

Les grands secrets :

Introduction :

Les démons ne sont pas les seuls êtres à intervenir, et leur histoire de soleil qui s'éteint n'est qu'une partie de la vérité. Les choses sont plus compliquées qu'elles n'en ont l'air.

En fait notre planète est l'enjeu d'une guerre ancienne entre deux peuples : les démons et les anges. L'histoire religieuse que l'on connaît ne donne qu'une image partielle de la réalité. Les démons et les anges s'affrontent depuis bien longtemps à distance pour s'approprier notre planète car notre planète recèle bien des richesses en particulier magique. Ce sont d'ailleurs les anges qui sont à l'origine des pratiques magiques et de l'utilisation des gemmes.

Les démons cherchent à recruter des troupes d'humains mutants surentraînés pour les aider à combattre leurs ennemis mortels.

L'histoire, bien connue, du Diable qui serait un « ange déchu » est parfaitement exacte, il a été exclu de la planète des anges, **l'Elysée**, et il est allé vivre sur une planète, **Abyse**, beaucoup moins accueillante avec les « anges déchus » qui ont voulu le suivre. Depuis, il n'aspire qu'à prendre sa revanche et pour cela il a besoin du soutien des terriens et des richesses de notre planète.

Les anges quant à eux veulent absolument empêcher les démons de s'emparer de la Terre car ils savent qu'avec l'aide des humains mutants et des richesses magiques de notre planète la lutte deviendrait bien inégale.

Pour contrer les démons, les anges ont envoyé sur Terre un des leurs : **Gabriel**. C'est son fils qui le premier a enseigné l'utilisation des gemmes aux humains, il a fondé l'ordre des élémentalistes et continue en secret de le contrôler. Il a choisi parmi les mutants les plus enclins à combattre les démons et leur a enseigné non pas un des quatre éléments mais les quatre, ils sont ce que l'on appelle des Alchimistes. Ils possèdent cinq gemmes disséminées sur le corps (rouge, bleue, blanche, marron et translucide). L'existence des Alchimistes est une réalité et une légende car il est rare de voir facilement un être avec plus de deux gemmes. Il n'a pas besoin d'être alchimiste pour implanter une gemme, n'importe quel élémentaliste peut le faire. En revanche, à partir de la troisième gemme, seul un alchimiste peut intervenir.

Les anges ne pratiquent pas la magie élémentaire et c'est là que réside le danger. Seuls les humains ou des mutants comme les Pisces peuvent pratiquer cet art. Donc le destin des anges est lié à celui des humains. Ils n'ont aucune envie de voir les démons prendre le contrôle de notre planète car cela signifierait renoncer à la magie et perdre le combat.

Les terriens sont donc à la fois l'enjeu du conflit et le moyen de le gagner.

Certains prétendent que des armes démoniaques provoquent ses mutations au moindre contact, mais il s'agit de légendes pour l'instant impossible à vérifier.

ARKEL :

Son père a été envoyé par ses pairs quand la présence de **Morbroe** sur Terre fut découverte, il ne devait qu'observer et rendre compte mais l'amour en a décidé autrement. **Arkel** est le fruit de l'union improbable entre un **Archange, Gabriel**, et une humaine, **Eva**.

Il est né sur notre planète, il y a de cela bien des siècles. **Gabriel** est décédé peu après sa naissance et sa mère est morte de chagrin quand **Arkel** n'avait qu'une douzaine d'année terrienne. **Gabriel** a été tué par **Morbroe**, et **Arkel** en cherchant à venger la mort de son père fut blessé grièvement. Il décida donc de mettre tous les atouts de son côté avant d'affronter de nouveau son terrible adversaire.

Arkel s'est beaucoup promener sur notre planète, rencontrant beaucoup d'humains voyant naître et s'éteindre des civilisations. Aux alentours du Vème siècle de notre ère, il s'est rendu dans un petit monastère isolé dans les montagnes tibétaines. Il avait découvert l'existence des gemmes et comprit intuitivement qu'elles auraient un rôle important à jouer dans l'avenir. Effectivement, il parvint laborieusement avec l'aide des moines à développer une magie grâce à certaines gemmes. Il décida d'enseigner aux moines la magie liée à certaines de ces gemmes mais il dut attendre bien longtemps encore avant de parvenir à implanter une gemme sur une humain. C'est ainsi que naquit l'élémentalisme. **Arkel**, sans doute grâce ou à cause de leur origine, est à même d'utiliser les gemmes pour créer de la magie. Les descendants des moines existent toujours, ils forment une société secrète d'élémentalistes puissants appelés aussi alchimistes, l'**Angélus**, qui gouverne les élémentalistes mais pas ouvertement et qui tente d'organiser la résistance face aux forces démoniaques.

Il va de soi que la première personne sur laquelle furent implantées les premières gemmes fut **Arkel** lui-même, il commença par la gemme du Feu puis celle de l'Air, ensuite celle de l'Eau et enfin celle de la Terre. Cela lui pris plusieurs dizaines d'années, il commença ensuite à développer des sorts. **Arkel** découvrit l'existence de la gemme transparente et à force de longues années de travail il parvint à synthétiser les quatre éléments et à créer un sort utilisant les quatre gemmes : il fit revivre un petit oiseau tombé d'un arbre. Au moment où il mis le sort au point, un étrange phénomène se produisit, la gemme transparente s'implanta toute seule sur lui et depuis lors elle orne sa poitrine au milieu des quatre autres.

Pour l'instant **Arkel** n'a réussi à implanter qu'une seule fois une gemme transparente. Cela fut possible quelques années après la catastrophe, les nombreuses mutations ont facilité le développement de capacités magiques chez les habitants de la Terre. Un élémentaliste puissant, **Ismaël**, parvint avec l'aide de l'ange magicien à faire revivre une fourmi qu'il avait par mégarde écrasé. Ce magicien est toujours en vie, car il semble qu'en plus des pouvoirs magiques qu'elle autorise, la gemme transparente possède la propriété de prolonger la vie de celui qui la porte. C'est semble t il aussi le cas de la gemme noire, ce qui est logique quand on connaît l'origine de ces deux gemmes.

Depuis **Arkel** ère de par le monde à la recherche de nouveaux élémentalistes suffisamment puissants pour permettre de créer une magie à même de l'aider à lutter contre les démons. L'autre but est, bien sûr, d'empêcher les démons de s'emparer des gemmes, car s'ils n'en maîtrisent pas directement l'usage, un des moines tibétains, **Choung**, fasciné par le mal est passé de leur côté.

Arkel possède une armure naturelle très efficace contre les armes standards mais ce n'est pas le cas pour la magie ou les armes liées aux démons et aux Fantos. En revanche

comme il n'est pas un Ange pur il est incapable d'utiliser les pouvoirs angéliques (cf. paragraphe sur les Anges).

Arkel connaît l'existence de **Gaïa** et réciproquement. Pour l'instant ils ont choisi d'observer une stricte neutralité l'un par rapport à l'autre. **Arkel** a rencontré **Gaïa** à plusieurs reprises, leurs rapports sont ambigus. L'ange a proposé à la belle incarnation de s'associer pour lutter contre les forces démoniaques mais les méthodes parfois radicales d'**Arkel** font peur à **Gaïa**. L'ambiguïté de leur relation va plus loin, **Arkel** est fasciné par **Gaïa** qui en retour n'est pas insensible au charme de l'ange. Ils continuent de se voir de temps en à autres mais cela personne ne le sait.

Arkel possède la faculté, comme tous les anges, de cacher ses ailes, et oui les anges ont des ailes comme dans les légendes mais peut être est-ce parce que la vérité réside bien souvent dans les légendes. Les Archanges ont la capacité de voyager à travers l'espace multidimensionnel, c'est en utilisant ce processus que **Gabriel** est parvenu sur notre planète. **Arkel** ne peut pas voyager hors de notre planète du fait de sa double nature.

LA TROISIEME FORCE :

Les anges et les démons ne sont pas les seuls à œuvrer, il existe une autre force en présence : **GAIA** qui n'est autre que la matérialisation de l'esprit de la terre. Gaïa a toujours un œil sur le sort de la planète mais les actions des forces démoniaques l'obligent à entrer de pleins pieds dans la bataille.

Ceux qui prétendent avoir vu **Gaïa** n'en ont jamais fait la même description, il semblerait que **Gaïa** puisse s'incarner à loisir dans n'importe quel créature, plante ou rocher de son choix. Les seuls éléments qui correspondent dans les divers témoignages sont l'halo vert bleu entourant l'être et la voix douce.

