フィアト・ルクス

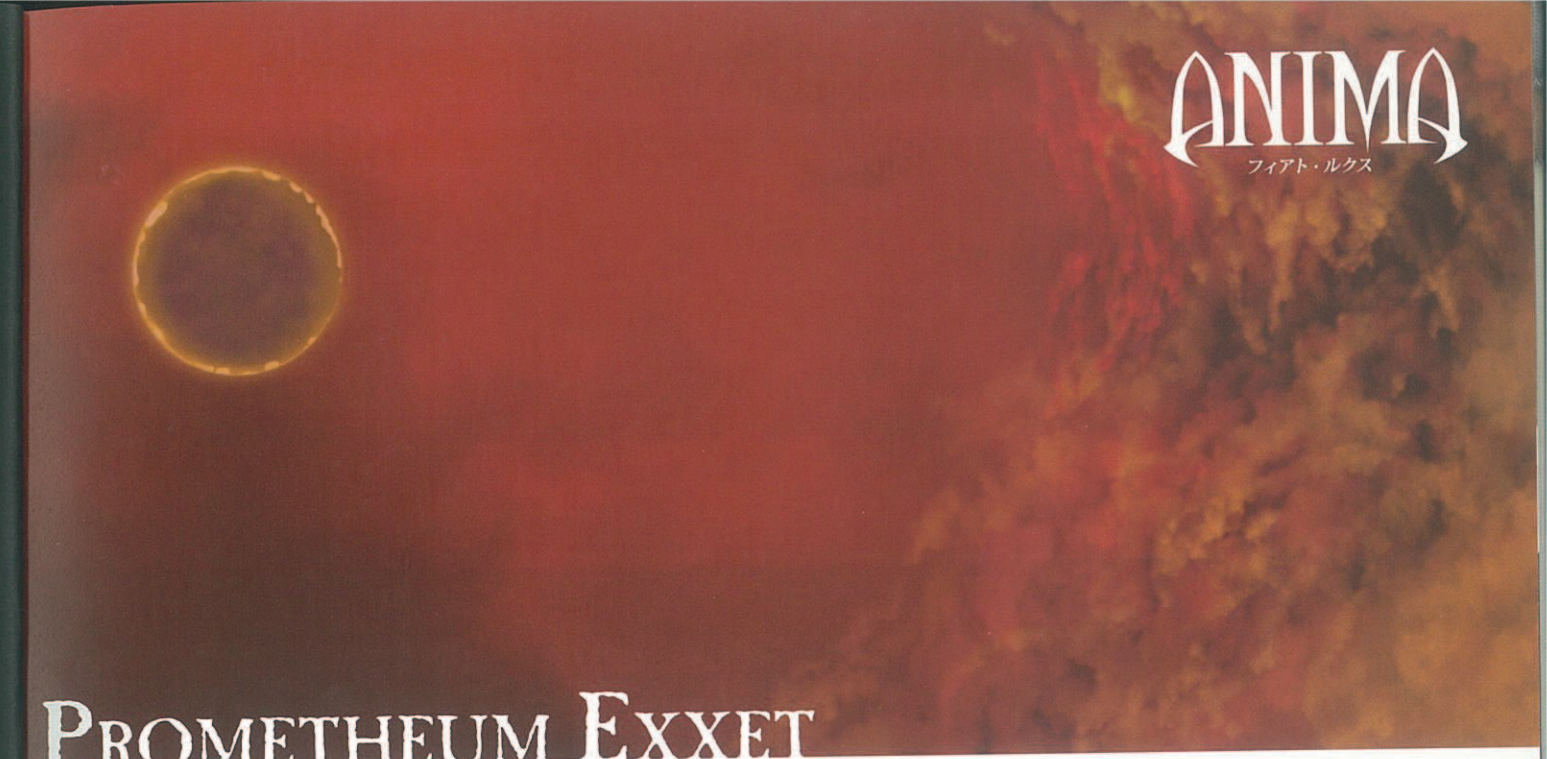
ANIMA

BEYOND FANTASY



PROMETHEUM EXXET

LES ARTEFACTS SURNATURELS



PROMETHEUM EXXET

CRÉDITS

CONCEPTION
CARLOS B. GARCÍA APARÍCIO

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL
SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS
MIGUEL HERNÁNDEZ GALARZA
JORGE ALONSO-COLMENARES GUALDA

CORRECTION DU TEXTE
MIGUEL HERNÁNDEZ GALARZA
JORGE ALONSO-COLMENARES GUALDA

COMPOSITION
SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS
CARLOS B. GARCÍA APARICIO

ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE
WEN YU LI

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
WEN YU LI
LUIS NCT

ÉDITEUR
JOSÉ M. REY

ÉDITION FRANÇAISE

ÉDITEUR
GILLES GARNIER

TRADUCTEURS
PASCALE COGNARD
CÉDRIC DELOBELLE

RELECTURE
VINCENT « MOKLO » BOUSCARLE

REMERCIEMENTS
À Sergio, qui m'a toujours soutenu lorsque j'ai trébuché. À Miguel, pour m'avoir fait confiance. À Jorge, pour sa passion qui m'aide à persévérer. Et comme toujours à vous tous pour avoir permis la sortie de ce livre.

edge

WWW.EDGEENT.COM

ANIMA, BEYOND FANTASY EST © 2006-2011 D'ANIMA PROJECT STUDIO. ÉDITION FRANÇAISE © 2006-2011 EDGE ENTERTAINMENT MARQUE DÉPOSÉE D'UBIK. TOUS DROITS RÉSERVÉS. AUCUNE PAGE OU PARTIE NE PEUT ÊTRE REPRODUITE SANS PERMISSION DE L'ÉDITEUR.
WWW .ANIMARPG.COM

ANIMA PROJECT STUDIO

ISBN 978-84-15334-11-8
Imprimé en Espagne

PROMETHEUM EXXET

SOMMAIRE

Chapitre 1 : Les Artefacts Surnaturels 4

L'Origine des Artefacts 4
Les Artefacts dans Gaïa 4
La Naissance des Artefacts Surnaturels 6
Personnages et Artefacts Surnaturels 6
Règles Générales 6
Avantage : Artefact 6
Armes d'énergie ou élémentaires 7
Objets de soin 7
Couches d'armure 7
Fabula 7
Analyse Surnaturelle 7
Utilisation d'Objets Magiques 8
Magie innée 8
Protocole d'activation 8
Connaissance surnaturelle 8
Notions d'utilisation 8
Rituel 9

Chapitre 2 : Création d'Artefacts 10

Création d'Artefacts Surnaturels 10
Choix du contenant 10
Présence des objets magiques 11
Pouvoir existentiel et Points de Pouvoir 11
Matières premières 11
Composants uniques 13
Composants uniques de Gaïa 14
Rituel de Création 15
Autres Règles Générales 17
Faiblesses 17
Facettes surnaturelles 17
Tarissement 17
Charges d'énergie 17
Pouvoirs Mystiques 18
Facette générale de Qualité 18
Facette offensive 18
Facette défensive 22
Facette de protection 23
Facette de renforcement magique 24
Facette de renforcement psychique 26
Facette de renforcement de la convocation 26
Facette de magie innée 27
Facette d'augmentation 29
Facette de maîtrise 30
Facette ésotérique 31

Chapitre 3 : Compendium d'Artefacts 34

Niveaux Surnaturels 34
Objets Mineurs 34
Eru Pelegri 35
Ouija de connexionConexión 35
Gemmes de feu 35
Cristaux d'âme 36
Transbordeur 36
Lampe d'Oneiros 36
Ryushushoku 36
Pierre émeri 37
Bourse épineuse 37
Cendre de ténèbres 37
Broche contenant 37
Haadia 37
Pan 38
Analyseur surnaturel 38
Yeux de Rokh 38
Gourde de pureté 38
Artefacts Intermédiaires 39
Anneau du serpent 39
Dévoreur surnaturel 39
Cape des ailes 39
Jealous Fang 39
Anneau de Rudraskha 40
Envie de Printemps 40
Gnome Arès 40
Filets Mantincore 41
Seiken 41
Canace 41
Gemme du Matin 42
Brassard du Dragon 42
Duman 42
Nihilims 42
Macahuitl 43
Ramudah 43
Taiyonotsuki 43
Dague de l'Exil 43
Dagues du Soleil et de la Lune 44
Mournehäven 44
Kaithel 44
Exuberwulf 45
Armures de dragon 45
Nudus 46
Anneau de Raphaël 46
Sylphide 47
Anneau de Non Mort 47
Argon 47
Boussole d'Uriel 47
Arachne 48
Syl'granai, flèches exterminatrices 48
Cape de phase 48
Chaîne-esclave 49
Aiguilles de disruption 49
Nullum Lusec 50
Cloche de sorcellerie 50
Les Mains du Sorcier 50
Vêtement de sécurité 50
Perles de Brahma 51
Peau de Manticore 51
Veritas 51
Horloge astronomique de Belasarius 52
Feast 52
Bottes de lumière 52
Nosphos et Sanguinius 53
Gemmes de la nuit 53
Hexxen 53
Halum 53
Montre de Chronos 54
Écharde traceuse 54
Plume du Serment 54
Anneau d'Erebus 55
Piège d'entrave 55
Veilar 55
Ego, le Livre du Moi Intérieur 55
Ondinias 56
Runes de divination 56
Disrupteur psychique 56
Clous d'artisan 57
Carte vivante 57

Sacramentum 58
Sisiphus 58
IO 58
Droksmog 59
Étendard de Syr 59
Flûte de Naga 59
Zebah 60
Statuelles Élémentaires 60
Olgol 60
Artefacts Majeurs **61**
Echidna 61
Susano'o 61
Wonne Stieg 61
Blutige Rose 62
Polt 62
Livre de Guinn 62
Jinki 64
Srebro 64
Necrom 65
Âme Miroir 65
Sables du Temps 65
Glam, hache de Baal 66
Ryu Ying 66
Masque de Gnose 67
La Clé du Portail 67
Palais Intérieur 68
Dunkelschwert 68
Ceridwen 69
Hephastios 70
Main de Lenas 70
Uldruen, arc de lumière 71
Ruine 71
Miroir vers l'autre côté 72
Kyu Sylvanus 72
Boiling Gory 73
Daedalus 73
Kitsune-Yuki 74
Amulette des Neuf Vies 74
Système d'immobilisation Chronos 75
Crosse de Magie Destructrice 75
Chandelier des Flammes Noires 76
Chinomi 76
Opanim 76
Phylias 77
Onydas 77
Zetsubou 78
Cefiros, Éventail du Vent 78
Kasaneru Tsumi 78
Erebuskaikel 79
Artefacts Arcanes **80**
Gilgamesh, Le Bâton du Dominateur 80
Tartarus Apolyon 81
Prison de Pandore 81
Nekonosekai 82
Présent d'Uruz 82
La Rose d'Azrael 82
Potions et Breuvages Mystiques **84**
Livanne, potion de vie 84
Nill, antidote absolu 84
Frénésie 84
Ombre de la mort 84
Essence de fascination 85
Qiyamah 85
Danu, Eau de la Vie 85
Encens spirituel 86
Artefacts Primitifs **86**
Lok-nar, griffes de mante 86
Nya'stur, aile de peste 86
Y'ha-nhtlei 87
Gorm-nah, mandibule du scarabée 87
Triterpazerton 87
Gy-goronak, licorne de mort 88
Les Merveilles de la Cour Féérique **89**
Silfur 89
Zelber 89
Zabiel 89
La Couronne d'Ul 90
Les Législateurs **91**
Seoman Kephas, L'Épée Impériale 92
Kalah 92
Hymnos Sacra 93
Aldébaran 94
Platinum 94
Equilibrium 94
Rukbat Al-rami 95
Spica 95
Jared Apocrytus 96
Les Treize Armes Légendaires **96**
Asclepios 98
Nothung 100
Gram 100
Mjolnir 101
Carnwennan 102
Caliburn 103
Gae Bolg 103
Aegis 104
Claidheim Soluis 104
Les Bourdons de Magus **105**
Bourdon de Magus 104
Bâton de Pertho 105
Les Trois Trésors Sacrés **107**
Kusanagi no Tsurugi 107
Yata no Kagami 107
Yasakani no Magatama 108
Classe Omega **109**
Le Livre des Morts 109
La Clé d'Yggdrasill 110
Megas Therion 111

Chapitre 4 : Combat Surnaturel **114**
Combat simple 114
Modules de Combat Surnaturel **114**
Attraper 115
Contrôler à distance 115
Attaque à distance 115
Mouvement accéléré 115
Dégâts augmentés 115
Bouclier protecteur 115
Renforcement physique 116
Technique caractéristique 116
Technique majeure 116

Appendice I : Prix **118**
Appendice II : Liste par Ordre Alphabétique **120**
Appendice III : Coût des Pouvoirs des Objets **121**
Index **125**

Chapitre 1
Les Artefacts Surnaturels

Si tu savais tout ce que l'esprit de l'homme a créé, ta conception de la terreur s'en trouverait changée.

-Eltheldrea-

Soyez les bienvenus dans Prometheum Exxet.
Ce que vous tenez entre vos mains est un ouvrage spécialement dédié au monde des artefacts surnaturels, un livre créé pour offrir un nouvel éventail de possibilités aussi bien aux personnages joueurs qu'à leurs adversaires. Vous y trouverez une multitude d'artefacts surnaturels, des idées d'aventures délirantes et un système pour élaborer vos propres chefs d'œuvres mystiques. Depuis les armes légendaires jusqu'aux systèmes de combat avec artefacts les plus étranges, Prometheum Exxet vous permet d'avoir accès à des éléments qui n'ont encore jamais été mentionnés dans Anima. C'est une porte qui s'ouvre sur tout un univers de pouvoirs encore vierge.

À dire vrai, jamais je n'aurais pensé écrire ce livre. Parmi les écrits que j'avais en tête lorsque j'ai créé Anima Beyond Fantasy, Prometheum Exxet ne faisait pas partie de la gamme originellement prévue. Néanmoins, je me suis très vite rendu compte que les artefacts, un élément essentiel de tout jeu de rôle, n'avaient pas reçu l'attention qu'ils réclamaient à corps et à cris, ils méritaient plus qu'une simple mention ou qu'un unique chapitre dans un autre livre. Finalement, je me suis dit que cela ne pouvait plus attendre et je me suis mis au travail.

Le fait est que j'ai réalisé, lors de la conception de Prometheum Exxet, que je prenais plaisir à l'écrire. Ces objets présents tout au long des siècles me permettaient d'explorer des facettes de Gaïa et de son histoire que je n'avais jamais abordées.

Aujourd'hui, comme toujours, c'est à vous de juger du résultat de ce travail.

L'origine des artefacts

Il existe, depuis la naissance même des forces surnaturelles, une infinité de personnes et d'entités qui ont essayé d'intégrer ces pouvoirs dans des objets spéciaux. S'il existe une multitude de motifs pour le faire, comme la curiosité ou la recherche de la gloire, deux se sont toujours placés en tête et sont les véritables « origines » qui ont conduit à la création des artefacts mystiques. Tout d'abord ces objets sont nés de l'impérieux désir, chez ceux qui manquaient de qualités magiques ou de pouvoirs spéciaux, d'user de compétences impossibles et d'ainsi égaler ceux qui les possédaient. Toutefois, la raison probablement la plus remarquable des deux est le désir inextinguible de leurs propres créateurs d'augmenter leurs pouvoirs, en trouvant un catalyseur approprié pour les magnifier.

