
Legion Ramses 57
Les Dormeurs 71, 141
Les Mères **93**, 94, 99, 100
Levanah Zoroaster 52
Lilith 154
Lilium 170
Lions d'Épines 23
Longinus **118**, 119, 120, 121, 122
Lucanor Giovanni 86, 90
Luciela 163
Lucifer **117**, 119, 120, 121, 122
Lucrecio 90
Lunaris 56, 93
Lune des Serpents 109

M

Machine de Rah 56, 57, 68, 81, 84, 105, 136
Magus 9, 13, 23, 102
Maitre des Ombres 102
Manfeitor 45
Manticore **105**, 151
Marais Akquo 86
Marionnette **106**, 172
Medeus 110
Méduse 109
Mer Intérieure 22, 91, 97, 107
Méragriffon 110
Meseguis 12, 56
Meskhenet 22
Messagers de l'Apocalypse 62
Messie 118
Mikael 18, 48
Millenium 122
Minotaure 112
Minotaurus 112
Moloch 112
Moth 25, 55, 163, 164, 169
Muse 90, 151, 152

N

Nairn 92
Nanwe 21, 22, 38, 68, 90, 123
Naraku-Gati 125
Natura 6,37, 50, 64, 66, 152, 177
Nécrogolem (Type-042) 113
Nephilim 166, 167, 169, 170
Noah 56
Nouveau Continent 92, 112, 113
Nuit du Délire 144
Nyx 103

O

Observateur Spectral 116
Œil de Gaira 54
Oiseaux de la Mort 25
Omega 117
Oni Ashura 123
Oni Mineur 125
Orbe de l'Infini 128
Orgueil 37
Origal 107

P

Palias 107
Parques 102, **160**
Phaion 26
Pic du Monde 30
Pilier d'Âmes 118
Porteur 93
Preta Gati 37
Prétorien 93
Primordiaux 6, 15, 16
Prince Démon 37
Protochasseurs 26
Puissances dans l'Ombre 118, 122

R

Ramasseur d'Os 130
Ravana 38
Raziel Archetypum (Type-100) 131
Raziel NK-X Ver. 1.0 (Type 666) 133
Reine Démon 36
Reines Rouges 137
Rejetons Ophidiens 135
Remo 57
Romulus 118
Rose de Sang 137
Rudraskha 139

S

Salamandre de Feu 143
Salazar 72, 73
Salomon 60, 61, 86, 88, 118,119, 172
Samael 9, 57, 91, 102, 112, 137, 142, 170
Samsara 29, 30, 123, 125, 150
Sang Ancien 60,61, 86, 172
Seigneur des Cauchemars 144
Seigneur des Marionnettes 57
Seigneur des Morts 146
Seigneur des Profondeurs 84
Seigneur des Ténèbres 12
Sept Heures de Feu 60, 86
Seraphim Potestas 147
Sergei Colbert 113
Serpent des Sables 71
Shajad 12, 37, 38, 52, 54, 56, 57, 78, 116, 122
Shinigami 149
Shoteth 37
Sidhe 16, 101
Soleil Noir 26, 27, 104, 113, 115, 131, 132, 133, 135, 146, 149, 158, 160
Sphinx 151
Squelette 153
Squelette de Sang 153
Steno 110
Stribog 44
Stygia 27, 48, 57, 72, 150
Succube 154
Surath 48
Sylvain 6, 15, 16, 52, 69, 81, 110, 154, 166
Symbiose 156

T

T'arazza 67
Tartarus 38
Technocrite 93
Temple des Tempêtes 142
Tengatti 151
Tiamat 37
Tol Rauko 53
Triumvirat 37
Trois Bêtes 30, 145
Tsukiyomi 125
Tuan Dalyr 170
Type-005 158
Type-011 26
Type-042 113
Type-100 131
Type-666 133

U

Ull 160
Ulrioka Yama 27
Unique 86

V

Valdissa'r 149
Varja 29, 101, 107, 123, 125, 149
Varuna 83
Verdanni 160
Vers des Profondeurs 71
Vetala 168, 170
Virus Rouge 137
Void Nova 142

W

Walkyrie 102, **160**
Wissenschaft 86

X

Xihuitlcoatl 44
Yaqaayes Al-Aroth 48

Y

Yehudah 9, 13, 14, 54, 62, 102, 128
Yinnum 50

Z

Zaqqun 163
Zemial 56, 69, 149
Zero Sigma 86
Zhorne Giovanni 170
Zombi 147, 153, 158
Zombi Vert 89
Zopo 164

FIN DU VOLUME I

L'Obscurité

Les personnages affiliés à l'Obscurité sont de ceux que rien n'arrête, ni le bien, ni le mal, avant qu'ils aient atteint leurs objectifs. De l'assassin vicieux au héros le plus ténébreux, les personnages obscurs sont une force que nul ne peut ignorer impunément.

Bienvenue dans Anima Tactics, le premier jeu d'escarmouches pour figurine 28 mm. dans le monde d'Anima.

Dans Anima Tactics vous formerez et dirigerez un groupe de personnages, doté de capacités surnaturelles les plus incroyables, et affronterez vos adversaires dans des combats épiques. Combinant dans un système de cartes, puissances pures et artefacts, Ki et magie, vous découvrirez les meilleures tactiques qui vous amèneront à la victoire. Des sculpteurs d'envergure internationale tels que Juan Navarro ou Chazz Elliot donnent vie aux personnages les plus remarquables de Gaïa, présentant une collection de figurines d'une qualité extraordinaire.

La Lumière

Les individus faisant partie de la faction de la lumière sont liés aux codes stricts de conduite et de principes des Béryls. De par leur croyance, ils sont dotés de pouvoirs sacrés et d'une volonté inébranlable. Et que ce soit le plus puissant ou le plus humble, tous seront toujours fidèles à leur idéal.

アニマ タクティクス
ANIMA
TACTICS

L'univers extraordinaire d'Anima dans un jeu de cartes non collectionnable. Vivez de grandes histoires et sauvez Gaïa des périls qui la menacent.

Avec deux jeux totalement indépendants mais compatibles; l'Ombre d'Omega et Au-delà du Bien et du Mal vous pourrez vivre des aventures innombrables et des campagnes épiques. Goûtez au monde d'Anima en jouant avec un seul chapitre ou en combinant les deux pour multiplier le frisson de l'aventure.

Dans Anima, le jeu de carte non collectionnable vous formerez et dirigerez un groupe de héros. Avec eux, vous explorerez des endroits merveilleux et dangereux et vous accomplirez des missions extraordinaires. Vous devrez affronter non seulement les périls du monde d'Anima, mais aussi vos amis qui essaieront de vous devancer en terminant la Mission Finale. Mais pour vous aider, vous aurez à votre disposition de nombreuses cartes puissantes, pouvoirs stupéfiants et sombres complots qui vous permettront de vous sortir de toutes les situations, si vous faites preuve d'imagination et d'audace.

シャドウ オブ ネメシス
ANIMA
CARD GAME

Anima est un jeu de rôle développé parallèlement par des auteurs japonais et européens. Il essaie de réunir les styles de jeu des deux cultures afin de créer une expérience ludique totalement inédite. Illustré par des images somptueuses, le système de jeu est un excellent compromis entre la complexité synonyme de subtilité et la simplicité rendant le jeu abordable du joueur confirmé au débutant.

Les mécanismes de création de personnage sont quant à eux totalement novateurs, puisqu'ils proposent un système de classe où aucune compétence, aucune possibilité n'est interdite. Vous déciderez librement quel personnage vous voudrez incarner.

フィアト・ルクス

ANIMA

BEYOND FANTASY