Si **Arkel** pouvait témoigner, il expliquerait que **Gaïa** est une magnifique jeune femme aux cheveux verts et aux yeux de la même couleur, elle a la peau mate comme gorgée de soleil, sa voix est d'une grande douceur, même si l'on sent percer une grande puissance, elle possède de petites ailes dans le dos presque transparentes, elle est vêtue d'un costume fait de plantes qui ondule au grès de ses mouvements.

C'est **Gaïa** qui est à l'origine des pouvoirs psy et non la « paix verte ». La catastrophe n'a fait qu'accélérer l'éveil des humains et des créatures terriennes à leur pouvoir psy comme s'il s'agissait d'un processus de résistance ou de sauvegarde. Les **foyers psy** existent bel et bien, ce sont des êtres qui possèdent des pouvoirs dans de nombreuses, voir dans toutes les familles psy y compris dans une famille supplémentaire qui s'intitule **force de Gaïa**.

Gaïa a décidé de doter un certain nombre d'êtres vivants de pouvoirs afin de mieux résister aux attaques des démons. Certains êtres naquirent avec une puissance psy incomparable : les **foyers psy**, ils font partie de ce que l'on nomme les enfants de **Gaïa**. Leur rôle est d'assurer la protection de leur mère la Terre contre les démons.. Il va de soi que certaines créatures exceptionnelles sont capables de déclencher des pouvoirs psy au-delà du seuil ultime mais cela ne pourrait être sans conséquence sur l'équilibre du monde et sur la santé de la créature qui oserait utiliser pareil pouvoir.

Un Psy standard n'est pas forcément initié par un enfant de **Gaïa** mais en revanche obligatoirement par un psy expérimenté. En revanche, dès qu'il devient suffisamment puissant, il sera contacté par un membre de l'organisation sans que ce dernier ne révèle tous ses secrets. L'existence de **Gaïa** doit rester le plus longtemps possible inconnue des persos et par la même des joueurs.

Gaïa peut compter sur le soutien indéfectible des chamans qui ne révéleront jamais ce qu'ils savent.

Les enfants de **Gaïa** se sont regroupés en cellule autonome sur chaque continent, mais chacune semble recevoir leurs ordres de **Gaïa** elle-même.

Gaïa n'intervient que très rarement directement, ce sont les foyers psy qui se chargent du gros du travail. Il semblerait que certains psys soient devenus en secret des alchimistes sous le regard bienveillant d'**Arkel** mais rien n'est moins sûr. Celui-ci espérait ainsi rallier **Gaïa** à sa cause mais si tous deux ont le même ennemi, **Gaïa** ne voit pas d'un bon œil la perspective d'un débarquement massif d'ange sur la Terre. Elle est beaucoup trop attachée à son indépendance pour cela.

Gaïa est aussi à l'origine de l'apparition d'espèces animales mutantes jusqu'alors inconnues. Mais certaines espèces existent en réalité sur notre planète depuis bien longtemps, c'est en particulier le cas des **Chthoniens**. Il s'agit de grands vers télépathes qui vivent dans le magma et remontent exceptionnellement à la surface. Les **Chthoniens** sont de la même couleur que le magma, ils sont assez visqueux. Ils mesurent de 1 mètre pour les bébés à près de 20

mètres pour les spécimens les plus anciens. Ils ont une longévité exceptionnelle, ils peuvent atteindre sans problème le millénaire. Ils se nourrissent de magma en fusion. Ils sont sensibles aux armes tranchantes et perforantes des démons. Ils n'ont pas à proprement parler d'armure naturelle mais leur température extérieure voisine de celle du magma les protège de toute attaque standard au contact. En effet, s'approcher d'un **Chthonien** revient à tenter de toucher du magma en fusion. On trouve essentiellement ces grands vers dans les volcans ou dans les zones de grandes activités sismiques, ce sont d'ailleurs leurs déplacements dans le magma qui sont bien souvent à l'origine des éruptions volcaniques.

En ce qui concerne les pouvoirs psy liés à la force de Gaïa, peu d'humains sont capables de les pratiquer, alors que tous les Chthoniens sont capables d'utiliser cette voie psy. Des personnages de création ne pourront bénéficier de tels pouvoirs. Il est possible qu'au contact d'un enfant de Gaïa, un perso suffisamment puissant en terme de psy puisse s'initier à la force de Gaïa.

Force de Gaïa :

Voie de la mutation :

Mutation mineure :

Seuil : 10

Transe : instantanée

Durée : 5 tours

Portée : au contact

Zone d'effet : une cible

Le psy est capable de provoquer une mutation temporaire sur sa cible. Il s'agira d'une augmentation pour la durée du pouvoir de toutes les caractéristiques de la cible de +2. Le pouvoir ne peut être lancé que sur une personne consentante, qui gardera son libre arbitre.

Mutation majeure :

Seuil : 15

Transe : 3 tours

Durée : 5'

Portée : au contact

Zone d'effet : une cible

Le psy est capable de provoquer une mutation temporaire sur sa cible. Il s'agira d'une augmentation pour la durée du pouvoir de toutes les caractéristiques de la cible de +3. Le pouvoir ne peut être lancé que sur une personne consentante, qui gardera son libre arbitre.

Mutation supérieure :

Seuil : 20

Transe : 5 tours

Durée : 30'

Portée : à vue

Zone d'effet : une cible

Le psy est capable de provoquer une mutation temporaire sur sa cible. Il s'agira d'une augmentation pour la durée du pouvoir de toutes les

caractéristiques de la cible de +3 ou une augmentation de moins de caractéristiques mais de manière plus importante. Le pouvoir ne peut être lancé que sur une personne consentante, qui gardera son libre arbitre.

Mutation absolue :

Seuil : 25

Transe : 8 tours

Durée : 1 heure

Portée : à vue

Zone d'effet : un groupe de moins de 5 individus (donc humains)

Le psy est capable de provoquer une mutation temporaire sur ses cibles. Il s'agira d'une augmentation pour la durée du pouvoir de toutes les caractéristiques des cibles de +3. Le pouvoir ne peut être lancé que sur des personnes consentantes, qui garderont leur libre arbitre.

Mutation ultime

Seuil : 30

Transe : 10'

Durée : 6 heures

Portée : à vue

Zone d'effet : un groupe ou une foule de moins de 20 individus (donc humains)

Le psy est capable de provoquer une mutation temporaire sur ses cibles. Il s'agira d'une augmentation pour la durée du pouvoir de toutes les caractéristiques de la cible de +3 ou une augmentation de moins de caractéristiques mais de manière plus importante. Le pouvoir ne peut être lancé que sur des personnes consentantes, qui garderont leur libre arbitre.

Voie des végétaux :

Végétal mineur :

Seuil : 10

Transe : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : au contact

Zone d'effet : un végétal

Le psy peut discuter amicalement avec un végétal qui répondra à ses questions.

Végétal majeur :

Seuil : 15

Transe : 3 tours

Durée : 1'

Portée : au contact

Zone d'effet : un végétal

Le psy peut demander de l'aide au végétal, ce dernier pourra bouger ses branches ou sortir ses racines pour un arbre par exemple. Si le végétal est abîmé il arrêtera son aide.

Végétal supérieur :

Seuil : 20

Transe : 5 tours

Durée : 10'

Portée : au contact

Zone d'effet : une zone de végétaux de 20 m²

Le psy commande aux végétaux sur un petit périmètre, les végétaux l'aideront même s'ils doivent être abîmés.

Végétal absolu :

Seuil : 25

Transe : 8 tours

Durée : 30'

Portée : au contact

Zone d'effet : une zone de végétaux de 100m²

Le psy commande aux végétaux qui font tout ce que le psy demande quel qu'en soit le prix.

Végétal ultime :

Seuil : 30

Transe : 10'

Durée : 6heures

Portée : au contact

Zone d'effet : un végétal ou une zone végétale, le psy se fond littéralement dans les végétaux qui deviennent son corps. Il peut ainsi se déplacer, voir, entendre, sentir et agir.

Voie des animaux :

Animalité mineure :

Seuil : 10

Transe : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : au regard, à moins de 5 mètres

Zone d'effet : un animal de TAI inf à 0

Le psy entre dans la tête de l'animal et c'est lui qui commande le corps. Durant ce pouvoir, le corps de l'élémentaliste est immobile mais sans protection.