Les artefacts dans Gaïa

Les artefacts surnaturels sont un élément clé de la vie sur Gaïa. Depuis les prémices de l'histoire d'innombrables cultures, humaines ou non, leur ont assigné des applications très différentes. Naturellement, suivant le moment et l'endroit, leur utilisation et leur importance peut varier considérablement. À certaines périodes ils étaient à peine connus, et à d'autres des races entières comme les Devas se servirent d'eux pour assoir leur civilisation.

Actuellement, les artefacts surnaturels sont extrêmement rares sur Gaïa, du moins en comparaison avec ce qu'ils étaient il y a des siècles. Après la Guerre de Dieu, la majorité d'entre eux fut détruite ou perdit son pouvoir, et de nos jours, comme aucune culture n'en crée ouvertement, leur nombre reste très restreint.

Cette rareté s'est accentuée à cause des actions de Tol Rauko, organisation qui s'est vouée durant six cents ans à chercher et sceller les artefacts qu'ils parviennent à découvrir, ce pourquoi ils s'avèrent particulièrement efficaces. À l'heure actuelle, ses templiers ont amassé pratiquement la moitié de tous les objets mystiques de Gaïa et les ont rassemblés sur leur île.

La plupart des artefacts présents actuellement (environ neuf sur dix) sont des objets vieux de plus de sept siècles, appartenant à l'Empire de Yehudah ou à d'autres civilisations parfois non humaines, qui n'ont pas étés soumis à l'influence de la Machine de Rah. Les plus courants sont d'origine Sylvaine, Duk'zarists ou Devas, puisqu'ils avaient de nombreuses villes et colonies sur Gaïa.

Les occasions de créer de nouveaux objets mystiques sont très rares. La plupart du temps il s'agit de l'œuvre d'individus isolés qui les fabriquent par nécessité ou pour leur usage personnel, car seules deux organisations, l'Ordre de Magus et le Soleil Noir, continuent à fabriquer des artefacts pour leur propre usage. De la même manière, il est aujourd'hui beaucoup plus inhabituel que des objets magiques naissent « par hasard ». La faible quantité de magie dans le monde rend très rares les cas où une énergie suffisante est réunie pour pouvoir affecter un objet physique. Cependant lorsque cela survient, on assiste toujours à la création d'objets aux pouvoirs considérables.

Aujourd'hui, il est très inhabituel de tomber sur des artefacts surnaturels sur Gaïa, en partie de par leur rareté, et en partie suite aux actions de Tol Rauko. S'il est possible de les trouver, mêlés à des objets plus communs sans que personne ne connaisse leur véritable valeur, la façon la plus simple d'en découvrir est d'explorer les ruines ou les vestiges de civilisations anciennes. Ce qui est particulièrement facile à certains endroits de la Veille, où personne n'a pu aller les chercher avant. Néanmoins, le moyen le plus accessible pour une personne avec les ressources appropriées, est de faire appel à Soleil Noir, une société secrète qui fait le commerce des artefacts mystiques sur les marchés noirs des villes les plus importantes. Ses agents ont passé des siècles à explorer les confins de Gaïa, localisant et réunissant les objets les plus variés. Si leur collection n'est pas aussi impressionnante que celle de Tol Rauko, il est certain qu'après des siècles de recherches, d'achats et de ventes, elle reste conséquente et, pour un bon prix, il est possible d'acquérir des objets aux pouvoirs variés.





À propos de la Deuxième Édition Core Exxet

Prometheum Exxet utilise des règles issues de la deuxième édition du livre de base d'Anima Beyond Fantasy: Core Exxet, ce qui pourrait vous poser problème si vous utilisez la première édition. Ci-dessous, vous trouverez des outils qui vous permettront d'utiliser pleinement ce livre même si vous utilisez la première édition.

Tests de caractéristiques: Les tests qui nécessitent un dé à 10 faces fonctionnent désormais en additionnant le résultat obtenu à la valeur de la caractéristique pour atteindre un niveau de difficulté donné. La règle du 1 n'existe plus. La règle du 10 quant à elle change, il faut à présent compter un tel résultat sur le dé comme un 12.

Un personnage qui a une valeur de 9 en Dextérité doit réussir un test de difficulté 15. Il obtient un 10 à son dé, ce qui lui permet d'additionner 12 à sa caractéristique et obtenir donc le résultat de 21 au lieu de 19, passant le test avec une marge de réussite de 6 au lieu de 4.

Systèmes de magie: Certains pouvoirs et artefacts mentionnent les Degrés du nouveau système de magie de Core Exxet. Les sorts n'ont plus un coût de base et la possibilité d'y ajouter des effets supplémentaires, mais simplement quatre niveaux de puissance appelés Degrés Initial, Intermédiaire, Avancé et Arcane. Leurs effets et coûts en zéon ne sont pas modifiables, et leur possible lancement est limité par le fait de posséder la valeur d'Intelligence requise indiquée pour chacun d'eux.

Chaque fois qu'on devrait ajouter un « effet supplémentaire » à un sort fonctionnant selon le système de Core Exxet, on réduit simplement son coût de lancement de 10 points de zéon. Par exemple, si nous avons deux effets supplémentaires pour lancer un sort de Degré Intermédiaire pour lequel le coût est de 100, il ne faudrait investir que 80 points de zéon. De même, on ajoute 10 points de zéon au coût du sort si un effet devrait le priver d'un effet supplémentaire.

Chaque fois que l'on doit connaître la valeur zéonique correspondante dans le système à Degrés d'un sort fonctionnant selon le système à effets supplémentaires de la première édition, on augmente simplement sa valeur en zéon de 40 points par Degré voulu au-dessus du coût de base du sort.

Une Décharge de Lumière dont le coût de base est de 50 serait donc lancée pour 90 points de zéon, avec l'augmentation de quatre effets supplémentaires qui en découle, si un pouvoir précise qu'il permet de la lancer au Degré Intermédiaire.

De même, chaque fois que l'on parle d'un pouvoir qui augmente automatiquement le Degré d'un sort, il faut augmenter de 40 points la valeur de zéon avec lequel il est lancé, du moins si le lanceur est capable de lancer le sort à son coût de base.

LA NAISSANCE DES ARTEFACTS SURNATURELS

L'avènement d'objets surnaturels et d'artefacts mystiques se produit de manières très diverses, même s'il est possible, en général, de les classer en trois grands groupes : ceux nés de la magie pure, les artefacts façonnés et les créations spontanées.

Magie pure : Une façon traditionnelle de créer des artefacts magiques consiste à imprégner directement quelque chose avec de la magie pure pour qu'il résonne suivant la volonté du lanceur et acquiert ainsi des pouvoirs uniques. Le mage qui le crée introduit simplement une grande quantité de Zéon à l'état brut dans l'objet, modifiant ses futures capacités selon ses désirs. En général, les sorciers les plus puissants utilisent cette méthode pour créer des artefacts simples, temporaires et de bas niveau, car la magie reçue par l'objet finit par disparaître avec le temps ou quand il est utilisé, lui faisant ainsi perdre ses qualités uniques. Du fait de la facilité avec laquelle ils sont créés, il y en a un nombre considérable dans le monde, mais leur condition périssable fait qu'ils disparaissent également très rapidement.

Artefacts façonnés : C'est sans aucun doute le modèle qui regroupe les objets magiques les plus courants et les plus puissants parmi tous ceux qui existent. Il comprend tous les artefacts créés comme tels grâce à un processus surnaturel long et dédié à leur octroyer des pouvoirs uniques. On peut dire, à plus d'un titre, que ce sont les véritables « objets magiques ».

Bien entendu, il n'existe pas une unique méthode pour les fabriquer. Un maître runique pourra recouvrir une épée de runes pour la transformer en arme mystique, alors qu'un alchimiste pourra synthétiser des matériaux pour élaborer un cristal capable d'accorder la vie éternelle.

Création spontanée : Bien que cela soit excessivement inhabituel, il arrive que certains objets magiques se génèrent de façon tout à fait fortuite, sans qu'aucune volonté consciente n'en soit à l'origine. Ces "artefacts" surgissent lors de circonstances extraordinaires, des conditions extrêmes qui provoquent une absorption d'énergie existentielle suffisante pour obtenir des pouvoirs surnaturels.

Ce pourrait être le cas d'une simple épée qui, après avoir servi à tuer des milliers d'innocents, pourrait absorber au fil des années tant de sang imprégné de souffrances mortelles qu'elle finirait pas développer une conscience, ou celui d'un cristal de quartz présent lors du combat entre deux déités et qui se transformerait en un artefact doté d'un grand pouvoir magique. Le niveau de pouvoir d'un artefact créé par hasard est aussi variable que les conditions qui ont présidé à son apparition. Les objets appartenant à cette classe, ainsi que leurs pouvoirs, sont toujours totalement imprévisibles car n'ayant été créés par personne, ils ne disposent pas d'un moyen bien défini de les contrôler et agissent de façon très chaotique. Par conséquent, seul le Meneur de Jeu peut les créer, en leur donnant les attributs et les capacités qu'il juge adéquats.

PERSONNAGES ET ARTEFACTS SURNATURELS

La possession d'artefacts surnaturels est d'une très grande importance pour un personnage, car ces objets augmentent considérablement ses capacités. Toutefois, il ne faut jamais oublier que le véritable pouvoir ne réside jamais dans ce que l'on possède, mais dans les compétences propres à l'individu. Dans Anima, depuis le début, il est question de développer le pouvoir personnel d'un personnage, au-delà de ses possessions, de telle façon que le système accordera toujours la supériorité à quelqu'un qui possède une vraie compétence sur un sujet inférieur qui a seulement accumulé une multitude d'objets mystiques.

Naturellement, cela ne signifie en rien que les artefacts sont dénués de valeur. Dans un conflit entre personnages de puissances proches, une personne possédant des objets mystiques sera toujours supérieure ou égale à son adversaire. Il importe simplement de trouver le bon équilibr

RÈGLES GÉNÉRALES

Ainsi qu'il est décrit dans les paragraphes suivants, il existe de nombreu règles générales concernant les objets magiques.

Avantage : Artefact

Lors de la création d'un personnage, les joueurs ont à leur disposition possibilité d'obtenir des objets surnaturels grâce à l'avantage Artefact. le Meneur de Jeu le permet, tout joueur désireux d'explorer cette opti et, d'acquérir un des artefacts apparaissant dans ce livre ou d'en fabriqu un personnalisé, peut se servir du **Tableau 1**. Bien sûr, tant les Points Création (PC) investis que le niveau de départ du personnage lors de partie sont des éléments fondamentaux pour déterminer le potentiel l'artefact car, naturellement, plus ils seront élevés et plus la puissance l'objet le sera aussi.

Tableau 1 : Avantage Artefact

Niveau du Personnage	1 Point de Création	2 Points de Création	3 Points de Création
0-3	1+	2	2+
4-6	2	2+	3
6-9	2+	3	3+
10-12	3	3+	4
13+	3+	4	4+

Niveau surnaturel élevé : Si la partie se déroule dans un monde avec un niveau surnaturel très élevé, il faut considérer que les personnages ont trois niveaux de plus pour déterminer le Niveau de Pouvoir de l'artefact qu'ils peuvent acquérir en dépensant des Points de Création.

Un personnage de premier niveau qui dépense deux Points de Création pour obtenir l'avantage Artefact pourra débuter avec un objet d'un Niveau de Pouvoir de 2.

Objets liés à une seule personne

Quand on parle d'objet surnaturel, les joueurs évoquent souvent la possibilité pour leur personnage d'en avoir un qui soit uniquement lié à lui, pour ne pas risquer de le perdre ou pour le faire réapparaître en l'appelant (ou autre action similaire). Dans ces cas, on peut difficilement parler d'objet magique car en fait, une chose qui ne peut ni être volée ni être perdue, est plus proche d'un « pouvoir surnaturel » que d'un véritable artefact. Dans ce cas de figure, si le joueur souhaite vraiment appliquer cette règle à son artefact, il suffit d'utiliser un modificateur de niveau de+1, comme s'il était un être surnaturel ou avait un Héritage du Sang. Pour tout dire, le fait qu'il existe ce type de lien est réellement quelque chose d'« unique ». Il est évident que cette règle ne s'applique que dans le cas où le personnage souhaite acquérir un objet magique au moyen de l'avantage Artefact, et jamais lorsque le Meneur de Jeu désire le lui remettre au cours de la partie.

Armes d'énergie ou élémentaires

Se présente souvent le cas d'armes qui se voient octroyer des qualités élémentaires par un pouvoir surnaturel, qu'il soit magique, psychique, ou de toute autre nature. Par exemple, un personnage doté de pouvoirs pyrokynétiques pourra créer du feu sur son épée, ou un mage de bataille pourra lancer un sort de glace pour que sa massue soit entourée d'un froid si intense qu'il congèle tout ce qu'elle touche. Dans ces cas, lesdites armes sont considérées comme élémentaires, et elles peuvent cumuler leur puissance destructrice avec d'autres qualités spéciales. Afin de déterminer quels sont les bénéfices obtenus par l'arme ainsi améliorée il faut connaître la quantité d'intensités élémentaires appliquées et la Qualité de l'arme. Plus elle en possède une grande, plus sa base de dégâts pourra augmenter, comme le montre le **Tableau 2.**

Tableau 2 : Armes élémentaires

Intensités	Bonus aux dégâts	Qualité nécessaire
1-4	+5	+0
5-8	+10	+0
9-15	+20	+5
16-25	+30	+10
26-40	+40	+15
40+	+50	+20

Malheureusement, toutes les armes ne sont pas préparées à « supporter » une charge élémentaire extrêmement élevée. Celles qui ne possèdent pas une qualité suffisante fondent ou brûlent simplement, ou bien ne sont pas capables d'absorber une puissance si grande. Il arrive alors parfois que le feu, le froid ou l'électricité qui les imprègnent se libère en engloutissant ceux qui les manient. Il y a donc une limite aux bénéfices apportés par les intensités qui se reflète dans la troisième colonne du **Tableau 2.** Par exemple, une arme de Qualité +5 ne sera pas capable de supporter une imprégnation de 30 intensités élémentaires, et n'appliquera donc au maximum qu'un bonus de +20 à sa base de dégâts.

Objets de soin

Quelle que soit sa nature, un objet capable de rendre des Points de Vie ne peut pas affecter un même individu par jour un nombre de fois supérieur au quart de sa caractéristique de Pouvoir arrondie au chiffre inférieur. C'est-à-dire qu'une personne avec un Pouvoir de 8 pourra être soignée jusqu'à 2 fois par un même artefact ou une même catégorie d'objet dans la même journée. Les objets qui augmentent la Régénération de façon continue ne sont pas limités par cette règle.

Couches d'armure

Que ce soit au moyen de sorts, d'armures réelles ou d'objets octroyant un pouvoir d'Armure naturelle, un personnage ne peut jamais avoir plus de trois couches d'armure actives en même temps. S'il en a plus, celles qui offrent le moins de protection sont désactivées.

FABULA

La grande majorité des objets surnaturels a été, tout au long de l'histoire, au centre de nombreuses études et ils sont apparus dans de nombreuses légendes, livres et traités mystiques. Par conséquent, un occultiste suffisamment habile pourrait identifier les qualités ou l'histoire d'un objet simplement en le voyant ou en l'étudiant dans un lieu contenant les informations adéquates. La « légende » qui entoure chaque artefact est appelée Fabula.

Il est important d'expliquer que tous les objets n'ont pas obligatoirement une Fabula, et ce quelle que soit leur puissance. Un artefact original créé par un archimage depuis moins d'une semaine et qui n'a jamais été utilisé en public ne pourra en aucun cas avoir suscité une légende à son propos.