Animalité majeure :

Seuil : 15

Transe : 3 tours

Durée : 1'

Portée : au regard, à moins de 20 mètres

Zone d'effet : un animal de TAI inf à 3

Le psy entre dans la tête de l'animal et c'est lui qui commande le corps. Durant ce pouvoir, le corps de l'élémentaliste est immobile mais sans protection.

Animalité supérieure :

Seuil : 20

Transe : 5 tours

Durée : 10'

Portée : au regard, à moins de 50 mètres

Zone d'effet : un animal de TAI inf à 6

Le psy entre dans la tête de l'animal et c'est lui qui commande le corps. Durant ce pouvoir, le corps de l'élémentaliste est immobile mais sans protection.

Animalité absolue :

Seuil : 25

Transe : 8 tours

Durée : 30'

Portée : au regard, à moins de 100 mètres

Zone d'effet : un animal de TAI inf à 10

Le psy entre dans la tête de l'animal et c'est lui qui commande le corps. Durant ce pouvoir, le corps de l'élémentaliste est immobile mais sans protection.

Animalité ultime :

Seuil : 30

Transe : 10'

Durée : 6 heures

Portée : à vue

Zone d'effet : un animal de TAI inf à 18

Le psy entre dans la tête de l'animal et c'est lui qui commande le corps. Durant ce pouvoir, le corps de l'élémentaliste est immobile mais sans protection.

Voie des minéraux :

Minéral mineur :

Seuil : 10

Transe : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : au contact

Zone d'effet : un minéral de TAI 1 maxi

Le psy peut discuter amicalement avec un minéral (on entend par minéral aussi bien un rocher qu'un cristal) qui répondra à ses questions.

Minéral majeur :

Seuil : 15

Transe : 3 tours

Durée : 1'

Portée : au contact

Zone d'effet : un minéral de TAI 2 maxi

Le psy peut demander de l'aide au minéral, ce dernier pourra s'animer pour aider le psy.

Minéral supérieur :

Seuil : 20

Transe : 5 tours

Durée : 10'

Portée : au contact

Zone d'effet : une zone de minéraux de 20 m2

Le psy commande aux minéraux sur un petit périmètre, ainsi les rochers pourront s'écrouler sur d'éventuels assaillants ou se mettre autour du psy pour le protéger.

Minéral absolu :

Seuil : 25

Transe : 8 tours

Durée : 30'

Portée : au contact

Zone d'effet : une zone de minéraux de 100m2

Le psy commande aux minéraux qui font tout ce que le psy demande y compris voler.

Minéral ultime :

Seuil : 30

Transe : 10'

Durée : 6 heures

Portée : au contact

Zone d'effet : un minéral de TAI maxi 4 ou une zone minérale de 400m2

Le psy se fond littéralement dans les minéraux qui deviennent son corps. Il peut ainsi se déplacer, voir, entendre, sentir et agir.

LE CINQUIEME ELEMENT ET L'ORIGINE DES GEMMES :

En réalité, il n'y a pas 6 gemmes différentes mais 7.

En plus de la rouge pour le feu, de la bleue pour l'eau, de la blanche pour l'air, de la marron pour la terre, de la noire pour le mal, et de la translucide pour l'alchimie, il existe des gemmes jaunes pour la magie du métal.

Avant d'aller plus avant dans les explications sur ce cinquième élément, il convient de raconter l'histoire des gemmes.

Arkel et **Morbroe** se sont déjà affrontés, c'était il y a de cela bien longtemps. Le combat épique et interminable se déroula sur quasiment toute l'étendue de notre planète. Il se termina du moins temporairement en match nul, les deux êtres furent blessés grièvement. Au fur et à mesure du combat et tandis que les deux protagonistes se vidaient de leur fluide vital, ce dernier se mélangea, et au contact des éléments une lente réaction chimique s'opéra. Pour les humains présents, il plut longtemps. En effet, le fluide fut perçu comme étant de la pluie et le combat comme un orage violent. Il faut s'en doute voir dans ces faits la peur légendaire des anciens peuples pour les débordements météorologiques.

Une partie du mélange des fluides entra au contact des vents violents et donna peu à peu naissance aux gemmes blanches. Une autre partie entra au contact de l'eau et ainsi naquirent les gemmes bleues, on ne trouve des gemmes bleues que dans l'eau douce. Une autre partie entra en contact de la terre et donna naissance aux gemmes marrons. Une autre partie entra au contact du feu et donna naissance aux gemmes rouges. Une partie du fluide d'Arkel ne se mélangea pas à celui des démons, il donna naissance aux gemmes translucides. Le fluide de Morbroe qui ne se mélangea pas avec celui de l'ange donna naissance aux gemmes noires. A cette époque la civilisation humaine n'en était qu'à ses débuts, le métal venait juste d'être découvert et une partie du mélange des fluides entra en contact avec lui, donnant naissance aux gemmes jaunes qui furent pendant longtemps confondues avec la pyrite (l'or des fous).

Les métallistes sont rares, officiellement ils n'existent pas. Même la majeure partie des alchimistes considère leur existence comme une légende invérifiée.

C'est bien entendu **Arkel** qui a formé les métallistes comme il l'avait fait pour les autres elementalistes mais il s'est montré plus prudent du fait de la trahison de **Choung** et a préféré maintenir un isolement entre les elementalistes et les métallistes. Pourtant depuis peu, des métallistes sont entrés en contact avec des membres éminents de l'Angélus afin de parvenir à la création de sorts puissants en fusionnant les magies.

Les métallistes forment une congrégation secrète : la **Sidérurgie**. L'objectif de ces magiciens est de combattre les démons, pour cela ils se sont alliés avec les Enfants de Gaïa. La gemme jaune est implantée comme les autres mais elle l'est à un endroit discret. La magie des métallistes fonctionnent comme celle des elementalistes, il existe un certain nombre de sorts dont voici quelques exemples :

SEUIL 10

Aimant mineur :

Seuil : 10

Préparation : instantanée

Durée : 2 tours

Zone d'effet : un objet métallique de TAI inférieure à 0

Portée : à vue (à moins de 2 mètres)

Le métalliste est capable d'attirer dans ses mains un objet en métal de TAI inférieur à 0

Mains d'acier :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : les mains du métalliste

Portée : le métalliste

Le métalliste transforme pour la durée du sort ses mains en acier. Les dégâts provoqués sont augmentés de 10 points C + 1 point par tranche de MR=5. En outre il peut avec ses mains se battre comme s'il s'agissait d'une arme blanche avec +3 en initiative, +3 en attaque et +5 en défense.

Modification du métal :

Seuil : 10

Préparation : 1 tours

Durée : 3 tours

Zone d'effet : un objet en métal de TAI inférieur à 0

Portée : au contact.

Le métalliste peut changer la forme d'un objet de métal de TAI inférieure à 0, il peut ainsi modifier une clé en métal pour l'adapter à n'importe quelle serrure

Cote de maille mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : un vêtement

Portée : au contact

Le métalliste peut grâce à ce sort conféré au vêtement les mêmes propriétés de protection que la cote de maille avec un malus au mouvement de -3. La personne doit avoir au minimum 5 en FOR. C : +6 (∞) T : +15 (400) P : +1 (80) Si le maximum de dégâts est atteint le vêtement reprend sa forme d'origine.

Aimant majeur :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : un objet métallique de TAI inférieure à 1

Portée : à vue (moins de 5 mètres)

Le métalliste est capable d'attirer dans ses mains un objet en métal de TAI inférieur à 1

Bille d'acier :

Fendre le métal mineur :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : instantanée

Zone d'effet : un objet en métal de TAI maxi 2

Portée : au contact

Le métalliste peut grâce à ce sort fendre un objet métallique homogène de TAI maximum égale à 2 définitivement

Animation métallique mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : un objet de métal de TAI inférieure à 0.

Portée : à vue à moins de 5 mètres

Le métalliste est capable de faire se mouvoir un objet de petite TAI en lui donnant des ordres simples se résumant à un mot par tour

Métal magique mineur :

Seuil : 10

Préparation : 1 tours

Durée : spéciale

Zone d'effet : une pièce de métal de TAI -3 maximum (y compris une balle)

Portée : spéciale

Le métalliste est capable de travailler le métal pour le rendre apte à canaliser les sorts élémentaires. Grâce à ce pouvoir le métalliste avec le concours d'un élémentaliste peut ainsi créer une arme hyper efficace contre les démons.

Menotte :

Seuil : 10

Préparation : instantanée

Durée : 3 tours

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue

Le métalliste crée des menottes autour des poignets de la cible, celle-ci ne peut s'en défaire avant la durée du sort. Il n'y a pas de système de serrure et elles sont incassables sauf à réussir un jet de FOR Difficulté 40.