Tous les objets peuvent être classés en trois degrés différents de Fabula selon la connaissance que l'on a d'eux. À chacun est associé un niveau de difficulté, pour lequel il faut réussir un test de la compétence secondaire Occultisme. Par exemple, si quelqu'un réalise une étude sur un artefact avec une valeur de Fabula 180 / 240 / 280 et obtient un résultat final de 250 en Occultisme, il aura atteint le second degré.

Fabula de degré I : Vague idée

Indique que le personnage a identifié approximativement l'objet et qu'il peut avoir une idée, du moins en théorie, de ce qu'il est. Il ne connait pas tous ses pouvoirs et même ceux qu'il a repérés sont vagues et mal définis. Par exemple, il pourra savoir que la lance qu'il a trouvée répond à la description de l'arme légendaire Gae Bolg, dont on dit qu'elle ne rate jamais sa cible. Toutefois il ne saura pas quelle est son origine exacte, ou comment fonctionne ses pouvoirs, seulement que la légende dit qu'elle est extrêmement puissante.

Ce niveau de connaissance ne donne aucun avantage pour dominer les pouvoir de Notions d'utilisation de l'objet.

Fabula de degré II : Identification

À ce degré, le personnage a complètement identifié l'artefact. Il a une idée assez précise de son histoire et de ses pouvoirs, ainsi que de leurs principes de fonctionnement. Il ignore uniquement les détails les plus occultes de sa légende, ainsi que ses pouvoirs les plus étranges.

Ce niveau de connaissance permet au personnage d'utiliser les pouvoirs de type Rituel de l'artefact ainsi que de réduire le niveau de Complexité de ses pouvoirs de Notions d'utilisation.

Fabula de degré III : Maîtrise

L'occultiste n'ignore aucun détail de ce qui peut être connu en relation avec l'artefact, son histoire ou son fonctionnement. Il devient un véritable expert de cet objet et connaît chaque ligne de sa description, chaque secret sur ses pouvoirs.

Ce niveau de connaissance permet au personnage d'utiliser les pouvoirs de type Rituel et Rituel arcane de l'artefact ainsi que de réduire le niveau de Complexité de ses pouvoirs de Notions d'utilisation.

ANALYSE SURNATURELLE

En plus de la Fabula, le fonctionnement et le pouvoir des objets surnaturels peuvent être déterminés grâce à la connaissance magique d'un personnage. Dans ce but, il doit réussir un test d'Évaluation magique et, selon le chiffre obtenu, il sera capable de caractériser si c'est un objet magique et quelles pourraient être ses capacités.

Il est important de noter qu'une analyse surnaturelle ne donne jamais d'information sur l'histoire des artefacts, et qu'elle ne peut non plus indiquer comment utiliser un rituel lié à ces derniers.

Identification de degré I

C'est la difficulté qui permet de reconnaître l'artefact en tant qu'objet magique. Cette valeur permet de percevoir qu'il a un pouvoir surnaturel, mais pas ses fonctions ou ses pouvoirs. Elle permet également de se faire une idée approximative de son potentiel, sans que cela soit très précis.

Ce niveau de connaissance augmente d'un degré l'Affinité du personnage avec un artefact lorsqu'il tente de dominer ses pouvoirs de Notions d'utilisation.

Identification de degré II

À ce degré, le personnage perçoit non seulement le pouvoir magique émanant de l'objet, mais aussi ses affinités surnaturelles et élémentaires. Il a également une idée approximative du type de pouvoir qu'il peut avoir. Cette analyse n'est pas très précise, mais elle l'est suffisamment pour comprendre les traits généraux du fonctionnement des compétences mystiques les plus basses de l'objet, même si certaines peuvent encore lui échapper.

Ce niveau de connaissance augmente de deux degrés l'Affinité du personnage avec un artefact lorsqu'il tente de dominer ses pouvoirs de Notions d'utilisation.

Identification de degré III

Le personnage procède à une analyse complète de l'artefact, il comprend à la perfection ses pouvoirs mystiques ainsi que son fonctionnement.

Ce niveau de connaissance augmente de quatre degrés l'Affinité du personnage avec un artefact lorsqu'il tente de dominer ses pouvoirs de Notions d'utilisation.

Autres objets

La Fabula, tout comme l'Analyse expliquée dans ce chapitre font clairement référence aux objets de ce livre, mais elles peuvent également servir pour toute sorte d'artefacts que le Meneur de Jeu peut imaginer. Il doit simplement donner des valeurs appropriées à chaque artefact qu'il crée. Ci-dessous se trouve une série de valeurs de base qui peuvent être utilisées comme références si nécessaire.

Analyse surnaturelle

- Objets magiques simples avec un faible pouvoir qui n'ont pas été protégés contre les détections mystiques.
  120 / 140 / 180
- Objets magiques simples avec un pouvoir intermédiaire qui n'ont pas été protégés contre les détections mystiques.
  120 / 240 / 280
- Objets magiques simples avec un pouvoir intermédiaire ou bas, mais qui ont été protégés contre les détections mystiques.
  240 / 280 / 320
- Objets magiques avec un immense pouvoir surnaturel.
  120 / 320 / 440

Fabula

- Objets légendaires, mais dont la tradition orale a dénaturé tout ce qui était en relation avec l'artefact.
  120 / 280 / 320
- Objets légendaires dont les pouvoirs se rapprochent de ceux dont parle la tradition.
  120 / 180 / 240
- Objets pratiquement inconnus, dont il n'y a que de brèves et étranges mentions dans l'histoire.
  280 / 320 / 440
- Objets magiques génériques ou fabriqués en série, connus des milieux occultistes.
  120 / 140 / 240

Les deux examens

Que se soit grâce à une Analyse surnaturelle ou à la Fabula (c'est-à-dire en utilisant Évaluation magique ou Occultisme), un personnage peut faire deux tests différents. Le premier est toujours considéré comme une analyse préalable, quelque chose de « rapide » réalisé lors du premier contact avec l'objet. Suite à ce test, le personnage peut toujours tenter d'en faire un second après avoir déclaré le temps et les moyens qu'il compte investir dans son étude, auquel cas il accepte de considérer le second résultat comme étant le bon.

Tant le test de Fabula que l'Analyse surnaturelle suivent les modificateurs suivants :

Un jour	+10	Six mois	+60
Trois jours	+20	Un an	+80
Une semaine	+30	Une décennie	+100
Un mois	+40	Matériel adéquat	+20
Trois mois	+50	Matériel idéal	+40

Utilisation d'objets magiques

En règle générale, tout le monde est capable d'utiliser n'importe quelle catégorie d'objet magique. Le simple fait de l'avoir en sa possession permet d'activer les pouvoirs de l'artefact de façon instinctive, étant donné que dans leur majorité ils fonctionnent automatiquement en suivant la volonté de leur maître. Toutefois, ce n'est pas toujours le cas. Dans certaines occasions, l'utilisation d'artefacts mystiques requiert que la personne qui s'en sert ait une connaissance claire de la façon d'activer ses pouvoirs. Il peut être nécessaire de faire quelque chose d'aussi simple que de prononcer une phrase à voix haute, ou d'aussi complexe que de procéder à un grand rituel magique avec des dizaines de composants différents. Il est même possible qu'un artefact ne fonctionne que si son possesseur arrive à synchroniser son essence avec les pouvoirs de celui-ci. Dans cette partie nous verrons les différentes manières d'activer et d'utiliser correctement les dits pouvoirs.

Magie innée

Cela fait référence à toutes les compétences surnaturelles qu'un artefact accorde à son possesseur sans que celui-ci n'ait à accomplir aucune action spéciale pour les activer. Une épée magique qui augmente la compétence de son porteur ou un pendentif qui permet de voir dans l'obscurité sont certains des exemples de cette catégorie de pouvoirs, dans le premier cas il suffit de l'empoigner et dans le second de le porter.

Un individu n'a même pas besoin d'être conscient qu'il détient un objet magique pour pouvoir utiliser ce type de compétences.

Protocole d'activation

Il est nécessaire que le propriétaire de l'objet active les compétences surnaturelles de l'objet d'une certaine manière pour le faire fonctionner. La grande majorité de ces artefacts requiert que l'on prononce une phrase, qu'on les touche d'une façon particulière ou tout autre type de rituel mineur du même genre. De ce fait, découvrir le protocole d'activation nécessite, dans la plupart des cas, que quelqu'un en enseigne l'usage au personnage. Ces protocoles d'activation sont habituellement nommés Rituels.

Connaissance surnaturelle

Sans aucun doute, les pouvoirs de cette catégorie sont les plus complexes, car pour s'en servir, le personnage doit posséder une connaissance surnaturelle considérable, au moins équivalente à la capacité de lancer des sorts. Ce sont les artefacts qui, malgré des capacités magiques puissantes, requièrent de leur possesseur qu'il synchronise son essence avec eux et réalise des formules spirituelles compliquées pour les activer. Un bourdon d'archimage qui a la capacité d'utiliser la Magie innée si celui qui le manie réalise certains rituels en serait un bon exemple.

Ces capacités correspondent habituellement aux pouvoirs de Notions d'utilisation.

Notions d'utilisation

Tous les pouvoirs des objets magiques ne fonctionnent pas de façon innée ou automatique. Certains d'entre eux requièrent du personnage qu'il soit capable de « comprendre » comment ils fonctionnent et qu'il maîtrise leurs activations et leurs usages. Ainsi, sans doute une épée sacrée produira des dégâts accrus aux créatures impies simplement en les attaquant, mais cela ne veut pas dire que le combattant qui manie cette épée sait comment activer, par exemple, un pouvoir qui transforme l'arme en lumière ou qui lui permet de lancer un sort inné. Cette catégorie de pouvoir, dont l'activation est relativement compliquée, est nommée Notions d'utilisation. Chacun d'entre eux a une valeur de Complexité entre 1 et 5 qui lui est associée, indiquant la difficulté qu'un personnage aura à surmonter pour apprendre à les activer librement.

Pour qu'un personnage soit capable d'utiliser une capacité magique de Notions d'utilisation, il doit d'abord savoir que l'objet renferme ce pouvoir et qu'il apprenne à le maîtriser. En premier lieu, il faut déterminer l'affinité du personnage avec le surnaturel et sa connaissance de cette utilisation particulière. À cette fin, il doit déterminer son Affinité de base grâce à son

Tableau 3 : Notions d'utilisation

Affinité	Complexité 1	Complexité 2	Complexité 3	Complexité 4	Complexité 5
1º (Pouvoir 5)	Un an	Une décennie	NA	NA	NA
2º (Pouvoir 6 / 7)	Un an	Trois ans	Une décennie	NA	NA
3º (Pouvoir 8 / 9)	Un mois	Un an	Trois ans	Une décennie	NA
4º (Pouvoir 10)	Une semaine	Un mois	Un an	Trois ans	Une décennie
5º (Pouvoir 11 / 12)	Un jour	Une semaine	Un mois	Un an	Trois ans
6º (Pouvoir 13 / 14)	Une minute	Une heure	Une semaine	Un mois	Un an
7º (Pouvoir 15)	*Automatiquement*	Une minute	Un jour	Une semaine	Un mois
8º (Pouvoir 16+)	*Automatiquement*	*Automatiquement*	Une heure	Un jour	Une semaine

attribut de Pouvoir, qui est modifié par l'Évaluation magique obtenue lors de l'identification de l'objet. Plus le chiffre est élevé, plus il lui sera facile d'apprendre et de maîtriser l'utilisation de la capacité de l'artefact.

Ensuite, il faut établir la complexité du pouvoir dont il essaie de se servir. Une fois obtenues les deux valeurs, il suffit de consulter la case correspondante pour se faire une idée du temps nécessaire pour utiliser le pouvoir de l'objet. Les cases avec NA indiquent que le personnage est incapable d'utiliser correctement le dit pouvoir, alors que celles où apparait le mot Automatiquement signalent que le personnage a une affinité automatique pour cette capacité et n'aura besoin que de quelques secondes pour l'utiliser comme il faut.

Niveau surnaturel : Dans le cas d'une partie avec un niveau surnaturel extrêmement élevé, où les artefacts magiques abondent, le personnage peut augmenter d'un degré son Affinité.

Identifié : Si l'objet a été correctement identifié (c'est-à-dire qu'il a atteint le degré II de Fabula), la Complexité d'utilisation du pouvoir est réduite d'un degré. Par exemple, un pouvoir de Notions d'utilisation avec une Complexité 3 d'un artefact correctement identifié équivaudra à une Complexité 2.

Connaissance détaillée : Si tous les secrets et les dessous des pouvoirs de l'artefact sont connus (c'est-à-dire si le degré III de Fabula a été atteint), la Complexité d'utilisation du pouvoir diminue de deux degrés et il faut ajouter un degré au niveau d'Affinité.

Analyse : Suivant le degré atteint par le personnage dans l'Analyse magique de l'artefact, il est possible d'augmenter d'un, de deux ou de quatre niveaux son Affinité avec le dit pouvoir.

Étude : Les chiffres du **Tableau 3** impliquent que le personnage étudie et analyse de façon active les pouvoirs de l'artefact. S'il ne peut dédier tous ses efforts à maîtriser l'artefact, cela réduit d'un degré son niveau d'Affinité.

Exode, qui a un Pouvoir de 9, essaie de maîtriser une capacité de Notions d'utilisation d'un artefact qu'il possède et dont la Complexité est de 3. Comme sa base d'Affinité qu'il doit à son Pouvoir est de troisième degré, et étant donné qu'il a procédé à un examen magique approfondi de l'artefact, obtenant une analyse de degré II, il augmente de deux degrés son Affinité, passant au degré 5. De plus, par chance un de ses compagnons a réussi à identifier correctement la Fabula de l'objet, obtenant un degré II, ce qui réduit d'un point la Complexité pour dominer le pouvoir, la faisant passer de 3 à 2. Après avoir consulté la case correspondante, nous savons qu'Exode aura besoin d'environ une semaine pour arriver à utiliser correctement le pouvoir de l'artefact.

Avantage spécial

Avantage : Affinité d'utilisation

Le personnage a beaucoup de facilités pour comprendre et activer les pouvoirs des objets surnaturels qu'il a en sa possession.

Effet : Le personnage ajoute 5 points à sa caractéristique de Pouvoir lorsqu'il doit déterminer le temps nécessaire pour maîtriser les capacités de Notions d'utilisation des artefacts qu'il possède.

Coût : 1

Rituel

Tout comme pour les pouvoirs de Notions d'utilisation, quelques pouvoirs de certains artefacts ne fonctionnent pas de façon innée, il faut les utiliser en suivant un processus approprié. Avoir des connaissances en magie ou comprendre les pouvoirs de l'objet est inutile sans connaître les formules ou processus à suivre pour les activer. Toutefois, contrairement à ce qui se passe avec les pouvoir de Notions d'utilisation, il n'est pas nécessaire de vraiment les « maîtriser », toute personne récitant les paroles ou faisant les gestes adéquats pourra les activer.

Pour être à même d'utiliser les pouvoirs d'un artefact indiqués comme Rituel ou Rituel arcane, il faut auparavant connaître les formules ou les actions requises pour les activer. Tout moyen pour les découvrir est autorisé, qui peut aller d'une recherche dans le folklore et la Fabula autour de l'objet, à un enseignement dispensé par quelqu'un au personnage.



Illustration Wen Yu Li

Chapitre 2
Création d'Artefacts

Pour avoir du pouvoir,
il faut d'abord le créer.

-Gaudemus-



Création d'artefacts surnaturels

Du point de vue des règles, élaborer un objet magique est un processus extrêmement laborieux. Un Meneur de Jeu doit toujours peser avec soin les pouvoirs et les capacités accordés aux artefacts qu'il crée, pour que les dons qu'il a conférés à son œuvre soient en parfaite adéquation entre eux et avec le concept de l'objet. La plupart du temps le mieux est d'utiliser son imagination, ce qui permet de concevoir une infinité de pouvoirs uniques et de combinaisons astucieuses. Il est néanmoins certain que dans de multiples occasions, une structure de base est nécessaire pour que les joueurs puissent créer leurs propres objets sans dépasser les limites.