SEUIL 15

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue à moins de 20 mètres

Le métalliste crée une bille de métal qui fait 15 points de dégâts, c'est une bille magique, l'armure des démons est donc inefficace.

Cote de maille majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours
Durée : 1'
Zone d'effet : un vêtement
Portée : au contact
Le métalliste peut grâce à ce sort conféré au vêtement les mêmes propriétés de protection que la cote de maille avec un malus au mouvement de -3. La personne doit avoir au minimum 5 en FOR. C : +6 (∞) T : +15 (400) P : +1 (80). Si le maximum de dégâts est atteint le vêtement reprend sa forme d'origine.

Fendre le métal majeur :

Seuil : 15
Préparation : 3 tours
Durée : instantanée
Zone d'effet : un objet en métal de TAI maxi 5
Portée : au contact
Le métalliste peut grâce à ce sort fendre un objet métallique homogène de TAI maximum égale à 5 définitivement

Main de métal :

Seuil : 15
Préparation : 3 tours
Durée : 1'
Zone d'effet : le métalliste
Portée : le métalliste
Le métalliste transforme ses mains en armes tranchantes occasionnant 15 points T + 1 point par tranche de MR=5. En outre le malus pour utiliser les deux mains sur une même attaque n'est que de -2.

Aimant supérieur :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 1'
Zone d'effet : un objet métallique de TAI inférieure à 2
Portée : à vue (moins de 20 mètres)
Le métalliste est capable d'attirer dans ses mains un objet en métal de TAI inférieur à 2

Balle d'acier :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : instantanée
Zone d'effet : une cible
Portée : à vue à moins de 50 mètres
Le métalliste crée une balle de métal qui fait 25 points de dégâts, c'est une balle magique, l'armure des démons est donc inefficace.

Cage d'acier :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 10'
Zone d'effet : une cible

Métal magique majeur :

Seuil : 15
Préparation : 3 tours
Durée : spéciale
Zone d'effet : une pièce de métal de TAI -2 maximum
Portée : spéciale
Le métalliste est capable de travailler le métal pour le rendre apte à canaliser les sorts élémentaires. Grâce à ce pouvoir le métalliste avec le concours d'un élémentaliste peut ainsi créer une arme hyper efficace contre les démons.

Animation métallique majeure :

Seuil : 15
Préparation : 3 tours
Durée : 1'
Zone d'effet : un objet de métal de TAI inférieure à 1.
Portée : à vue à moins de 10 mètres
Le métalliste est capable de faire se mouvoir un objet de TAI inférieure à 1 en lui donnant des ordres simples se résumant à un mot par tour.

Torsion du métal :

Seuil : 15
Préparation : 3 tours
Durée : 30 secondes
Zone d'effet : un objet en métal de TAI inférieur à 1
Portée : au contact.
Le métalliste peut tordre l'objet pour lui donner une autre forme. L'objet reprend sa forme initiale à l'issu du sort.

SEUIL 20

Portée : à vue
Le métalliste emprisonne la cible dans une cage d'acier indestructible, en revanche il y a des barreaux donc le prisonnier peut lancer des sorts au travers mais s'il veut utiliser une arme à feu ou de jet cela lui est impossible car la cage le serre trop pour lui permettre une mobilité suffisante.

Cote de maille supérieure :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 30'
Zone d'effet : un vêtement
Portée : au contact
Le métalliste peut grâce à ce sort conféré au vêtement les mêmes propriétés de protection que la cote de maille avec un malus au mouvement de -4. La personne doit avoir au minimum 6 en FOR. C : +8 (∞) T : +18 (550) P : +2 (90) Si le maximum de dégâts est atteint le vêtement reprend sa forme d'origine.

Fendre le métal supérieur :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours

Durée : instantanée
Zone d'effet : un objet en métal de TAI maxi 10
Portée : au contact
Le métalliste peut grâce à ce sort fendre un objet métallique homogène de TAI maximum égale à 10 définitivement

Métal magique majeur :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : spéciale
Zone d'effet : une pièce de métal de TAI -1 maximum
Portée : spéciale
Le métalliste est capable de travailler le métal pour le rendre apte à canaliser les sorts élémentaires. Grâce à ce pouvoir le métalliste avec le concours d'un élémentaliste peut ainsi créer une arme hyper efficace contre les démons.

Animation métallique supérieure :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 5'
Zone d'effet : un objet de métal de TAI inférieure à 2.
Portée : à vue à moins de 20 mètres
Le métalliste est capable de faire se mouvoir un objet de TAI inférieure à 2 en lui donnant des ordres se résumant à des phrases simples.

Aimant absolu :

Seuil : 25
Préparation : 5 tours
Durée : 5'
Zone d'effet : un objet métallique de TAI inférieure à 3
Portée : à vue (moins de 50 mètres)
Le métalliste est capable d'attirer dans ses mains un objet en métal de TAI inférieur à 3

Armure :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 1 heure
Zone d'effet : le métalliste
Portée : le métalliste
Grâce à ce sort, le corps du métalliste devient aussi dur que le métal. Protection : P=+80, C=+100, T=+100. En revanche, pour tous les mouvements le malus est de -10.

Cote de maille absolue :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 1 heure
Zone d'effet : un vêtement
Portée : au contact

Contrôle du métal :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 5'
Zone d'effet : un objet de métal de TAI inférieur à 2
Portée : à vue
Le métalliste est capable de tordre le métal à distance pour lui donner une forme de son choix, le temps de la durée du sort.

Marteau d'acier :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 10'
Zone d'effet : le métalliste
Portée : le métalliste
Le métalliste est capable de créer spontanément un marteau de guerre en acier. Init : -2 Atta : +3 Défense : +4 Dégâts : 20 C

Le forgeron :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 15'
Zone d'effet : une arme blanche
Portée : au contact
Le métalliste peut à mains nues reforgé l'arme et augmenter les dégâts de cette dernière de 5 points + MR points.

SEUIL 25

Le métalliste peut grâce à ce sort conféré au vêtement les mêmes propriétés de protection que la cote de maille avec un malus au mouvement de -5. La personne doit avoir au minimum 7 en FOR. C : +10 (∞) T : +20 (700) P : +5 (100) Si le maximum de dégâts est atteint le vêtement reprend sa forme d'origine.

Fendre le métal absolu :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : instantanée
Zone d'effet : un objet en métal de TAI maxi 15
Portée : au contact
Le métalliste peut grâce à ce sort fendre un objet métallique de TAI maximum égale à 15 définitivement y compris un véhicule.

Animation métallique absolue :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 30'
Zone d'effet : un objet de métal de TAI inférieure à 3.
Portée : à vue à moins de 20 mètres
Le métalliste est capable de faire se mouvoir un objet de TAI inférieure à 3 en lui donnant des ordres se résumant à des phrases simples.

Boule d'acier :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue à moins de 100 mètres

Le métalliste crée une boule de métal qui fait 35 points de dégâts, c'est une boule magique, l'armure des démons est donc inefficace.

Hache boréenne :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 20'

Zone d'effet : le métalliste

Portée : le métalliste

Le métalliste crée sans rien une hache boréenne en métal. Init : -4 atta : +4 Déf : 0 Dégâts : 20 T

Métal magique absolue :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : spéciale

Zone d'effet : une pièce de métal de TAI 1 maximum

Portée : spéciale

Le métalliste est capable de travailler le métal pour le rendre apte à canaliser les sorts élémentaires. Grâce à ce pouvoir le métalliste avec le concours d'un élémentaliste peut ainsi créer une arme hyper efficace contre les démons.

Métal mou :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 20'

Zone d'effet : un objet de métal de TAI inférieur à 3

Portée : à vue

Le métalliste est capable de tordre le métal à distance pour lui donner une forme de son choix, le temps de la durée du sort.

Pluie d'acier :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 30'

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Ce sort permet au métalliste de faire tomber des hallebardes. En fait il déclenche une pluie de lame métallique sur une zone de 10 m² à moins de 500 m de lui. Cette pluie occasionne 20 points de dégâts/tour pour la durée du sort.

SEUIL 30

L'ultime forge :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : définitive

Zone d'effet : une arme

Portée : au contact en forgeant

Le métalliste augmente définitivement les dégâts de l'arme de 1 point + MR

Armure ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 2 heures

Zone d'effet : le métalliste

Portée : le métalliste

Grâce à ce sort monstrueux, le métalliste devient indestructible durant la durée du sort face aux dégâts d'armes standards, les dégâts liés à la magie sont divisés par 10. En outre il n'a aucun malus. Son corps brille comme s'il était en métal. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par jour au maximum.

Animation métallique ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 2 heures

Zone d'effet : un objet de métal de TAI inférieure à 6.

Portée : à vue à moins de 50 mètres

Le métalliste est capable de faire se mouvoir un objet de TAI inférieure à 6 en lui donnant des ordres se résumant à des phrases simples.

Fendre le métal ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : instantanée

Zone d'effet : un objet en métal de TAI maxi 20

Portée : au contact

Le métalliste peut grâce à ce sort fendre un objet métallique de TAI maximum égale à 20 définitivement y compris un véhicule.

Récapitulatif des sorts métallistes

Nom du Sort	Seuil
Aimant absolu	25
Aimant majeur	15
Aimant mineur	10
Aimant supérieur	20
Animation métallique absolue	25
Animation métallique majeure	15
Animation métallique mineure	10
Animation métallique supérieure	20
Animation métallique ultime	30
Armure	25
Armure ultime	30
Balle d'acier	20
Bille d'acier	15
Boule d'acier	25
Cage d'acier	20
Contrôle du métal	20
Côte de maille absolue	25
Côte de maille majeure	15
Côte de maille mineure	10
Côte de maille supérieure	20
Fendre le métal absolu	25
Fendre le métal majeur	15
Fendre le métal mineur	10
Fendre le métal supérieur	20
Fendre le métal ultime	30
Hache boréenne	25
Le forgeron	20
L'ultime forge	30
Main d'acier	10
Main de métal	15
Marteau d'acier	20
Menotte	10
Métal magique absolu	25
Métal magique majeur	15
Métal magique mineur	10
Métal magique supérieur	20
Métal mou	25
Modification du métal	10
Pluie d'acier	25
Torsion du métal	15

En terme de jeu, si un perso veut devenir métalliste, cela est possible. Il faut rencontrer un métalliste capable d'implanter la gemme jaune.

Le joueur devra réussir un jet de RES difficulté 15 s'il n'est pas élémentaliste pour que l'implantation de la gemme soit possible, le niveau de difficulté est augmenté de 5 points par gemme déjà implantée sur le perso s'il est élémentaliste. En cas d'échec, il faudra attendre un mois avant une nouvelle tentative, le niveau de difficulté sera alors augmenté de 5 quelque soit le résultat du jet de RES sauf en cas d'échec critique où l'implantation sera impossible.

L'autre particularité de la gemme jaune est de ne pas pouvoir être détecté sauf par un métalliste ou **Arkel** lui-même, c'est sans doute dû au fait qu'elle n'est pas liée à un élément à proprement parlé mais à une matière nécessitant pour sa création les quatre autres éléments.

Les élémentalistes métallistes sont extrêmement rares mais ils existent, l'un d'entre eux à semble-t-il réussi à combiner plusieurs éléments pour créer de nouveaux sorts. Il se nomme **Thorus**, il aurait également réussi à créer un Golem de métal mais il ne s'agit peut être là que de rumeurs.

Pour lancer un sort métalliste on détermine auparavant le POT MAG, pour cela on additionne le chiffre de la RESO MAG et celui de la compétence métal qui est une compétence de pouvoirs à ajouter.

Comme pour les autres éléments, il y a une dépense de points de magie lors de l'utilisation des sorts.

Seuil du sort utilisé	Nombre de points de magie dépensés
10	1
15	2
20	3
25	4

Si l'élémentaliste possède déjà au moins une autre gemme le tableau de dépense de points de magie pour lancer des sorts métallistes est identique. De plus, il obtient, lors de l'implantation de la gemme jaune un nombre de points de magie supplémentaires correspondant à la moitié de ceux qu'il possède déjà (s'il n'est pas déjà élémentaliste le métalliste obtient un nombre de points de magie égal à deux fois son POT MAG). Par contre, il ne peut pas lancer à la suite des sorts métallistes et élémentalistes sans observer un temps de repos égal au double du temps de préparation du sort lancé au départ. Il existe une augmentation du seuil de difficulté pour les sorts métallistes de 5 si le métalliste possède 2 gemmes élémentaires, de 10 si le métalliste possède 3 gemmes et de 15 s'il possède les 4 gemmes élémentaires. En revanche, il n'y a aucun malus si le métalliste possède une seule gemme. Le malus fonctionne aussi dans l'autre sens, tout élémentaliste qui est aussi métalliste se voit attribuer un malus de 5 sur les seuils de magie élémentaire quel que soit le nombre de gemmes qu'il possède. Cela est dû au fait que la gemme jaune n'a pas tout à fait les mêmes propriétés que les autres gemmes.

Tout comme avec les autres éléments, on ne peut utiliser plus de 2 fois les sorts à la suite, ensuite le métalliste doit observer un temps de repos égal à 2 fois le temps de préparation cumulé des sorts utilisés.

LA COMMUNAUTE JUIVE :

Officiellement, la religion juive a disparu, en réalité elle perdure mais de manière secrète. Au sein de cette communauté, il existe un groupe de descendants d'anciens scientifiques qui savent où l'on peut trouver l'arme nucléaire et surtout comment on peut l'utiliser. L'arme ultime est censée être utilisée pour éradiquer définitivement les démons et permettre au peuple élu de connaître enfin l'avènement tant attendu. Ce groupe se nomme les **Séphiots**, ils sont au nombre de 10 : **Ketu** (la couronne, c'est le chef du groupe), **'Ho'Hma** (la sagesse), **Bina** (la compréhension), **'Hessed** (la bonté), **Guevoura** (la force), **Tiferet** (la beauté), **Netsa'h** (la victoire), **Hod** (la splendeur), **Yessod** (le fondement) et **Mal'Hout** (la souveraineté).

Ils sont répartis sur tous les continents et attendent le bon moment pour mettre leur plan en action. Le seul souci, c'est qu'il semble que le contact entre les **Séphiots** ait été rompu. **Gaïa**, par le biais d'un de ses fidèles agents, a pris contact avec **Ketu** pour le dissuader de mettre le plan en action. La surprise a été immense pour lui de découvrir en même temps que quelqu'un le connaissait et qu'il y avait d'autres acteurs dans le conflit avec les démons. **Gaïa** veut éviter tant que faire se peut d'utiliser l'arme nucléaire contre les démons car les conséquences pour la planète seraient désastreuses. Pour l'instant **Ketu** a décidé d'attendre mais on ne sait pas pour combien de temps. Les démons ignorent tout des agissements de la communauté juive.

'Ho'Hma de son côté a été approchée par **Yull** qui a découvert son existence par hasard, elle vit à **El Dorado**. En réalité le titre de **'Ho'Hma** se transmet de mère en fille depuis plusieurs générations, il est réservée à une femme particulièrement sage et posée. **'Ho'Hma** dernière du nom est tombée amoureuse d'un forgeron qui s'est avéré être un métalliste proche de **Yull**. La rencontre inévitable a eu lieu et depuis **'Ho'Hma** se pose bien des questions sur l'utilisation de l'arme nucléaire. Elle n'a de contact qu'avec **'Hessed** qui réside à **Kalifornia**, mais pour l'instant rien de ce qui touche à l'Alchimie ou à la Sidérurgie n'a été évoqué entre les deux Séphiots.

LES ANGES :

Si **Arkel** est pour l'instant le seul représentant de la communauté des Anges sur notre planète il n'est pas certain que l'arrivée de Diables ne provoque pas une évolution de la situation. Pour le moment, seuls les Archanges sont susceptibles de venir au travers de l'espace multidimensionnel. **Arkel** est favorable à l'opportunité de faire venir ses demi-frères sur Terre pour l'aider dans le combat contre les forces démoniaques.

Il est entré en contact avec ses pairs et un détachement est en route, le combat semble inéluctable. La présence d'autres Anges sur Terre n'est pas forcément du goût de **Gaïa** qui a peur que la principale victime du conflit soit notre planète, donc elle même.

L'arrivée prochaine des Anges a été annoncée à certains membres de l'**Angélus** qui sont pour l'instant divisés sur l'opportunité de faire intervenir de si puissantes créatures. Toutefois, un des membres de l'Angélus, **Tuhy** (alchimiste), est très favorable à toute aide, il est un des rares à avoir vu un Diable de Cercle 3, il est sorti vainqueur du combat mais pas sans terribles blessures. **Tuhy** sait que des Diables vont arriver si ce n'est pas déjà le cas. **Yull** de son côté ne voit pas d'un bon œil l'arrivée des créatures ailées, il pense qu'il vaudrait mieux s'allier avec **Gaïa** et utiliser la possibilité Ange en dernier recours.