Dans ce chapitre sont détaillées les diverses possibilités de création d'objets magiques de différents niveaux de pouvoir, et une explication pas à pas du laborieux cheminement qu'il faut suivre pour les façonner.

Choix du contenant

La première chose à faire pour créer un artefact magique est de choisir un contenant ou, ce qui revient au même, quel sera l'« objet » qui recevra l'énergie mystique. Il faut décider si ce sera une épée, un anneau, un rubis, une cape... La plupart du temps, le contenant est créé en même temps qu'il est imprégné des pouvoirs, car de cette manière ses qualités sont davantage mises à profit. Ainsi, un alchimiste qui est aussi un maître de Forge peut créer une épée étape après étape tout en lui infusant des dons, et obtiendra un résultat bien supérieur que s'il employait une arme déjà existante. Bien sûr, rien n'empêche plusieurs personnes de collaborer pour créer un objet unique ; un orfèvre peut fabriquer le contenant, un alchimiste préparer les ingrédients et un occultiste achever le rituel. L'autre possibilité est de donner des capacités surnaturelles à un objet dont la création est antérieure, mais dans un tel cas les pouvoirs qu'il peut recevoir sont inférieurs.

Naturellement, plus le contenant aura une force existentielle importante, plus les aptitudes mystiques qui lui seront accordées seront puissantes. Par conséquent, la base de présence de l'objet est ce qui détermine le nombre maximal de pouvoirs qu'il peut renfermer, et leur potentiel. Chaque pouvoir a un Niveau, toujours compris entre 1 et 5, qui quantifie sa puissance. Plus le Niveau du pouvoir est élevé, plus la quantité de présence qu'il occupe dans le contenant l'est aussi, comme indiqué dans le **Tableau 4.**

Si l'objet a été créé exclusivement dans le but de servir de contenant surnaturel, sa présence augmente de 40 points pour déterminer combien de pouvoirs il peut contenir, bien que cela ne modifie pas sa présence réelle. Il est important de préciser que pour créer un tel objet il faut prendre en compte la base de présence de ce dernier, et non celle qu'il aura après avoir reçu ses pouvoirs d'artefact.

Tableau 4 : Choix du contenant

Niveau du pouvoir	Présence disponible requise
1	10
2	15
3	25
4	60
5	100

Un objet magique avec une base de Présence de 50 pourra contenir n'importe quelle combinaison de pouvoirs, tant que ceux-ci ne dépassent pas sa présence. Par exemple, il pourra avoir deux pouvoirs de Niveau 3 (pour une présence totale de 50, chaque pouvoir consommant 25 points), ou deux de Niveau 2 et deux de Niveau 1 (pour un total de 50 à nouveau, les pouvoirs de Niveau 2 requérant 15 points et ceux de Niveau 1, 10 points).

Présence des objets magiques

Les pouvoirs surnaturels étant très difficiles à cataloguer, la présence finale d'un objet mystique est toujours sujette à variation. En règle générale, un artefact augmente sa présence d'une valeur équivalente aux points de présence requis par les pouvoirs qui lui sont assignés.

La seule exception à cette règle s'applique à une arme ou une armure qui reçoit un pouvoir lui accordant un bonus de Qualité. Dans ce cas, elle conserve la présence la plus élevée des deux parmi celle qu'elle a en tant qu'artefact magique et celle en tant que pièce d'équipement de qualité.

Un objet magique avec une base de présence de 40 et deux pouvoirs, un de Niveau 1 et un autre de Niveau 2, aura une présence de 65.

Dans l'éventualité où l'objet magique doit servir de contenant à des créatures surnaturelles liées par l'art de la convocation, il faut prendre comme référence la base de présence de celui-ci avant de recevoir les pouvoirs, et non celle qui a été augmentée suite à l'infusion de compétences mystiques.

Dans l'exemple précédent l'objet magique, bien qu'il ait réellement une présence de 65, compte comme un objet avec une présence de 40 pour déterminer la quantité d'êtres qu'il est possible d'y enfermer.

Pouvoir existentiel et Points de Pouvoir

Ce qui procure réellement des qualités surnaturelles à un objet, c'est le pouvoir existentiel que son créateur lui accorde, l'énergie mystique qui alimente ses capacités. Naturellement, cette énergie doit être produite par le biais d'une source de magie ou « matière première ». Pour calculer le potentiel surnaturel de chaque capacité, il faut utiliser des Points de Pouvoir (ou PP).

Mais toute l'énergie n'est pas de même qualité, ni de puissance équivalente. Les PP sont donc divisés en cinq paliers, appelés Niveaux de Pouvoir comme mentionné précédemment. Plus le Niveau des PP est élevé, plus ceux-ci pourront être utilisés pour obtenir des capacités puissantes. Comme nous le verrons dans la section suivante, chaque pouvoir surnaturel imprégnant un artefact a un coût et un Niveau, qui indiquent la quantité et le Niveau des PP que le créateur de l'objet doit investir pour donner ladite compétence à son œuvre. Les PP de Niveau inférieur ne peuvent être utilisés pour obtenir des pouvoirs d'un niveau supérieur au leur, donc une compétence surnaturelle de Niveau 3 ne pourra jamais être choisie avec des PP de Niveau 1 ou 2.

Le créateur d'un artefact peut, à volonté, « abaisser » le Niveau des PP d'un degré élevé pour produire plus de points d'un Niveau inférieur. Chaque Niveau en moins double la quantité de PP obtenus, ainsi par exemple 100 PP de Niveau 4 peuvent être convertis en 200 PP de Niveau 3, 400 PP de Niveau 2 ou 800 PP de Niveau 1. Néanmoins l'inverse n'est jamais possible, et même avec 1 000 PP de Niveau 1 on ne peut jamais obtenir de points de Niveau 2.

Un même objet peut être composé de PP de divers niveaux. Par exemple, il est possible qu'un artefact dispose de 200 PP de Niveau 1, de 150 PP de Niveau 2 et de 30 PP de Niveau 3.

Matières premières

Pour obtenir les PP d'un artefact, il faut utiliser un des types de matière première surnaturelle. Dans ce chapitre sont énumérées les matières les plus courantes, ainsi que la quantité et le niveau de PP qu'elles rapportent. Il est bien sûr possible d'en mélanger plusieurs. Par exemple, le sorcier pourra sacrifier des vies, utiliser la présence de composants uniques et une partie de son âme pour créer un objet.

Vies

Les alchimistes et les archimages obscurs sacrifient volontiers des vies pour doter un artefact de pouvoir, même s'il existe également des cas de personnes mourant volontairement dans le but de créer des objets sacrés. Quoi qu'il en soit, ce qui est certain c'est que la « vie » est une puissante source de pouvoir, une matière première extrêmement dense pour la fabrication d'objets magiques. Toutefois, toutes les vies ne dispensent pas le même degré d'énergie. Les PP obtenus en sacrifiant quelqu'un sont équivalents au double de la présence de ce personnage. Ces PP sont de Niveau 1, mais ils augmentent d'un Niveau pour chaque 5 points de Gnose que ce dernier possède en sus de sa Natura. Néanmoins les vies données volontairement, qui ne sont donc pas arrachées par la force ou par la contrainte, que cette dernière soit naturelle ou pas, ont toujours beaucoup plus de valeur. Donc, si une personne sacrifie sa vie par conviction elle génère des PP d'un Niveau supérieur à celui indiqué par sa nature.

Un humain de niveau 5 (présence de 50) avec 10 en Gnose génère 100 PP de Niveau 3 en étant sacrifié contre sa volonté afin de créer un objet, ou 100 PP de Niveau 4 s'il donne volontairement sa vie dans ce but.

Normalement, pour que la transmission de l'énergie existentielle ait lieu, la ou les personnes doivent se trouver dans un endroit précis que le créateur de l'objet a préalablement préparé dans ce but, et qui peut aller du sol d'une chambre dans une tour à une simple table de cérémonie. Une fois la vie prise, l'occultiste dispose d'un court délai (généralement pas plus d'une heure) pour intégrer l'énergie à l'artefact. Bien entendu, il est également possible de créer une sorte de contenant temporaire pour conserver cette énergie, mais de tels objets ne peuvent garder le pouvoir que pendant un période très limitée.

Dans le cas où le fabricant de l'objet utilise sa propre vie pour lui donner de la puissance, il ne mourra pas avant d'avoir terminé le rituel de création, qu'il soit ou non réussi. À ce moment, il aura quelques instants pour assister à la concrétisation ou à l'échec de son œuvre...

Vies des êtres surnaturels avec une Gnose élevée

En sacrifiant la vie d'une créature d'Entre Mondes ou Animique avec une Gnose très élevée, les règles du cas précédent s'appliquent également, mais au lieu d'utiliser toute la différence entre la Natura et la Gnose pour calculer le Niveau des PP obtenus, on considère que celui-ci augmente d'un pour chaque 5 points de Gnose de l'entité au-delà de 15. Comme précédemment, un sacrifice volontaire génère des PP d'un Niveau supérieur à celui indiqué par la Gnose.

Un être surnaturel avec 30 en Gnose et une présence de 60 génère 120 PP de Niveau 4 s'il est sacrifié contre sa volonté pour créer l'objet, ou 120 PP de Niveau 5 s'il accepte de donner sa vie volontairement dans ce but.

Une créature surnaturelle dont l'âme n'est pas naturelle et qui a été créée par la magie n'a pas la même valeur existentielle que d'autres entités. De ce fait, ces créatures procurent toujours des PP de Niveau 1, indépendamment de leur Gnose ou de leur puissance.

Contenants

Qualité, Matériaux et Présence

Lorsqu'il ne s'agit pas d'armes et d'armures de qualité, la compétence avec laquelle un objet a été fabriqué ainsi que le matériau utilisé lors de sa création donneront sa base de présence. Il faut d'abord prendre comme référence la base de présence du type d'objet et y ajouter les bonus indiqués pour le matériau et la qualité avec lesquelles il a été produit.

Un anneau (base de présence de 10) en Élektra (+20 en présence) avec une qualité magistrale (+50 en présence) sera un objet avec une présence de 80.

Matériau	Présence	Matériau	Présence
Pierre	+0	Acier blanc	+10
Os commun	+0	Élektra	+20
Marbre	+5	Bois de Ghestal	+20
Métal courant	+0	Malebolgia	+50
Acier noir	+5	Diamant	+10
Illuminati	+15	Perle noire	+30

Qualité	Bonus
Qualité moindre	-10
Qualité normale	+0
Qualité magistrale (+5)	+50
Œuvre unique (+10)	+100

Objets de référence

Cet encadré donne la présence de divers objets de référence qu'un personnage peut utiliser comme contenant d'un artefact mystique. Sont également expliquées les compétences secondaires servant à leur fabrication, ainsi que les malus applicables si d'autres compétences sont employées. Enfin, de manière générale tous les contenants ont une certaine affinité avec un type de pouvoir, ce qui leur accorde des avantages spéciaux s'ils sont employés avec celui-ci. S'ils servent à contenir certains des pouvoirs ou des facettes indiqués dans la colonne Spécial, il faut automatiquement considérer qu'ils ont 20 points de présence supplémentaires pour déterminer combien de pouvoirs ils peuvent renfermer.

Orfèvrerie *(Créative, Dextérité)*

Cette compétence secondaire mesure l'adresse d'un personnage p fabriquer des objets précieux en métal, en cristal et en bois, comme les annea les bracelets ou les colliers. Un personnage peut se spécialiser dans la sculpt du bois ou la taille du cristal pour obtenir un +40 à sa compétence quand i sert d'un de ces matériaux, en échange d'un -80 s'il en utilise d'autres.



Confection *(Créative, Dextérité)*

Mesure la compétence créative qui permet de concevoir et de réalise des costumes et différents vêtements comme les capes, les chemises, le ling de nuit...

Si un archimage souhaite créer une crosse magique avec une présence de 30 et qu'il choisit au moins un pouvoir du groupe Projection magique, il aura une présence de 50 à répartir dans les pouvoirs qu'elle peut contenir.

Tatouages

Les tatouages aussi peuvent être des « objets magiques » dont la base de présence est déterminée par leur qualité et leur complexité artistique, bien qu'avec des limites spéciales par rapport à d'autres artefact plus traditionnels. En premier lieu, ils ne peuvent jamais contenir de pouvoirs supérieurs au Niveau 3, et de plus les coûts en PP doublent pour toutes leurs capacités. Par conséquent, un pouvoir de Niveau 2 avec un coût de 80 points en demande 160 pour l'infuser dans un tatouage.

Type	Présence
Tatouage simple	20
Tatouage élaboré	40
Chef d'œuvre	60
Grand tatouage	+20

Objet	Présence	Forge	Orfèvrerie	Confection	Spécial
Anneau	10	-60	+0	NA	Sorts automatiques, Magie innée, Compétence de lancement
Pendentif	10	-60	+0	NA	Amélioration des résistances, Réceptacle de Zéon, Recharge magique
Crosse	30	+0	-40	NA	Amplificateur d'AMR, Projection magique, Puissance ajoutée
Couronne	30	-20	+0	NA	Altération du destin, Augmentation des Compétences secondaires, Augmentation des caractéristiques
Diadème	10	-20	+0	NA	Immunité psychique, Immunité, Amélioration du maintien des pouvoirs
Vêtement	15	NA	+0		Augmentation du déplacement, Immunité, Immunité élémentaire
Orbe	30	-80	+0	NA	Présence accrue, Convocation accrue, Effet mystique
Gemme	20	NA	+0	NA	Réceptacle de Zéon, Réserve de Ki, Talent
Brassard	25	+0	-20	-80	Attaques élémentaires, Substitution de caractéristiques, Attaque spéciale
Ceinture	20	NA	-80	+0	Augmentation des caractéristiques, Seuil d'invulnérabilité
Symbole mystique (croix, ankhs, mandalas...)	40	-20	+0	NA	Effet mystique, Immunité psychique et magique, Tests de Résistance accrus, Amplificateur d'AMR
Miroir	30	NA	+0	NA	Créateur de portails, Lanceur de sorts, Effet mystique
Lunettes	20	NA	+0	-40	Moyens spéciaux de vision, Augmentation des caractéristiques

Pouvoir

Un mage peut sacrifier son énergie spirituelle pour créer un objet mystique. Ce faisant, la matière première devient son propre attribut de Pouvoir. Pour déterminer la quantité de PP octroyée par cette matière première il faut prendre en compte la valeur de l'attribut sacrifié ainsi que la base de présence du sorcier. De cette façon, pour chaque point de caractéristique sacrifié par le personnage, il obtient une quantité de PP équivalente à sa présence divisée par le Niveau de Pouvoir dans lequel il souhaite les obtenir, arrondie au multiple de 5 inférieur. Il est important de préciser que ce type de sacrifice ne peut être fait que par des personnes possédant le Don Mystique, tous ceux qui en sont dépourvus n'ayant pas la puissance mystique naturelle nécessaire pour créer des objets magiques.

Un archimage de niveau 10 (présence de 75) qui consomme deux points de sa caractéristique de Pouvoir pour créer un objet obtient n'importe laquelle des combinaisons suivantes : 150 PP de Niveau 1, 75 PP de Niveau 2, 50 PP de Niveau 3, 35 PP de Niveau 4 ou 30 PP de Niveau 5.