Arkel, déçu de ne pas être parvenu à un accord avec **Gaïa** et voulant en finir avec les démons, veut faire venir un nombre suffisant d'Anges pour qu'avec l'aide des élémentalistes et des métallistes, les démons soient rayés de notre planète et à terme d'Abysse.

En apparence, les Archanges ressemblent beaucoup à des humains, les ailes en plus. C'est normal, car les Anges et les humains ont des ancêtres communs. Nos deux races ont été créées par de très anciennes créatures : les **Sophos**. Ces extra terrestres sont allés sur notre planète et sur celle des Anges et ont donné artificiellement naissance aux deux races. D'après les Archanges féru d'histoires et de légendes, les **Sophos** auraient disparu il y a de cela bien longtemps, laissant les races ainsi créées croître et se multiplier sans jamais penser qu'un jour leurs chemins se croiseraient. Certains Archanges sont donc au courant de l'origine des races mais ce n'est pas le cas d'**Arkel** puisqu'il n'a connu que la Terre. En revanche, **Gabriel** savait mais il n'en avait rien dit à son fils ou plutôt sa mort prématurée ne lui en a pas laissé le temps.

Parmi les Archanges, il y a également des avis divergents concernant la suite à donner aux évènements sur la Terre. Les Anges proches de **Michel** sont prêt à tout pour éradiquer les démons et tant pis si les humains doivent subir les conséquences de l'affrontement. Ceux proches de **Barakiel** estiment qu'il faut protéger les humains et les aider à se débarrasser des démons tout en assurant l'indépendance des terriens.

Dans le groupe d'Archanges qui va arriver sur Terre prochainement, il y a **Michel** et ses alliés mais aussi **Barakiel** et ses proches.

Barakiel possède une information confidentielle : il connaît les **Sophos**, ces derniers l'ont contacté en secret et lui ont fait promettre de s'allier à **Gaïa** et aux humains contre les forces démoniaques.

Les Anges possèdent des caractéristiques primaires et secondaires : FORce, RESistance, DEXtérité, PERception, VOLonté, INTelligence, CHARisme, CAPacité ANGélique, et PUIssance ANGélique.

MELée (FOR + DEX / 2), TIR (FOR + DEX + PER /3) et POTentiel ANGélique.

Le nombre de points de vie et de fatigue est très variable.

En outre les Anges possèdent des ailes qu'ils peuvent ou non camoufler. Ses ailes permettent même de franchir l'espace inter dimensionnel dans le cas des Archanges.

Les pouvoirs angéliques :

Tout comme les Démons, les Anges possèdent des pouvoirs. Pour utiliser un pouvoir angélique, il suffit de lancer 1D10 et d'ajouter le score du POT ANG, si le résultat ainsi obtenu atteint ou dépasse le seuil requis, le pouvoir pourra être utilisé.

Les pouvoirs sont regroupés en grands groupes (il en existe trois : la Vie, le Combat et la Puissance), à l'intérieur de ces groupes, on retrouve une classe de pouvoir que l'on nomme Voie comme pour les pouvoirs psy. Pour chaque pouvoir, on précisera le seuil, la concentration (c'est-à-dire le temps que l'Ange met entre le moment où il décide d'utiliser un pouvoir et celui où le pouvoir est déclenché), la durée, la portée et la zone d'effet.

LA VIE :

La voie du Charisme :

Charisme mineur :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : Une cible

Zone d'effet : au regard

L'ange provoque chez sa cible une attirance indéniable pour lui grâce à son charisme sans égal. La cible fera tout pour défendre l'ange sauf tuer. Les humains peuvent faire un jet de VOL difficulté 20 pour ne pas succomber, le jet de VOL pour les démons est de 15.

Charisme majeur :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : Une cible

Zone d'effet : au regard

La cible est attirée par l'ange et tuera quiconque voudra s'en prendre à lui. Les humains peuvent faire un jet de VOL difficulté 25 pour ne pas succomber, le jet de VOL pour les démons est de 20.

Charisme supérieur :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 15'

Portée : Une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 20 mètres.

La cible devient enrager si quelqu'un tente de s'en prendre à l'ange qui est pour la cible la plus fascinante ou le plus fascinant être qu'il n'ait jamais vu. La cible gagne un bonus de +5 en attaque et en défense pendant la durée du pouvoir pour ce qui est de protéger l'ange. Les humains peuvent faire un jet de VOL difficulté 30 pour ne pas succomber, le jet de VOL pour les démons est de 25.

Charisme absolu :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 1 heure

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 50 mètres.

La cible devient le garde du corps dévoué et sanglant de l'ange. Elle gagne un bonus de + 10 en attaque et en défense pour les combats où elle aura à défendre l'ange. Les humains ne peuvent pas résister et les démons doivent réussir un jet de VOL difficulté 30 pour ne pas succomber.

La voie des ailes :

Ailes mineures :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : l'ange

Zone d'effet : l'ange

Grâce à ce pouvoir l'ange est capable de mieux utiliser ses ailes et d'en modifier la structure temporairement. Ce pouvoir permet d'utiliser les ailes comme une armure naturelle supplémentaire. P : +5 C : +5 T : +5. Les ailes changent d'aspect, prennent une couleur sombre et adoptent des reflets métalliques. En réalité c'est une transformation temporaire en équivalent de la chitine La protection est efficace quelque soit l'angle de l'attaque à l'exception d'en dessous bien sûr. L'ange en revanche ne peut pas utiliser ses ailes pour voler durant la durée du pouvoir.

Ailes majeures :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : l'ange

Zone d'effet : l'ange

Même effet que pour le pouvoir mineur mais la protection est de P : +10 C : +10 T : +10. L'ange

La voie du soin :

Soin mineur :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : instantanée

Portée : au contact

Zone d'effet : une cible

L'ange en touchant sa cible lui permet de récupérer 10 points de vie + 1 point par tranche de MR=5. Si la blessure est liée à un pouvoir démoniaque ou une arme démoniaque la récupération est de 5 points + 1 par tranche de MR=5

Soin majeur :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : instantanée

Portée : au contact : une cible

L'ange en touchant sa cible lui permet de récupérer 20 points de vie + 1 point par tranche de MR=5. Si la blessure est liée à un pouvoir démoniaque ou une arme démoniaque la récupération est de 10 points + 1 par tranche de MR=5

Soin supérieur :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : instantanée

peut utiliser ses ailes pour voler mais en vol la protection liée aux ailes n'est plus efficace.

Ailes supérieures :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 30'

Portée : l'ange

Zone d'effet : l'ange

Même effet que pour le pouvoir mineur mais la protection est de P : +15 C : +15 T : +15. L'ange peut utiliser ses ailes pour voler mais en vol la protection liée aux ailes n'est que de P : +5 C : +5 T : +5.

Ailes absolues :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 1 heure

Portée : l'ange

Zone d'effet : l'ange

Même effet que pour le pouvoir mineur mais la protection est de P : +20 C : +20 T : +20. L'ange peut utiliser ses ailes pour voler mais en vol la protection liée aux ailes n'est que de P : +10 C : +10 T : +10.

Portée : au contact : une cible

L'ange en touchant sa cible lui permet de récupérer 30 points de vie + 1 point par tranche de MR=5. Si la blessure est liée à un pouvoir démoniaque ou une arme démoniaque la récupération est de 15 points + 1 par tranche de MR=5. De plus si la cible est un ange, la contamination démoniaque est limitée, il suffit de réussir un jet de VOL difficulté 15 pour l'annuler.

Soin supérieur :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : instantanée

Portée : au contact : une cible

L'ange en touchant sa cible lui permet de récupérer 40 points de vie + 1 point par tranche de MR=5. Si un membre a été sectionné depuis moins d'une journée il repoussera en 1D10 heures mais la cible ne devra pas bouger le temps de la guérison. Si la blessure est liée à un pouvoir démoniaque ou une arme démoniaque la récupération est de 20 points + 1 par tranche de MR=5. De plus si la cible est un ange, la contamination démoniaque est annulée. Cela fonctionne aussi en cas de blessure de Frost sur un humain.