Toutefois, il existe une limite supplémentaire pour déterminer le Niveau des PP, étant donné que pour en obtenir de niveaux très élevés, le personnage qui fait le sacrifice doit avoir atteint une valeur minimale de Pouvoir, tel que décrit dans le **Tableau 5**. Donc si un mage souhaite obtenir des PP de Niveau 4, sa caractéristique de Pouvoir doit être de 14 ou plus. Lors de l'application de cette règle, il faut toujours considérer l'attribut de Pouvoir naturel du personnage, sans tenir compte des bonus reçus grâce à des modificateurs à caractère temporaire.

Tableau 5 : Sacrifice de Pouvoir

Niveau	Attribut minimum
1	Pouvoir 6+
2	Pouvoir 8+
3	Pouvoir 10+
4	Pouvoir 14+
5	Pouvoir 16+

Zéon

Insuffler de la magie pure dans un objet lui accorde une certaine quantité d'énergie mineure. Par conséquent, un mage qui utilise du Zéon comme matière première obtient une quantité de PP de Niveau 1 équivalente à la valeur en Zéon infusée dans l'objet divisée par 5. Néanmoins, du fait de la nature temporaire de l'énergie utilisée, tous les pouvoirs obtenus grâce à ces points suivent la règle de Tarissement.

Pour doter de pouvoir magique un artefact de cette manière, le mage doit être en contact avec lui, de manière à ce que l'énergie circule directement entre eux. Hormis ce fait, aucune autre procédure spéciale n'est nécessaire.

Naturellement, si un objet fait de Zéon est utilisé comme matière première pour un autre objet, les énergies qu'il génère suivent toujours la règle Tarissement, mais sans en retirer les avantages.

Un mage qui infuse 800 points de Zéon dans un objet en tant que matière première obtient 160 PP de Niveau 1.

Objets de pouvoir

Il est généralement possible d'utiliser le pouvoir existentiel d'objets surnaturels dans le but de le rediriger dans la fabrication d'un autre artefact. Ils fonctionnent alors essentiellement comme des générateurs surnaturels qui vont alimenter le véritable artefact. En principe, un objet peut être utilisé comme matière première de deux manières différentes :

- Il génère la moitié des PP du pouvoir de Niveau le plus élevé parmi ceux qu'il possède.
- Il génère une quantité de PP équivalente à celle de chacun de ses pouvoirs, mais d'un Niveau inférieur à ceux-ci.

Un objet avec deux pouvoirs différents, un de Niveau 2 valant 80 PP et l'autre de Niveau 3 valant 50 PP, génère soit 25 PP de Niveau 3, soit 80 PP de Niveau 1 et 50 PP de Niveau 2.

Mais « absorber » le pouvoir d'un artefact est tout sauf simple. Un occultiste peut tenter de démanteler l'objet magique si celui-ci ne contient aucun pouvoir de Niveau 3 ou supérieur. Pour ce faire, il doit simplement réaliser un rituel d'Occultisme dont la difficulté est égale à celle utilisée lors de la fabrication de l'objet (ou de la compétence secondaire spécifique qui a été utilisée pour le créer). En cas de succès, l'énergie est libérée et infuse l'artefact désigné.

S'il possède un ou des pouvoirs de Niveaux 3, 4 ou 5, ou bien s'il l'on ne souhaite pas ou ne peut pas détruire l'objet, le processus est identique à ceci près qu'il faut se connecter d'une façon ou d'une autre à l'artefact que l'on souhaite créer. Par exemple, ce serait le cas dans la fabrication d'une épée dont le pommeau est conçu pour accueillir la gemme magique qui servira de matière première à ses pouvoirs. Toutefois, cette option ne fonctionne que si le contenant de l'artefact est créé exclusivement dans ce but, et n'existait pas avant.

Composants uniques

Il existe certains éléments qui fonctionnent d'eux-mêmes comme de la matière première mystique du fait de leur forte charge surnaturelle. Il s'agit de composants légendaires, qui au moment d'être « ajoutés » aux artefacts leur apportent une source d'énergie. Le Meneur de Jeu est libre de déterminer les PP obtenus ainsi que leur niveau lorsqu'ils sont intégrés à un objet, et il peut également décider que certains composants servent uniquement à renforcer des pouvoirs bien précis.



Illustration Wen Yu Li

Composants uniques de Gaïa

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de composants surnaturels pouvant servir de matière première dans le monde de Gaïa. Naturellement, la liste n'est pas exhaustive, mais elle contient certains de ceux qui sont les plus utilisés.

Poudre de fée : La poudre produite par les ailes des fées est une source conséquente de pouvoir. Malheureusement, pour être suffisamment forte pour renforcer la puissance d'un objet il faut en réunir une quantité considérable, et comme la poudre est la source de vie des fées et qu'elles mettent plusieurs années à récupérer les quelques grammes qu'elles peuvent donner sans se mettre en danger, il est très rare qu'elles le fassent. Normalement, pour utiliser la poudre de fée dans ce but il faut la conserver dans un récipient qui sera lui-même incrusté dans l'objet, sinon elle s'en ira saupoudrer les premiers textiles venus. Son pouvoir dépend de la quantité de poudre réunie, comme précisé ci-après :

- 50 grammes : 50 PP de Niveau 2.
- 100 grammes : 100 PP de Niveau 2.
- 250 grammes : 20 PP de Niveau 3.
- +1 Kg : 50 PP de Niveau 3.

Sang de colombe : La gemme connue sous le nom de Sang de colombe est une source de pouvoir surnaturel en soi, car de tous les objets qui ne sont pas intrinsèquement magiques, elle a la présence surnaturelle la plus forte. Pour fonctionner, elle doit toujours être incrustée dans l'objet à un endroit où il est possible de la voir. Son pouvoir dépend de la taille de la gemme :

- Petite gemme : 100 PP de Niveau 2.
- Grande gemme : 250 PP de Niveau 2.

Larmes de banshee : Le métal argenté qui compose les larmes des banshee est une puissante source de pouvoir mystique pour les artefacts. Selon leur ancienneté et la quantité de tristesse qu'elles renferment, leurs capacités augmentent en conséquence, comme il est précisé ci-après :

- Lamentation mineure : 20 PP de Niveau 3.
- Lamentation majeure : 60 PP de Niveau 3.

Mandragore : Les racines de mandragore, plantes maudites qui poussent aux pieds des morts, servent à accroître la puissance de nombreux objets de faible pouvoir. Peu importe la quantité de mandragore utilisée, elle accordera 100 PP de Niveau 1.

Métal stellaire : L'alliage étrange connu sous le nom de métal stellaire, outre le fait qu'il permet aux ferronniers de forger des objets de la meilleure qualité imaginable, renferme une considérable quantité de pouvoir. Tout objet façonné partiellement ou complètement avec ce matériau obtient certains bénéfices :

- Ornements : 100 PP de Niveau 1.
- Au moins la moitié de l'artefact : 100 PP de Niveau 2.
- Sa totalité : 100 PP de Niveau 3.

Cœur de dragon : Le cœur d'un dragon est une source considérable de pouvoir, car il renferme l'essence surnaturelle de ces puissantes bêtes. L'âge du dragon est déterminant pour en calculer le potentiel, tel que décrit ci-après :

- Bébé dragon : 50 PP de Niveau 3.
- Dragon adulte : 100 PP de Niveau 3.
- Dragon antique : 20 PP de Niveau 4.
- Dragon ancestral : 50 PP de Niveau 4.

Semence de Ramalen : Les valeureuses graines qui donnent naissance aux immenses arbres de Ramalen sont la matière première surnaturelle dont se servent habituellement les Duk'zarists pour infuser de la puissance dans leurs objets magiques. En général, elles sont découpées en très petits morceaux pour être utilisées dans les Zebahs et autres armes similaires, bien que dans certains cas les graines aient servies entières pour créer un objet au pouvoir supérieur. Elles servent seulement à activer des pouvoirs en relation avec le feu d'une façon ou d'une autre, et s'avèrent totalement inutiles pour développer d'autres capacités magiques :

- Fragment de graine : 100 PP de Niveau 2.
- Graine entière : 50 PP de Niveau 3.

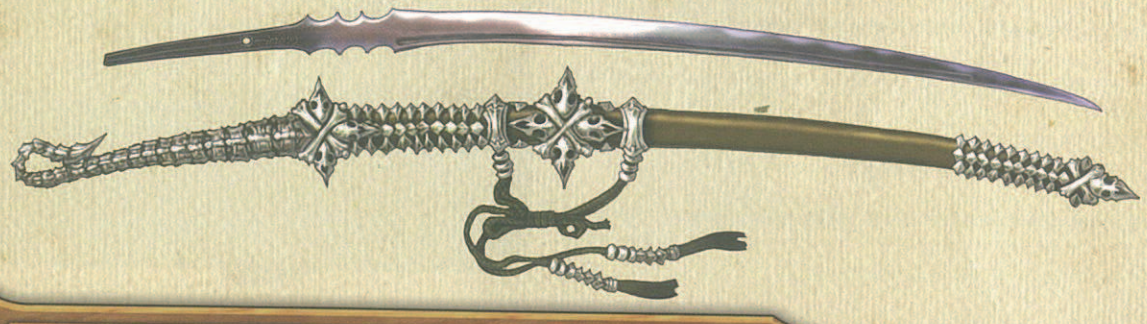
Corne d'Oni : Les cornes des Oni abritent une grande partie du pouvoir spirituel de ces créatures. Utilisées au cours de l'élaboration d'un objet, elles peuvent constituer une puissante source d'énergie, surtout si les deux cornes appartiennent à la même créature :

- Une corne d'Oni mineur : 50 PP de Niveau 2.
- Les deux cornes d'un Oni mineur : 100 PP de Niveau 2.
- Une corne d'Oni majeur : 50 PP de Niveau 3.
- Les deux cornes d'un Oni majeur : 100 PP de Niveau 3.

Éléments de pureté absolue : Dans certains lieux de Gaïa, il est possible de trouver les éléments les plus purs, là où naissent la plupart des élémentaires et où se concentrent de grandes forces surnaturelles. En prenant une partie de ces éléments, comme la neige la plus froide de la plus haute montagne du monde, la lave incandescente du plus grand des volcans ou la veine de minerai la plus résistante dans les entrailles de la terre, cela donne une puissante matière première qui accorde 50 PP de Niveau 3. Ces points ne peuvent être utilisés que pour choisir des pouvoirs liés à l'élément correspondant.

Sang d'un empereur au lignage antique : Apparemment, dans les veines des dynasties royales dont la lignée est des plus anciennes court un étrange pouvoir difficile à comprendre. Utiliser le sang d'une personne d'une telle ascendance pour forger un objet en métal ou tailler un cristal accorde du pouvoir en fonction de la quantité utilisée :

- Faible quantité (moins d'un demi-litre) : 50 PP de Niveau 2.
- Grande quantité (juste un peu moins de la moitié de son sang) : 250 PP de Niveau 2.
- Tout son sang : 150 PP de Niveau 3.



RITUEL DE CRÉATION

Une fois que les pouvoirs de l'objet et son contenant ont été déterminés, que les PP requis ont été obtenus, il ne reste plus qu'à terminer l'ouvrage au moyen d'un rituel de création. Le terme de « rituel » est équivoque, car il fait en réalité référence au processus complet nécessaire pour infuser les pouvoirs surnaturels dans l'objet, ce qui peut aller de quelques heures à des années entières.

Pour mener à bien le rituel il faut d'abord déterminer quelle compétence secondaire sera mise à contribution et la difficulté du test. Généralement on emploie l'Occultisme, mais un personnage peut, s'il le préfère, utiliser plutôt des compétences bien plus spécialisées dans la création d'objets comme Alchimie, Animisme ou Runes. Ceci fait, la difficulté est établie en prenant comme référence le pouvoir de l'objet avec le Niveau le plus élevé dans le **Tableau 6**, et en appliquant au jet les modificateurs de temps investi ainsi que ceux des autres conditions spéciales détaillées dans le **Tableau 7**. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à la difficulté, l'artefact est créé avec succès. Si au contraire celui-ci est inférieur, il faut consulter le **Tableau 8** pour obtenir le résultat.

Tableau 6 : Rituel de création

Niveau de Pouvoir	Occultisme	Runes	Alchimie	Animisme
1	180	120	160	140
2	240	160	240	240
3	320	240	300	320
4	440	320	340	380
5	-	-	440	-

Tableau 7 : Facteurs spéciaux

Temps	Modificateur
Une minute	-120
Une heure	-80
Plusieurs heures	-60
Un jour entier	-40
Une semaine	+0
Un mois	+20
Six mois	+40
Un an	+80
Une décennie	+120
Pouvoirs supplémentaires	**Modificateur**
Niveau 1	-10
Niveau 2	-20
Niveau 3	-30
Niveau 4	-40
Niveau 5	-50
Équipement	**Modificateur**
Sans équipement	-80
Équipement basique	0
Équipement intermédiaire	+20
Équipement avancé	+40
Équipement supérieur	+80
Autres personnes	**Modificateurs**
Assistance	+20
Assistance idoine	+40
Consortium	+80

Temps : Cette partie fait référence au temps investi dans la création de l'objet. À partir d'une semaine, le personnage doit consacrer au moins huit heures par jour dans la préparation pour obtenir le bonus décrit.

Niveau de Pouvoir : Ce malus s'applique automatiquement pour chaque pouvoir supplémentaire attribué à l'artefact en plus de celui qui a été choisi comme base pour calculer la difficulté. Donc pour un artefact avec cinq pouvoirs, deux de Niveau 4, deux de Niveau 3 et un de Niveau 1, il faut prendre un des pouvoirs de Niveau 4 comme base et les autres s'appliqueront en tant que malus, -40 pour l'autre pouvoir de Niveau 4, -60 pour les deux pouvoirs de Niveau 3 et -10 pour le pouvoir de Niveau 1.

Sans équipement : Le personnage n'a pas l'équipement approprié pour réaliser le rituel.

Équipement basique : Le créateur a au moins l'équipement primordial et un lieu approprié pour confectionner l'artefact. Ce peut être une cave ou un bureau contenant du matériel alchimique ou de gravure.

Équipement intermédiaire : Il s'agit là d'équipement de grande qualité pour confectionner l'artefact dans un laboratoire ou un sanctuaire complet.

Équipement avancé : Le personnage a à sa disposition les meilleurs moyens et le meilleur équipement en abondance. Il peut par exemple travailler dans une demeure entièrement occupée par un laboratoire plein d'instruments de toute première qualité et d'énormes stocks de matériel qui lui permettront de réaliser tous les essais nécessaires.

Équipement supérieur : En plus d'avoir les meilleurs équipements et les meilleures installations, ce modificateur s'applique quand le créateur de l'artefact à accès au matériel le plus exceptionnel qui soit, ainsi qu'un lieu si propice pour son élaboration qu'un tel rassemblement frise l'incroyable.

Autres personnes, assistance : Pour l'aider, le personnage peut compter sur au moins un assistant qui aura une compétence au maximum de 100 points inférieure à la sienne.

Autres personnes, assistance idoine : Pour l'aider, le personnage peut compter sur au moins un assistant qui aura une compétence au maximum de 50 points inférieure à la sienne.

Autres personnes, consortium de créateurs : Pour l'aider, le personnage peut compter sur plusieurs collaborateurs qui auront une compétence au maximum de 30 points inférieure à la sienne.

Tableau 8 : Échec de la création d'artefact

Niveau de l'échec	Résultat
-1 à -20	Défaillance intrinsèque
-21 à -50	Échec mineur
-51 à -100	Échec total
-101 ou moins	Catastrophe

Défaillance intrinsèque : En apparence la création de l'artefact a été un succès, mais tous ses pouvoirs se corrompent, donnant naissance à ce que l'on nomme habituellement un objet maudit. Le Meneur de Jeu doit déterminer aléatoirement et en secret combien de ses pouvoirs sont dénaturés, avec un minimum de un, et leur substituer leur version nuisible.