La voie de la transformation :

Transformation mineure :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : l'ange

Zone d'effet : l'ange

L'ange est capable de changer son apparence en gardant une TAI identique pour la durée du pouvoir. Il n'est pas capable de revêtir l'aspect de quelqu'un que les personnes en face de lui connaissent. Pour ne pas être abusé, il faut réussir un jet PER + vigilance difficulté 20.

Transformation majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : l'ange

Zone d'effet : l'ange

L'ange peut changer son apparence y compris en modifiant sa TAI de + ou - 1. Il n'est pas capable de prendre l'aspect de quelqu'un de connu. Pour ne pas être abusé il faut réussir un jet de PER + vigilance difficulté 25.

La voie de l'illusion :

Illusion mineure :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : à vue

Zone d'effet : une cible à moins de 20 mètres

L'ange est capable de créer une illusion (un seul élément) de TAI maxi 5 qui peut bouger mais pas entrer en contact avec la cible, si cette dernière touche l'illusion celle-ci s'évanouit aussitôt.

Illusion majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : à vue

Zone d'effet une cible à moins de 40 mètres

L'ange est capable de créer une illusion (il peut s'agir d'un seul élément ou de plusieurs) de TAI maxi 10 qui peut bouger et entrer en contact avec la cible mais pas lui faire de mal, cette dernière doit réussir un jet de VOL difficulté 20 pour ne pas se laisser prendre.

Illusion supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Transformation supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 30'

Portée : l'ange

Zone d'effet : l'ange

L'ange peut changer son apparence y compris en modifiant sa TAI de + ou - 2. Il est capable de prendre l'aspect de quelqu'un de connu. Pour ne pas être abusé il faut réussir un jet de PER + vigilance difficulté 30 sauf s'il a pris l'aspect de quelqu'un de connu dans ce cas la difficulté du jet est seulement de 20.

Transformation absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 1 heure

Portée : l'ange

Zone d'effet : l'ange

L'ange peut prendre l'aspect qu'il souhaite dans qu'il s'agit de ressembler à une personne. L'utilisation de ce pouvoir est indétectable sauf si l'ange a pris l'aspect de quelqu'un que connaît le perso, dans ce cas il est possible de faire un jet de PER + vigilance difficulté 25.

Durée : 30'

Portée : à vue

Zone d'effet : une cible à moins de 100 mètres.

L'ange est capable de créer une illusion (il peut s'agir d'un seul élément ou de plusieurs) de TAI maxi 20 qui peut interagir avec la cible y compris lui occasionner des blessures. La victime doit réussir un jet de VOL difficulté 25 pour ne pas se laisser prendre. En cas d'échec, les blessures seront réelles car la victime les croit telles.

Illusion absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 1 heure

Portée : à vue

Zone d'effet : un groupe de personne de 5 maxi, à moins de 100 mètres.

L'ange est capable de créer une illusion (il peut s'agir d'un seul élément ou de plusieurs) de TAI maxi 40 qui peut interagir avec les cibles y compris leur occasionner des blessures. Les victimes doivent réussir un jet de VOL difficulté 30 pour ne pas se laisser prendre. En cas d'échec, les blessures seront réelles car les victimes sont persuadées de la réalité.

LE COMBAT :

La voie de la souffrance :

Souffrance mineure :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard à moins de 20 mètres

L'ange en regardant sa cible lui inflige une douleur fulgurante et incapacitante sauf à réussir un jet de VOL difficulté 15. Le malus est de -5 sur toutes les actions.

Souffrance majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard, à moins de 50 mètres

L'ange en fixant sa cible lui inflige une douleur insupportable sauf à réussir un jet de VOL difficulté 20. Le malus est de -10 sur les actions, si le jet est réussi le malus est de -5 à moins d'avoir fait un succès critique.

La voie de l'immobilité :

Immobilité mineure :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : une cible

Zone d'effet : au contact

L'ange immobilise sa cible à moins que cette dernière ne réussisse un jet de DEX difficulté 15.

Immobilité majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : une cible

Zone d'effet : au contact

L'ange immobilise sa cible à moins que cette dernière ne réussisse un jet de DEX difficulté 20.

La voie de la blessure :

Blessure mineure :

Seuil : 10

Concentration : instantanée

Durée : instantanée

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard à moins de 5 mètres

L'ange regarde sa cible dans les yeux et celle-ci encaisse aussitôt 5 points de dégâts + 1 point par tranche de MR=5. Si la blessure est infligée à un

Souffrance majeure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 15'

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 50 mètres.

L'ange inflige une douleur intolérable sauf à réussir un jet de VOL difficulté 25. En cas d'échec, la cible s'évanouit pour 15' moins RES. En cas de réussite, le malus est de -10 pour toutes les actions, le malus est identique si la victime se réveille avant 15'.

Souffrance absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 30'

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 100m.

L'ange inflige une douleur telle que la victime s'écroule à moins de réussir un jet de VOL difficulté 30. En cas d'échec la cible s'évanouit et encaisse 15 points de dégâts. EN cas de réussite du jet de VOL, la cible reçoit un malus de -15 pour toute la durée du pouvoir.

Immobilité supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 5'

Portée : une cible

Zone d'effet : au contact

L'ange immobilise sa cible à moins que cette dernière ne réussisse un jet de DEX difficulté 25.

Immobilité absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 10'

Portée : une cible

Zone d'effet : au contact

L'ange immobilise sa cible à moins que cette dernière ne réussisse un jet de DEX difficulté 30.

démon les dégâts sont doublés et l'armure naturelle est ignorée.

Blessure majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : instantanée

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard à moins de 10 mètres

L'ange regarde sa cible dans les yeux et celle-ci encaisse aussitôt 10 points de dégâts + 1 point par tranche de MR=5. Si la blessure est infligée à un démon les dégâts sont doublés et l'armure naturelle est ignorée.

Blessure supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : instantanée

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard à moins de 15 mètres

L'ange regarde sa cible dans les yeux et celle-ci encaisse aussitôt 15 points de dégâts + 1 point par tranche de MR=5. Si la blessure est infligée à un

démon les dégâts sont doublés et l'armure naturelle est ignorée.

Blessure absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : instantanée

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard à moins de 20 mètres

L'ange regarde sa cible dans les yeux et celle-ci encaisse aussitôt 20 points de dégâts + 1 point par tranche de MR=5. Si la blessure est infligée à un démon les dégâts sont doublés et l'armure naturelle est ignorée.

LA PUISSANCE :

La voie de la téléportation :

Téléportation mineure :

Seuil : 10

Concentration : instantanée

Durée : instantanée

Portée : l'ange

Zone d'effet : spéciale

L'ange grâce à ce pouvoir peut changer très rapidement de lieu, en fait il ne se retrouve qu'à maximum 15 mètres de son point de départ mais cela peut lui permettre de se retrouver aisément derrière un adversaire pour mieux l'attaquer.

Téléportation majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : instantanée

Portée : l'ange

Zone d'effet : spéciale

L'ange peut désormais se téléporter à 30 mètres de son point de départ.

Téléportation supérieure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Portée : l'ange

Zone d'effet : spéciale

L'ange peut se téléporter à 50 mètres de son point de départ.

Téléportation absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : instantanée

Portée : l'ange

Zone d'effet : spéciale

L'ange peut désormais se téléporter à 100 mètres de son point de départ.

La voie de la modification :

Modification mineure :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : l'ange

Zone d'effet : l'ange

Avec ce pouvoir, l'ange peut modifier temporairement certaines de ses caractéristiques. Il peut ajouter 2 points dans deux caractéristiques physiques, mentales ou occultes.

Avec ce pouvoir, l'ange peut modifier temporairement certaines de ses caractéristiques. Il peut ajouter 3 points dans deux caractéristiques physiques, mentales ou occultes.

Modification supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 15'

Portée : l'ange

Zone d'effet : l'ange

Avec ce pouvoir, l'ange peut modifier temporairement certaines de ses caractéristiques. Il peut ajouter 4 points dans deux caractéristiques physiques, mentales ou occultes.

Modification majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : l'ange

Zone d'effet : l'ange

Modification absolue :
 Seuil : 25
 Concentration : 8 tours
 Durée : 30'
 Portée : l'ange

Zone d'effet : l'ange
 Avec ce pouvoir, le démon peut modifier temporairement certaines de ses caractéristiques. Il peut ajouter 5 points dans deux caractéristiques physiques, mentales ou occultes.

La voie de l'accélération :

Accélération mineure :
 Seuil : 10
 Concentration : instantanée
 Durée : 3 tours
 Portée : l'ange
 Zone d'effet : l'ange
 L'ange peut accélérer ses mouvements. Sa vitesse est doublée même en vol. Il reçoit un bonus de +3 à l'initiative.

Accélération supérieure :
 Seuil : 20
 Concentration : 5 tours
 Durée : 10'
 Portée : l'ange
 Zone d'effet : l'ange
 L'ange peut accélérer ses mouvements. Sa vitesse est multipliée par 4 même en vol. Il reçoit un bonus de +8 à l'initiative et gagne une attaque supplémentaire par tour.

Accélération majeure :
 Seuil : 15
 Concentration : 3 tours
 Durée : 1'
 Portée : l'ange
 Zone d'effet : l'ange
 L'ange peut accélérer ses mouvements. Sa vitesse est triplée même en vol. Il reçoit un bonus de +5 à l'initiative.

Accélération absolue :
 Seuil : 25
 Concentration : 8 tours
 Durée : 5'
 Portée : l'ange
 Zone d'effet : l'ange
 L'ange peut accélérer ses mouvements. Sa vitesse est multipliée par 5 même en vol. Il reçoit un bonus de +10 à l'initiative et gagne une attaque supplémentaire par tour.

Les armes angéliques :

En plus de leurs nombreux pouvoirs, les anges n'hésitent pas à utiliser des armes blanches particulières lors des affrontements. Ses armes sont dotées de capacités spéciales qui les rendent très efficaces contre les démons et les Fantos.

La Flamberge :



Epée à 2 mains

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
-1	+3	100 cm	20 T	0	5 kg	7

Si l'arme est utilisée contre un démon ou un Fantos, elle occasionne 10 points de dégâts supplémentaires.

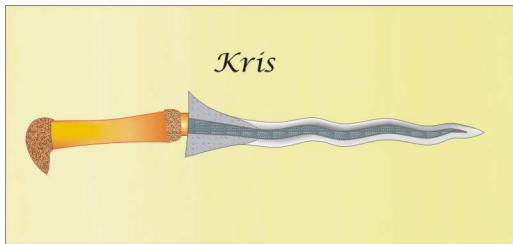
Le Fauchard :



Init.	Attaque	Longueur de l'arme	Dommages	Défense	Poids	Force
-4	+5	190 cm à 250 cm	25 T	-1	7 kg	8

Cette arme d'hast est redoutable car elle permet de garder un adversaire à distance. De plus à sa vue les démons ont un malus à l'initiative de -4 car elle brille d'une leur étrange mais fort dérangeante pour de telles créatures.

Le Kris :



Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
+3	0	20 cm	10 T ou P	+1	0,3kg	3

Cette arme a la particularité de diviser l'armure y compris naturelle par 2 pour toutes les créatures y compris démoniaques.

Le purificateur :



Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
+2	+2	80 cm	15 T ou P	+4	3kg	5

Cette épée à une main a été créée spécialement pour combattre les démons, elle annule leur armure naturelle tout comme celle des Fantos.

LES SOPHOS :

Les persos ne devraient pas en entendre parler à moins d'une situation vraiment exceptionnelle. Il ne reste que très peu de **Sophos** dans l'univers mais ils suivent de près l'évolution de leur progéniture.

Les Sophos ont bel et bien créé les Humains puis les Anges et enfin indirectement les Démons.

Quand ils sont arrivés sur Terre, ils ont fait la rencontre de **Gaïa** qui ne voyait au départ pas d'un bon œil l'intrusion de créatures extraterrestres, pourtant ils parvinrent à gagner sa confiance et ensemble ils mirent au point les premiers hominidés à partir des souches simiesques. Il fut convenu que **Gaïa** aurait la charge de surveiller l'évolution de cette nouvelle espèce. Les **Sophos** prélevèrent l'ADN d'oiseaux et de reptiles car ils voulaient créer une autre espèce ailleurs, mais ils ne parlèrent pas de ce projet à **Gaïa**.

Les **Sophos** quittèrent la Terre à la recherche d'une planète à même d'accueillir leur nouvelle progéniture, ils arrivèrent sur **Abysse** mais la planète était bien trop inhospitalière pour y développer la nouvelle espèce. Puis ils débarquèrent sur **L'Elysée** et décidèrent d'y installer ceux que l'on nommerait Ange.

Il ne reste que bien peu de **Sophos**, leur race s'éteint mystérieusement des suites d'une maladie dont ils n'ont jamais trouvé le remède. C'est en faisant des recherches, qu'ils ont créés des hybrides dans l'univers mais pour l'instant sans succès. Ils espéraient parvenir à transférer leur intelligence dans des corps neufs. En effet, le corps des **Sophos**, même s'il vieillit très lentement, finir par perdre sa vitalité. Les **Sophos** souhaitaient trouver en utilisant d'autres espèce un moyen de transmettre leur connaissance, mais ni les humains, ni les Anges et encore moins les Démons ne sont capables de stocker la quantité de connaissances d'un **Sophos**.

Ce que même les Archanges ignorent, c'est que la transformation d'un Ange en Démon n'a été possible qu'avec le concours de **Malek**, un **Sophos**. Il a injecté une substance dans le corps d'un Archange et ainsi naquit le premier « ange déchu » ou Diable : **Galadrel**. Ensuite il a laissé Galadrel contaminé d'autres anges et ainsi naquirent les Diables de cercle 1. Ils durent tous fuir et décidèrent de partir en direction d'**Abysse** suivant par là même les indications de **Malek**. On pourrait penser que **Malek** a agi dans son coin mais ce n'est pas le cas. Son action s'inscrit pleinement dans le projet des **Sophos** pour tenter de fabriquer une espèce capable de leur permettre de conserver leurs souvenirs.

Mais les calculs et les manipulations des **Sophos** vont plus loin, ils ont incité les démons à conquérir la Terre et déclencher les catastrophes qui ont ravagé notre planète. Ils ont trahi leur alliance avec **Gaïa** sans qu'elle n'en sache rien. Leur objectif est simple : le conflit permettra selon eux d'engendrer à terme une espèce supérieure et susceptible de réaliser leur projet de conservation de souvenirs. Ils n'interviendront pas dans le conflit mais attendront de voir qui en sortira vainqueur en espérant que les combats provoquent des mutations supplémentaires et surtout une sélection ne laissant que les plus forts.

Il va de soi que les **Sophos** manipulent tous les protagonistes afin de favoriser le conflit et l'émergence de créatures toujours plus puissantes. C'est dans ce but qu'ils ont contacté **Barakiel** comme ils avaient contacté les Démons bien avant, incitant par la même **Morbroe** à débarquer sur Terre.

Finalement les méchants ne sont pas forcément ceux que l'on croit, tout dépend du point de vue...Mais ça les persos ont bien peu de chance de le découvrir un jour !

En terme de jeu les **Sophos** ont des caractéristiques physiques et mentales mais ils ne disposent d'aucun pouvoir. Ils ont une espérance de vie colossale mais ils peuvent être tués et ne disposent pas d'armure. En revanche, ils ont des armes monstrueuses qu'ils n'hésiteront pas à utiliser mais uniquement pour se protéger.

Ils se déplacent dans des vaisseaux spatiaux qu'ils sont les seuls à pouvoir maîtriser. Ces vaisseaux se déplacent très rapidement et très discrètement.

Si les légendes courant sur les extraterrestres en particulier la créature de Roswell sont totalement inventées ; en revanche, les enlèvements d'humains au cours du vingtième et du début du vingt et unième siècle sont réels. Les **Sophos** ont procédé à des prélèvements de terriens pour vérifier l'évolution de la race et son éventuelle comptabilité avec la leur. Il fut impossible d'implanter les souvenirs d'un Sophos sur un humain. Mais les profonds bouleversements vont peut être changer les choses, c'est du moins ce qu'espèrent les **Sophos**.

Les **Sophos** sont donc en attente de la suite du conflit et espèrent enfin réaliser leur projet.

Ils se tiendront toujours à l'écart des combats, ils sont des spectateurs attentifs et amusés de la suite du conflit. Leur seule inquiétude concerne l'attitude de **Gaïa** dont ils n'ont jamais signalé l'existence ni aux anges ni aux démons. **Gaïa** quant à elle n'a pour l'instant pas révélé l'existence des **Sophos** à quiconque mais en fonction de l'évolution de la situation son attitude pourrait changer et c'est là que réside l'inquiétude majeure des **Sophos** qui tiennent plus que tout à rester dans l'ombre jusqu'au bout.