Échec mineur : L'énergie n'est pas scellée correctement dans le contenant. Pour en déterminer les conséquences, le Meneur de Jeu lance les dés en secret sur le **Tableau 9** et agit en fonction du résultat obtenu.

Échec total : La création n'aboutit à rien, le contenant et le pouvoir existentiel qui devait l'infuser sont perdus.

Catastrophe : La création échoue complètement et les énergies accumulées se déchaînent violemment, engloutissant le créateur de l'objet ainsi que tous ceux qui sont proches de lui. Selon la quantité de PP et le Niveau de ces derniers, les conséquences peuvent êtres plus ou moins graves et sont laissées à l'appréciation du Meneur de Jeu.

Tableau 9 : Conséquences de l'échec mineur

Résultat	Resultado
1-30	L'objet est créé avec succès, mais applique la règle de Charges d'énergie lors de l'utilisation de ses pouvoirs.
31-60	La moitié des pouvoirs de l'artefact, en partant du Niveau le plus élevé, sont automatiquement perdus. Le reste applique la règle de **Tarissement**.
61-90	Deux des pouvoirs de l'objet sont corrompus, appliquant en plus quelques-unes des règles de la partie Objets maudits.
91-100	Trois des pouvoirs de l'objet sont corrompus, appliquant en plus quelques-unes des règles de la partie Objets maudits.



Rituel de Création

Outre l'Occultisme, un personnage peut utiliser n'importe laquelle des compétences secondaires spéciales suivantes pour accomplir le rituel de création. Chacune d'entre elles a des capacités uniques, telles que détaillées ci-après.

Runes (Créative, Dextérité)

La compétence appelée Runes représente l'art de reconnaître et de tracer des runes surnaturelles, un langage de pouvoir quasi-divin qui canalise les énergies existentielles dans des contenant physiques. Un personnage peut utiliser cette compétence pour lire les runes, évaluer la qualité des objets runiques ou pour les graver sur les artefacts qu'il souhaite créer.

Reconnaissable : *Un objet runique présente toujours des symboles surnaturels inscrits à sa surface, il est donc facile de le reconnaître au premier coup d'œil.*

Alchimie (Créative, Intelligence)

L'Alchimie est une science occulte qui combine les éléments de la chimie, de la métallurgie, de la physique, de la médecine, de l'astrologie, de la sémiotique, du mysticisme, du spiritualisme et de l'art. Son but est la création et la transformation d'éléments grâce à un procédé divisé en trois étapes appelées Nigredo, Albedo et Rubedo, qui consistent à reconnaître une matière, à la décomposer et à la recomposer. De tous les arts de création surnaturelle, c'est le plus méthodique et le plus scientifique, celui qui nécessite le plus grand nombre de composants et de mécanismes aussi, mais qui peut également atteindre les résultats les plus puissants.

Matériaux et équipement : Le principal inconvénient de l'alchimie est le coût élevé des matériaux et de l'équipement nécessaires pour créer un objet. Sans un laboratoire approprié et les composants requis en plus de la matière première, il est simplement impossible d'élaborer un artefact surnaturel au moyen de l'alchimie. De ce fait, posséder au moins l'équipement basique est un pré-requis obligatoire, et les bonus accordés au **Tableau 7** dans la partie Équipement sont réduits de moitié.

Animisme (Créative, Pouvoir)

Il s'agit de la plus spirituelle des disciplines de création, qui consiste à imprégner un artefact d'énergie existentielle pour lui accorder des qualités exceptionnelles. Cette compétence comprend toutes les connaissances concernant l'utilisation et la mise en œuvre de rituels animistes, aussi bien le fait de psalmodier des cantiques ou de suivre une gestuelle que d'entrer dans l'état de concentration nécessaire pour reconnaître et contrôler ces énergies.

Temps limité : Le créateur n'obtient aucun bonus ou malus au test de difficulté du Rituel en fonction du temps investi, et peut donc ignorer la partie Temps du **Tableau 7**. Il lui suffit de passer une minute de transmission d'énergie existentielle par Niveau de Pouvoir employé pour créer l'artefact.

Autres objets servant de matière première : L'art de l'animisme ne peut utiliser d'autres objets surnaturels comme matière première pour obtenir des PP.

Pouvoirs limités : L'animisme ne peut être utilisé pour infuser des pouvoirs de Niveau 5, et le coût en PP de ceux de Niveau 4 double.

AUTRES RÈGLES GÉNÉRALES

En plus des règles données précédemment, il existe d'autres éléments à prendre en compte lors du choix des pouvoirs que peuvent contenir les artefacts surnaturels.

Faiblesses

Le créateur d'un artefact surnaturel peut choisir à l'avance de le doter de faiblesses spéciales pour renforcer ses autres aspects. Ainsi, un joueur peut choisir entre les différentes faiblesses énumérées en même temps que les pouvoirs pour réduire le coût en PP de certaines des capacités mystiques de sa création. Chaque faiblesse est directement liée à un pouvoir précis et réduit son coût de la quantité indiquée, bien qu'il soit parfois possible de lier plusieurs faiblesses à un même pouvoir. Néanmoins, cette réduction ne peut pas diminuer le coût d'un pouvoir à moins de la moitié de sa valeur initiale.

À un pouvoir mystique de Niveau 2 avec un coût de 60 PP sont associées deux faiblesses de Niveau 2 avec des valeurs de réduction respectives de -15 et de -25. Même si l'addition de ces deux valeurs donne une réduction total de -40 à la valeur du pouvoir, il est impossible de faire baisser ce coût en-dessous de 30, car cette quantité représente la moitié de sa valeur d'origine.

Facettes surnaturelles

Les pouvoirs des objets surnaturels sont regroupés par capacités similaires appelées Facettes. Si un objet est trop centré sur une facette, le coût en pouvoir existentiel requis augmente, car il devient plus compliqué de répartir ses énergies de manière appropriée. Par conséquent, si un artefact dispose de plus d'un pouvoir issu d'une même Facette, le coût en PP de ces pouvoirs augmente de 10 points par pouvoir dépendant de la même Facette qu'il possède.

Si une arme devait avoir trois pouvoirs de la partie Compétences offensives pour Armes d'un coût respectif de 30 PP, 25 PP et 50 PP, ces coûts augmentent chacun de 20 PP, passant donc à 50 PP, 45 PP et 70 PP.

Tarissement

La règle Tarissement est une faiblesse générale des artefacts mystiques qui représente la dissipation progressive du pouvoir de l'objet, jusqu'à sa disparition. Dans le cas où elle est applicable, et si l'objet a des pouvoirs à usage continu, ceux-ci perdent 1 PP par jour. Lorsqu'il s'est écoulé un nombre de jours égal au coût du pouvoir, ce dernier cesse de fonctionner. Par contre, s'il s'agit d'un pouvoir qui s'active, il perd 5 PP à chaque utilisation.

Le créateur d'un objet peut toujours déclarer qu'un pouvoir de son artefact sera soumis au Tarissement, auquel cas son coût en PP diminue de moitié.

Charges d'énergie

Une faiblesse courante chez les artefacts est que, bien qu'ils soient eux-mêmes magiques, ils requièrent un type d'énergie surnaturelle externe pour fonctionner. Par conséquent, et à chaque fois qu'ils doivent être activés, il est nécessaire de leur infuser un peu de pouvoir qui peut être magique, mental ou même de la force vitale. Pour chaque charge investie dans l'artefact, quelle que soit sa nature, celui-ci peut fonctionner normalement pendant les 5 rounds suivants.

Pour déterminer la quantité d'énergie à investir, il est recommandé de prendre comme référence le pouvoir de l'objet avec le niveau le plus élevé et de consulter le **Tableau 10**. Habituellement, seul un type d'énergie s'accorde avec chaque artefact, et un objet qui fonctionne en utilisant du Ki ne pourra donc pas être activé avec du Zéon et vice-versa.

Si, lorsqu'il élabore son artefact, son créateur souhaite qu'il nécessite des charges d'énergie, cela réduit de 30 PP le coût des pouvoirs ayant cette faiblesse.

Tableau 10 : Charges d'énergie

Type d'énergie	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5
Zéon	10	30	60	150	250
Ki	1	3	6	15	25
PPP	1	2	4	8	12
Énergie vitale	1 PV	5 PV	15 PV	50 PV	150 PV

Zéon : C'est la quantité de points de Zéon qu'il faut infuser dans l'objet pour l'activer. L'absorption n'est pas automatique, son propriétaire doit accumuler l'énergie avec son AMR et en imprégner l'artefact.

Ki : C'est la quantité de points de Ki qu'il faut infuser dans l'objet pour l'activer. L'absorption n'est pas automatique, son propriétaire doit accumuler du Ki et en imprégner l'artefact.

PPP : C'est la quantité de points de PPP qu'il faut infuser dans l'objet pour l'activer.

Énergie vitale : C'est la quantité de Points de Vie que l'objet absorbe chez son possesseur en s'activant. Dans le cas d'êtres à Encaissement, cette quantité est multipliée par son multiple d'Encaissement. Cette perte de Points de vie est considérée comme un sacrifice, et donc les dégâts sont récupérés comme tels.

Objets Maudits

En vérité, le concept d'« objet maudit » est communément mal interprété. Dans la majorité des cas il ne s'agit que d'artefacts surnaturels qui, au cours de leur création, ont été affectés par un défaut de conception ou qui n'ont pas été fabriqués correctement. De ce fait, leurs pouvoirs, alors qu'ils devaient servir d'autres fins, « défaillent » ou ont des conséquences négatives inattendues.

Dans les très rares cas où des objets réellement maudits peuvent être créés, ce sont des artefacts fabriqués ou pervertis par une force néfaste au pouvoir immense, et dont le but unique est de causer des ravages chez leurs utilisateurs.

Ci-dessous sont énumérées quelques-unes des compétences négatives les plus courantes des artefacts maudits.

Présence infectieuse : Les énergies de l'artefact sont mal calibrées et tendent à surcharger leur porteur. De ce fait, la présence de l'objet est multipliée lorsqu'il faut déterminer l'Infection Surnaturelle dont il affecte son possesseur. Généralement, celle-ci peut varier entre cinq et dix fois sa valeur réelle.

Lien animique : L'objet crée immédiatement une connexion avec toute personne l'utilisant au moins une fois. À partir de ce moment, toutes les conséquences négatives qui peuvent découler de l'usage de l'artefact sont directement liées à cet individu, même s'il n'y a pas de connexion directe entre eux.

Échec cruel : L'objet possède une qualité négative qui s'active uniquement quand son propriétaire est dans le plus grand besoin. Généralement il semble bien fonctionner, mais quand son aide est indispensable, il « défaille » et provoque le plus grand des malheurs.

Fraternité : Cette malédiction lie l'objet à un autre, doté de caractéristiques similaires, les destinant à se détruire entre eux, de même que leurs possesseurs.

Désirable : L'objet possède une aura qui le rend très précieux à tous ceux qui le voient. Les personnes qui l'aperçoivent pour la première fois et qui échouent à un test de RPsy contre 140 brûlent de l'acquérir quel qu'en soit le prix.

POUVOIRS MYSTIQUES

Maintenant que nous savons comment déterminer les PP et leur Niveau, il est temps de voir les différentes capacités mystiques qu'il est possible de choisir grâce à eux. Naturellement, les listes apparaissant dans la suite du texte ne représentent qu'une partie des innombrables pouvoirs que peuvent imaginer le Meneur de Jeu ou les joueurs. Si vous désirez inclure un pouvoir qui n'y figure pas dans un de vos artefacts, il suffit de définir ses fonctions, son coût en PP et enfin le Niveau de celui-ci.

Les éléments à prendre en compte sont :

Nom : C'est la dénomination du Pouvoir. Ceux qui ont le mot « Faiblesse » entre parenthèses sont des malus dont la valeur est toujours soustraite du coût du pouvoir auxquels ils sont associés.

Coût : Le coût en PP qu'il faut investir pour infuser la compétence dans l'objet. Dans le cas d'une faiblesse, il apparaît comme une valeur négative qui doit être soustraite du coût du pouvoir auquel elle est associée.

Niveau : C'est le Niveau du Pouvoir, qui détermine le Niveau des PP à utiliser. S'il figure à côté d'un modificateur ou d'une faiblesse, cela indique que le choisir entraîne une altération du Niveau des PP du pouvoir.



Facette générale de Qualité

Cette Facette réunit tous les pouvoirs existentiels en relation avec la Qualité des armes, des armures et autres objets.

Qualité de combat

Ce pouvoir permet d'accorder un bonus à la Qualité d'une arme ou d'un bouclier. Dans le cas où l'arme en possède déjà un accordé lors de sa forge, elle conserve le plus élevé des deux mais ne les cumule pas.

Qualité	Coût	Niveau
+5	50	2
+10	100	2
+15	50	3
+20	50	4
+25	50	5

Qualité +X : C'est la valeur de Qualité qu'obtient l'arme.

Une arme ayant naturellement une Qualité +5 reçoit un pouvoir de Qualité de combat +15. Au lieu de devenir une arme +20, elle conserve le bonus le plus important, se transformant à tout point de vue en arme +15.

Qualité générale

Ce pouvoir permet d'accorder un bonus à la Qualité d'un objet déterminé, comme par exemple un passe-partout d'exception ou même des ustensiles de cuisine. Dans le cas où l'objet en possède déjà un accordé lors de sa fabrication, il conserve le plus élevé des deux mais ne les cumule pas.

Qualité	Coût	Niveau
+5	50	1
+10	100	1
+15	50	2
+20	50	3
+25	50	4

Qualité +X : C'est la valeur de Qualité qu'obtient l'objet.



Facette offensive

Cette Facette regroupe tous les pouvoirs existentiels liés au combat offensif.

Arme à l'attaque accrue

Confère à son propriétaire un bonus à sa compétence offensive. Ce pouvoir ne se cumule pas avec la Qualité de l'arme, il faut donc retenir le plus élevé des deux.

Bonus	Coût	Niveau
+5	50	1
+10	20	2
+15	20	3
+20	20	4
+25	10	5

Bonus +X : C'est le bonus offensif que reçoit l'utilisateur de l'arme.

Une arme de Qualité +5 qui obtient un pouvoir d'attaque accrue +20, reste à tout point de vue une arme +5, même si grâce à elle son possesseur peut ajouter un +20 à sa compétence d'attaque.

Renforcement offensif

Accorde au personnage qui porte l'objet un bonus à sa compétence offensive, y compris ses projections magique et psychique, indépendamment de l'arme qu'il utilise. Si le propriétaire a deux objets avec un pouvoir de renforcement offensif, ou bien une arme avec un bonus de qualité, les bonus ne se cumulent pas et il faut prendre en compte le plus élevé.

Bonus	Coût	Niveau
+5	60	2
+10	120	2
+15	60	3
+20	60	4

Bonus +X : C'est le bonus offensif que reçoit le personnage à sa compétence offensive.

Dégâts accrus

Ce pouvoir augmente la base de dégâts de l'arme à laquelle il est associé. Cette quantité s'ajoute à tout autre modificateur que possédait l'objet de par sa Qualité.

Dégâts accrus	Coût	Niveau
+10	20	1
+20	80	1
+30	50	2
+40	100	2
+50	50	3
+60	100	3
+80	40	4
+100	80	4

Dégâts accrus +X : C'est la valeur que l'on ajoute aux dégâts de l'arme.

Arme enchantée

L'arme est de nature magique et, par conséquent, peut être utilisée pour combattre les menaces surnaturelles.

Effet	Coût	Niveau
Enchantée	50	2
Surnaturelle	80	3

Enchantée : En termes de jeu, l'arme est considérée comme enchantée et est donc capable de blesser les créatures intangibles et d'arrêter des attaques surnaturelles.

Surnaturelle : Comme dans le cas précédent, mais l'arme attaque avec Énergie (ÉNE) en tant que Mode primaire. De par son caractère surnaturel, elle ne peut être arrêtée que par des armes ou d'autres moyens capables de stopper l'énergie.

Attaques élémentaires

Beaucoup d'armes peuvent être associées à des attaques spéciales basées sur les éléments ou les conditions environnementales. C'est le cas des armes de feu, de gel, ou même de pure lumière ou obscurité. Il est important de préciser qu'une arme ne provoque pas de dégâts supplémentaires simplement parce qu'elle est élémentaire, il faut aussi lui associer un pouvoir de Dégâts accrus pour cela.

Attaque élémentaire	Coût	Niveau
Froid	30	2
Feu	30	2
Électricité	30	2
Lumière	60	2
Obscurité	60	2
Énergie	20	3
Modificateurs		
Variable	+20	-
Combiné	+40	-
Primaire	+50	-

Froid : L'arme reçoit Froid (FRO) en tant que Mode secondaire.

Feu : L'arme reçoit Chaleur (CHA) en tant que Mode secondaire.

Électricité : L'arme reçoit Électricité (ÉLE) en tant que Mode secondaire.

Lumière : L'arme est considérée comme étant de nature sacrée, et double ses dégâts contre les créatures vulnérables à ce type d'attaques.

Obscurité : L'arme est considérée comme étant de nature impie, et double ses dégâts contre les créatures vulnérables à ce type d'attaques.

Énergie : L'arme reçoit Énergie (ÉNE) en tant que Mode secondaire.

Variable : Indique que l'artefact peut avoir différents types d'attaques élémentaires (choisies préalablement) et que son possesseur sélectionne lesquelles activer à tout moment.

Combiné : Indique que l'artefact mélange différents types d'éléments, attaquant à la fois avec tous en tant que Mode secondaire. Ce type d'arme choisit toujours automatiquement l'Armure la plus basse du défenseur et, si celui-ci a une invulnérabilité élémentaire, ignore cette protection tout en continuant à l'affecter dans les autres éléments.

Primaire : L'artefact se transforme en une masse élémentaire, permettant d'attaquer avec l'élément choisi en tant que Mode principal.

Exterminateur

L'arme dispose d'une propriété unique qui lui permet de faire des ravages sur une catégorie spécifique d'êtres ou de créatures. Par conséquent, elle augmente sa base de dégâts de 50 % lorsqu'elle attaque ces êtres, arrondissant le résultat à la dizaine supérieure.

Exterminateur	Coût	Niveau
Un type de race	50	3
Un être en particulier	20	2
Une condition	100	2
Modificateur		
Grand exterminateur	+50	-

Un type de race : L'arme augmente les dégâts qu'elle inflige en attaquant une sorte de créatures particulière. Si par exemple elle est un exterminateur d'humains, chaque fois qu'elle attaque un être humain elle augmente sa base de dégâts.

Un être en particulier : L'arme fonctionne à plein potentiel seulement contre une créature ou une personne spécifique. Si par exemple, elle a été créée pour détruire Legion, le Wyrm Obscur, elle n'augmente ses dégâts que lorsqu'elle attaque Legion et aucune autre créature.

Une condition : L'arme a des dégâts accrus lorsqu'elle attaque des cibles qui correspondent à une condition concrète très spécifique. Si par exemple elle est prévue pour vaincre toutes les personnes ayant assassiné quelqu'un, elle augmentera son pouvoir de destruction lorsqu'elle attaque un assassin.

Grand exterminateur : Au lieu d'augmenter ses dégâts de 50 %, l'arme double sa base de dégâts.

Une arme avec une base de dégâts de 60 avec le pouvoir exterminateur de dragons utilise une base de dégâts de 90 contre ces êtres.

Assaut

Si l'arme réussit une attaque contre un adversaire, en plus des dégâts la cible subit un Impact de Force qui la fait voler dans les airs. Pour utiliser n'importe lequel de ces pouvoirs il faut qu'au moins un des Modes de l'arme soit Contondant. Sans cela, le coût du pouvoir est doublé.

Assaut	Coût	Niveau
Assaut	100	2
Assaut majeur	50	3
Force 8	20	2
Force 10	100	2
Force 12	20	3
Force 15	100	3

Assaut : L'arme produit automatiquement un Impact d'une Force équivalente à la caractéristique du personnage qui la manie. Cette valeur ne peut jamais être supérieure à 12.

Assaut majeur : Comme précédemment, sauf qu'il n'existe pas de limite à la valeur de la caractéristique de Force du porteur.

Force X : L'arme produit automatiquement un Impact d'une Force équivalente à la valeur X, indépendamment de l'attribut de celui qui la porte.

Munitions illimitées

Ce pouvoir accorde à une arme à projectiles un type de munitions surnaturelles qui s'épuisent bien moins rapidement que la normale. Toute arme dotée de ce pouvoir est considérée comme ayant un Indice de Rechargement de 1, indépendamment de ce qu'elle avait au départ.

Munitions	Coût	Niveau
10 Projectiles par jour	20	1
25 Projectiles par jour	50	1
100 Projectiles par jour	20	2
Projectiles infinis	50	2
Modificateurs		
Arme à feu	+20	-
Munitions combinables	+20	-

X projectiles par jour : Correspond au nombre de fois où l'on peut se servir de l'arme dans une journée.

Projectiles infinis : L'arme n'a aucune limite dans sa création de projectiles.

Arme à feu *(Modificateur)* : Il faut acquérir cet effet pour pouvoir utiliser un pouvoir de Munitions illimitées avec une arme à feu, quel que soit son type.

Munitions combinables *(Modificateur)* : Permet de combiner de manière indistincte des projectiles conventionnels avec ceux de l'arme, permettant ainsi à celui qui la manie de choisir ceux qu'il considère les plus appropriés.



Attaque spéciale

Ce pouvoir permet de donner à un artefact la capacité de réaliser une attaque spéciale de manière innée, que ce soit en lançant des esquilles, en s'allongeant ou en envoyant un flux d'énergie quel qu'il soit. Bien qu'étan composée de divers facteurs séparés, ils comptent tous comme un seul e unique pouvoir dont le Niveau correspond au plus élevé de l'ensemble Pareillement, pour comptabiliser les PP de l'ensemble il faut prendre comme base le Niveau le plus haut. Si un objet a plusieurs attaques distinctes, alors dans ce cas elles sont considérées comme des pouvoirs supplémentaires.

S'il est utilisé au travers d'une arme, l'objet prend comme base de dégâts la moitié de celle de l'arme originelle. Naturellement, il n'est pas nécessaire d'acquérir une base de dégâts dans un tel cas, et l'attaque peut être associée à n'importe quel autre effet mystique de l'artefact. Il faut choisir un Mode parmi Tranchant, Perforant ou Contondant pour l'attaque et ce, même s'il est aussi possible d'en sélectionner un différent en choisissant aussi un pouvoir permettant des attaques élémentaires ou d'énergie.

L'objet peut se servir de sa propre compétence ou, dans le cas d'une arme, de la compétence offensive de son porteur.

Distance	**Coût**	**Niveau**
25 mètres	20	2
50 mètres	40	2
100 mètres	80	2
250 mètres	40	3
1 kilomètre	40	4
Tout point visible	80	4
Dégâts	**Coût**	**Niveau**
Dégâts 40	10	2
Dégâts 60	40	2
Dégâts 80	10	3
Dégâts 100	20	3
Dégâts 120	40	3
Dégâts 150	20	4
Dégâts 200	40	4
Dégâts 250	80	4
Dégâts complets	80	2
Zone	**Coût**	**Niveau**
Rayon de 1 mètre	20	2
Rayon de 3 mètres	40	2
Rayon de 5 mètres	80	2
Rayon de 10 mètres	20	3
Rayon de 25 mètres	40	3
Rayon de 100 mètres	40	4
Rayon de 250 mètres	80	4
Rayon de 500 mètres	40	5
Compétence offensive	**Coût**	**Niveau**
80	100	2
120	150	2
140	250	2
180	100	3
240	200	3
320	100	4
440	100	5
Faiblesses		
X rounds	*Var.*	-
1 par jour	*-40*	-
3 par jour	*-20*	-
5 par jour	*-10*	-
Résultat final	*-40*	-

Distance : Indique que l'attaque spéciale se fait à distance ainsi que sa portée maximale.

Dégâts : C'est la base de dégâts de l'attaque.

Dégâts complets : Dans le cas d'un assaut avec une arme, l'attaque utilise la base de dégâts complète de cette dernière, et non pas la moitié.

Zone : C'est une attaque de zone. Elle peut être centrée soit sur l'artefact soit, si c'est une attaque à distance, sur le point d'impact.

Compétence offensive : Détermine la valeur de l'attaque qui prend comme base l'artefact en lui-même.

X rounds (Faiblesse) : L'artefact a besoin de plusieurs rounds de préparation pour lancer l'attaque à partir du moment où son activation a été déclarée. La réduction de PP est égale au nombre de rounds d'attente multiplié par cinq (avec un maximum de 10 rounds).

X par jour (Faiblesse) : L'artefact a un nombre d'utilisations quotidiennes maximum.

Résultat final (Faiblesse) : Il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour calculer la compétence de l'artefact, celle qui a été achetée est toujours considérée comme la valeur finale à confronter à la défense adverse.

Critique accru

Ce pouvoir permet à l'arme d'occasionner des critiques plus dévastateurs qu'à l'accoutumée.

Critique accru	Coût	Niveau
+10	40	1
+20	40	2
+30	80	2
+40	20	3
+50	60	3
+60	150	3
Critique automatique	100	4

+X au critique : Si une attaque avec l'arme produit un critique, X représente le bonus ajouté au jet pour en calculer le Niveau.

Critique automatique : Tout dégât infligé par l'arme est considéré comme un critique automatique. Les créatures à Encaissement n'appliquent pas cette règle, mais tout leur corps est automatiquement considéré comme un point vulnérable.

Récupération

Ce pouvoir fait en sorte qu'un artefact perdu par son possesseur lui revienne par n'importe quel moyen.

Récupération	Coût	Niveau
Lancement *(Actif)*	50	2
Lancement *(Passif)*	50	3
À vue	100	2
À proximité	40	3
Illimitée	50	4

Lancement (Actif) : L'objet est une arme que l'on peut lancer et qui revient entre les mains de son maître à la fin du round au cours duquel elle a été lancée. Le personnage doit avoir l'opportunité de l'attraper au vol avec un test d'Habileté manuelle Très Difficile (140), mais sa trajectoire peut être interrompue par d'autres personnes capables de l'attraper avant. Cette compétence ne fonctionne qu'immédiatement après avoir lancé l'arme. Si le personnage n'arrive pas à la récupérer ou qu'il a simplement perdu l'objet pour toute autre raison (si par exemple on le lui a volé), il ne revient tout simplement pas vers lui.

Lancement (Passif) : Comme ci-dessus, mais l'arme apparaît automatiquement entre les mains de son maître à la fin du round où elle a été lancée. Cette compétence ne fonctionne qu'immédiatement après avoir lancé l'arme. Si le personnage la perd pour une toute autre raison, elle ne revient tout simplement pas vers lui.

À vue : Tant que son possesseur peut voir l'objet, il n'a qu'à l'appeler pour qu'il se manifeste devant lui. Si à ce moment-là une personne tient déjà l'objet et que celui-ci peut la reconnaître comme son nouveau maître (ce qui nécessite généralement qu'elle l'ait déjà utilisé), ce pouvoir n'est plus d'aucune utilité, car l'objet a changé de propriétaire.

À proximité : Comme précédemment, mais il suffit que l'objet soit à moins d'un kilomètre pour pouvoir l'appeler.

Illimitée : Comme pour les pouvoirs précédents, mais il n'y a pas de limite de distance ou d'espace capable d'empêcher que le personnage puisse appeler l'objet qui lui est lié.

Destruction d'armure

Ce pouvoir permet à l'arme qui le possède d'ignorer partiellement la protection de ses adversaires. Destruction d'armure ne s'ajoute pas au modificateur accordé par la Qualité de l'arme, c'est la valeur la plus élevée qui est prise en compte.

IP ignoré	Coût	Niveau
IP -1	40	1
IP -2	20	2
IP -3	40	2
IP -4	120	2
IP -5	20	3
IP -6	40	3
IP -8	20	4
IP ignoré	150	4

IP -X : C'est la valeur que les attaques de l'arme soustraient à l'armure du défenseur.

Ignorer l'IP : L'arme ignore complètement l'armure du défenseur.

Autres compétences d'armes

Cette partie regroupe les autres compétences spéciales que peuvent posséder les armes.

Règles spéciales	Coût	Niveau
Précise	50	2
Vorpale	50	3
Mode variable	40	2
Transformation (Limitée)	100	2
Transformation (Complète)	50	3
Contrôle des dégâts	100	2

Précise : L'arme possède la règle Précise, quelle que soit sa nature.

Vorpale : L'utilisateur de l'arme applique seulement un malus de -10 à ses attaques dirigées vers le cou, et si elles produisent un critique, il ajoute 40 au jet pour en calculer le niveau.

Mode variable : Le personnage utilisant l'arme peut choisir son Mode principal entre Tranchant, Contondant ou Perforant à volonté.

Transformation *(Limitée)* : L'artefact est capable de changer de forme pour devenir n'importe quelle arme avec une nature similaire à la précédente. C'est à dire qu'une épée longue peut se transformer en une épée courte ou à deux mains, mais pas en massue ou en arc. La transformation prend un round.

Transformation *(Complète)* : Comme précédemment, mais l'arme peut se transformer en n'importe quelle autre arme, sans aucune limitation.

Contrôle des dégâts : Cette compétence permet à son utilisateur de contrôler les dégâts qu'infligent ses attaques avec l'artefact, et lui donne la possibilité donc d'en diminuer la quantité jusqu'à la valeur qu'il désire même après avoir obtenu le résultat de l'attaque.

Si, après avoir attaqué avec l'arme, celui qui la manie inflige 200 points de dégâts à son adversaire et découvre que c'est suffisant pour l'occire, il peut parfaitement décider de ne causer que 120 points de dégâts pour ne pas le tuer.

Munitions

La création de munitions surnaturelles est bien plus simple à réaliser que la production d'armes plus élaborées. De ce fait, les PP nécessaires pour leur donner des pouvoirs de combat ou de qualité sont considérés d'un Niveau inférieur à celui indiqué dans les tableaux correspondants.



Illustration Wen Yu Li



Facette défensive

Cette Facette réunit tous les pouvoirs existentiels en rapport avec la défense et la protection.

Qualité de l'armure

Ce pouvoir permet d'accorder un bonus à la Qualité d'une armure. Dans le cas où celle-ci en possède déjà un accordé lors de sa forge, elle conserve le plus élevé des deux mais ne les cumule pas.

Qualité	Coût	Niveau
+5	50	2
+10	100	2
+15	50	3
+20	50	4
+25	50	5
Faiblesse		
Ouverture	*-10*	-

Qualité +X : C'est la Qualité qu'obtient l'armure. Étant de caractère surnaturel, elle modifie également la protection contre le Mode Énergie.

Une armure ayant naturellement une Qualité +10 reçoit un pouvoir de Qualité d'armure +20. Au lieu de devenir une armure +30, elle conserve le bonus le plus important, se transformant à tout point de vue en armure +20.

Ouverture (Faiblesse) : L'armure a une faiblesse et il faut considérer qu'elle offre une Indice de Protection de 0 contre un certain Mode d'attaque.

Armure innée

Accorde au porteur une armure surnaturelle, uniquement en ayant l'objet au contact de son corps. Peut se cumuler avec d'autres armures en tant que couche supplémentaire.

Armure	Coût	Niveau
1	40	2
2	80	2
3	40	3
4	80	3
5	120	3
6	40	4
Modificateurs		
Physique	+80	-
Élémentaire	+80	-
Mystique	+40	-
Concentrée	+80	-
Complète	+20	+1 Niv

Armure X : C'est la valeur d'Indice de Protection qu'accorde naturellement l'objet contre un type déterminé d'attaque, choisi au moment de la création de l'artefact. Par exemple, il est possible de créer un anneau qui octroie un IP de 4 contre le Froid. Il n'est pas possible de sélectionner Énergie comme type d'IP.

Physique (Modificateur) : La protection n'est efficace que contre les attaques sur les Modes Tranchant, Contondant et Perforant.

Élémentaire (Modificateur) : L'armure est efficace uniquement contre les attaques basées sur le Froid, la Chaleur ou l'Électricité.

Mystique (Modificateur) : Permet de choisir le Mode Énergie comme Indice de Protection.

Concentrée (Modificateur) : L'objet fonctionne totalement contre le type d'attaque choisi à l'origine, mais ne procure que la moitié du bonus arrondi au chiffre inférieur contre tous les autres types. Par exemple, un IP de 6 concentré sur l'Énergie n'accorde qu'un IP de 3 contre les autres types d'attaque.

Complète (Modificateur) : L'armure protège contre tous les types d'attaques.

Renforcement défensif

Accorde au personnage qui porte l'objet un bonus à sa compétence défensive, y compris ses projections magique et psychique, indépendamment de l'arme qu'il utilise. Si le propriétaire a deux objets avec un pouvoir d Renforcement défensif, ou une arme avec un bonus de Qualité, les bonus n se cumulent pas et il faut prendre en compte le plus élevé.

Bonus	Coût	Niveau
+5	60	2
+10	120	2
+15	60	3
+20	60	4

Bonus +X : C'est le bonus que reçoit le personnage à sa compétence défensive.

Arme avec une défense accrue

Confère à son propriétaire un bonus à sa compétence défensive. Ce pouvoir ne se cumule pas avec la Qualité de l'arme, il faut donc retenir le plus élevé des deux.

Bonus	Coût	Niveau
+5	50	1
+10	20	2
+15	20	3
+20	20	4
+25	10	5

Bonus +X : C'est le bonus défensif que reçoit l'utilisateur de l'arme.

Une arme de Qualité +5 qui obtient un pouvoir de défense accrue +10 reste à tout point de vue une arme +5, même si grâce à elle son possesseur peut ajouter un bonus de +20 à sa compétence de défense.





Facette de protection

Cette Facette regroupe tous les pouvoirs qui renforcent les protections du porteur de l'objet.

Immunité

Cette liste décrit les différentes immunités physiques que l'artefact peut accorder à son possesseur.

Immunités	Coût	Niveau
Dégâts réduits de moitié	140	2
Dégâts physiques	60	3
Dégâts mystiques réduits de moitié	100	4
N'importe quelle Présence	80	3
Présence supérieure à 80	100	3
Présence supérieure à 120	80	4

Dégâts réduits de moitié : Le possesseur ne subit que la moitié des dégâts provenant d'attaques physiques. Cette compétence est inefficace dans le cas d'attaques basées sur la Chaleur, le Froid ou l'Électricité, ou si l'attaquant peut affecter l'énergie.

Dégâts physiques : Le possesseur est immunisé contre les dégâts de tout type d'attaque qui n'est pas basée sur le Froid, la Chaleur, l'Électricité ou l'énergie.

Dégâts mystiques réduits de moitié : Le possesseur ne subit que la moitié des dégâts, quel que soit le type d'attaque. Un être avec une Gnose supérieure ou égale à 35 peut ignorer cette règle, sauf si le créateur de l'artefact avait une Gnose supérieure à la sienne.

N'importe quelle Présence : Le porteur de l'artefact est immunisé contre tout type de dégâts qui n'affectent pas l'énergie. Bien sûr, il continue à subir la puissance des impacts ainsi que les autres conséquences éventuelles de l'attaque.

Présence supérieure à X : Comme précédemment, mais il est immunisé même aux attaques affectant l'énergie, à moins qu'elle ne proviennent d'une Présence supérieure ou égale à celle indiquée.

Immunité magique

Ce pouvoir immunise le possesseur de l'artefact contre certains degrés de pouvoirs magiques.

Immunité	Coût	Niveau
Zéon 40	100	2
Zéon 80	250	2
Zéon 120	150	3
Zéon 180	350	3
Zéon 250	150	4
Zéon 350	300	4
Zéon 500	150	5
Faiblesse		
Voie unique	-	*-1 Niv*

Zéon X : Le personnage est immunisé contre tout sort dont le coût en Zéon est inférieur ou égal à la valeur X du pouvoir. Un être avec une Gnose de 35 ou plus peut ignorer cette règle, sauf si le créateur de l'artefact avait une Gnose supérieure.

Voie unique (Faiblesse) : L'immunité face à la magie fonctionne uniquement contre les sorts d'une voie précise.

Immunité psychique

Ce pouvoir immunise le possesseur de l'artefact contre certains degrés de pouvoirs psychiques.

Immunité	Coût	Niveau
Test de Talent 80	100	2
Test de Talent 120	250	2
Test de Talent 140	120	3
Test de Talent 180	300	3
Test de Talent 240	50	4
Test de Talent 280	100	4
Test de Talent 320	250	4
Matrices complètes	100	5
Faiblesse		
Discipline unique	-	*-1 Niv*

Test de Talent X : Le personnage est immunisé contre les pouvoirs psychiques dont le résultat du test de Talent est inférieur ou égal à la valeur X du pouvoir. Un être avec une Gnose de 35 ou plus peut ignorer cette règle, sauf si le créateur de l'artefact avait une Gnose supérieure.

Matrices complètes : Comme précédemment, mais le personnage est totalement immunisé contre tous les pouvoirs psychiques.

Discipline unique (Faiblesse) : L'immunité contre les pouvoirs psychiques fonctionne uniquement contre une discipline spécifique.

Immunité élémentaire

Cette liste décrit les différentes immunités face aux éléments que l'artefact peut accorder à son possesseur.

Effet	Coût	Niveau
2 intensités	20	1
4 intensités	40	1
6 intensités	80	1
10 intensités	80	2
20 intensités	80	3
Immunité totale	50	4
Modificateurs		
Éléments naturels	+40	-
Tous les éléments	+80	-

X intensités : Celui qui porte l'artefact est immunisé contre une certaine quantité d'intensités d'un élément déterminé durant le choix du pouvoir (Froid, Chaleur, Lumière...). S'il subit une attaque basée sur cet élément de la part d'une entité qui n'a pas plus de 25 en Gnose, pour chaque intensité contre laquelle il est immunisé il faut appliquer -5 à sa base de dégâts et +5 à toute résistance appropriée. Les êtres avec une Gnose supérieure ignorent cette capacité.

Immunité totale : Immunise complètement le porteur contre l'élément choisi. Les éléments générés par des créatures ayant une Gnose de 30 ou plus peuvent ignorer cette règle.

Éléments naturels (Modificateur) : Le personnage est immunisé complètement contre les effets des quatre éléments naturels.

Tous les éléments (Modificateur) : La résistance s'étend de un à tous les éléments, Lumière et Obscurité comprises.

Réduction des dégâts

Le personnage réduit les dégâts d'une quantité déterminée par le pouvoir, suite à une attaque.

Réduction	Coût	Niveau
-10	80	3
-20	20	4
-30	80	4
Faiblesse		
Limité	-	*-1 Niv*

Réduction X : Indique quelle valeur est retranchée à la base de dégâts de toute attaque subie par le personnage.

Limité (Faiblesse) : La réduction fonctionne seulement contre un type d'attaque.

Illustration Wen Yu Li

Seuil d'invulnérabilité

Comme son nom l'indique, il confère à l'objet et à celui qui le porte un Seuil d'Invulnérabilité contre tout type d'attaque.

Invulnérabilité	Coût	Niveau
40	60	1
60	40	2
80	80	2
100	120	2
120	180	2
150	250	2
180	10	3
200	20	3
250	40	3

Invulnérabilité : C'est la valeur du Seuil d'Invulnérabilité conféré au personnage qui porte l'objet.

Amélioration des résistances

Ce pouvoir permet d'augmenter les résistances du porteur de l'artefact.

Résistance	Coût	Niveau
+10	40	1
+20	20	2
+30	60	2
+40	40	3
+50	120	3
+80	40	4
Modificateurs		
De type physique	+60	-
De type mystique	+60	-
Toutes les résistances	-	Niv +1
Faiblesses		
Face à un seul type de magie	*-20*	-
Face à une seule discipline psychique	*-20*	-

Résistance +X : C'est la valeur d'augmentation d'une des résistances du porteur de l'artefact.

De type physique (Modificateur) : Le bonus s'applique à la RPhy, à la RPoi et à la RMal. Il n'est pas compatible avec le modificateur De type mystique.

De type mystique (Modificateur) : Le bonus s'applique à la RMys et à la Rpsy.

Toutes les résistances (Modificateur) : Le bonus s'applique à toutes les résistances.

Face à un seul type de magie (Faiblesse) : Le bonus ne fonctionne que contre les effets d'une seule voie de magie.

Face à une seule discipline psychique (Faiblesse) : Le bonus ne fonctionne que contre les effets d'une seule discipline psychique.



Facette de renforcement magique

Cette Facette réunit tous les pouvoirs qui augmentent les compétences magiques de ses utilisateurs.

Amplificateur d'AMR

Ce pouvoir augmente l'AMR du possesseur de l'artefact lorsqu'il est en contact avec ce dernier.

Bonus à l'AMR	Coût	Niveau
+5	150	1
+10	50	2
+15	50	3
+20	150	3
+25	50	4
+30	200	4
Faiblesse		
Limité	-	*-1 Niv*

Bonus à l'AMR +X : C'est la valeur que l'artefact ajoute à l'AMR de son possesseur quand il l'utilise pour se renforcer.

Limité (Faiblesse) : Le bonus fonctionne uniquement en lançant des sorts d'une voie précise.

Projection magique

Ce pouvoir augmente la compétence du personnage pour concentrer ses sorts sur un objectif. Ce modificateur ne s'ajoute pas au pouvoir d'un artefact ayant un effet similaire, mais il prend la valeur la plus élevée des deux.

Projection magique	Coût	Niveau
+5	50	1
+10	50	2
+15	150	2
+20	50	3
+25	50	4
Faiblesse		
Limité	*-20*	-

Projection magique +X : Indique le bonus à la Projection magique obtenu par le personnage qui se sert de l'objet pour lancer des sorts au travers de lui.

Limité (Faiblesse) : Le bonus fonctionne uniquement en lançant des sorts d'une voie précise.

Réceptacle de Zéon

Ce pouvoir permet à l'artefact d'emmagasiner des points de Zéon en tant que contenant magique.

Contenance	Coût	Niveau
50	20	1
100	50	1
200	100	1
250	20	2
500	50	2
750	100	2
1.000	20	3
1.500	50	3
2.000	100	3
3.000	20	4
5.000	50	4
10.000	100	4
Illimitée	100	5

Contenance : Indique la quantité maximale de Zéon que peut contenir l'artefact.

Puissance ajoutée

Un objet possédant cette capacité augmente la valeur en Zéon de tous les sorts lancés par le personnage qui l'utilise, sans devoir y investir des points de Zéon. Ce modificateur ne s'ajoute pas à celui du pouvoir d'un artefact au pouvoir similaire, mais c'est la valeur la plus élevée des deux qui est utilisée.

Zéon ajouté	Coût	Niveau
+10 points de Zéon	100	1
+20 points de Zéon	20	2
+30 points de Zéon	50	2
+40 points de Zéon	140	2
Degré supérieur	100	3
Faiblesse		
Limité	*-20*	-

+X points de Zéon : Indique le nombre de points de Zéon ajoutés au sort. Par exemple, une personne avec un objet lui accordant +20 points de Zéon pour ses sorts peut dépenser uniquement 30 points de Zéon pour lancer un sortilège qui lui en aurait autrement coûté 50. Ce pouvoir ne fonctionne pas avec la haute magie ou la magie divine.

Degré supérieur : Le sort est lancé un Degré au-dessus de celui qui correspond au Zéon dépensé. Ce pouvoir ne fonctionne pas avec la haute magie ou la magie divine.

Limité (Faiblesse) : Le bonus fonctionne uniquement en lançant des sorts d'une voie précise.

Tests de Résistance mystique accrus

Ce pouvoir augmente la difficulté des tests de Résistance mystique des sorts lancés par le porteur de l'artefact. Par exemple, un sort avec une difficulté de 120 en RMys canalisé au travers d'un artefact qui augmente de 10 points la RMys amène la valeur de cette difficulté à 130. Ce modificateur ne s'ajoute pas au même pouvoir d'un artefact similaire, mais c'est la valeur la plus haute des deux qui est retenue.

Difficulté	Coût	Niveau
+10	40	2
+15	120	2
+20	40	3
+25	40	4
+30	120	4
Faiblesse		
Limité	*-20*	-

Difficulté +X : C'est la valeur à ajouter à la difficulté des tests de RMys des sorts du lanceur.

Limité (Faiblesse) : Le bonus fonctionne uniquement en lançant des sorts d'une voie précise.

Recharge magique

Ce pouvoir augmente la régénération Zéonique du sorcier qui en bénéficie.

Bonus à la régénération	Coût	Niveau
+10	100	1
+20	250	1
+30	50	2
+40	100	2
+50	50	3
+60	150	3
Double	200	3
Triple	50	4

Bonus à la régénération +X : C'est la valeur que l'artefact ajoute à la récupération quotidienne de points de Zéon de son porteur.

Double / Triple : Double ou triple la récupération de points de Zéon du porteur.



Illustration Wen Yu Li



Facette de renforcement psychique

Cette Facette réunit tous les pouvoirs qui augmentent les compétences psychiques de ses utilisateurs.

Talent

L'artefact augmente la puissance des pouvoirs psychiques du personnage

Bonus au Talent	Coût	Niveau
+5	150	1
+10	50	2
+15	50	3
+20	150	3
+25	50	4
+30	200	4
Faiblesse		
Limité	-	*-1 Niv*

Bonus au Talent +X : C'est la valeur que l'artefact ajoute au Talent psychique de son possesseur quand il l'utilise pour canaliser ses pouvoirs.

Limité (Faiblesse) : Le bonus fonctionne uniquement pour lancer des pouvoirs d'une discipline précise.

Projection psychique

Ce pouvoir augmente la compétence du personnage pour concentrer ses pouvoirs mentaux sur un objectif. Ce modificateur ne s'ajoute pas au pouvoir d'un artefact similaire, mais il prend la valeur la plus élevée des deux.

Projection psychique	Coût	Niveau
+5	50	1
+10	50	2
+15	150	2
+20	50	3
+25	50	4
Faiblesse		
Limité	*-20*	-

Projection psychique +X : Indique le bonus à la Projection psychique obtenu par le personnage qui se sert de l'objet pour lancer des pouvoirs à travers lui.

Limité (Faiblesse) : Le bonus fonctionne uniquement en lançant des pouvoirs d'une discipline précise.

Tests de Résistance psychique accrus

Ce pouvoir augmente la difficulté des tests de Résistance des pouvoirs lancés par le porteur de l'artefact. Par exemple, un pouvoir avec une difficulté de 120 en RPsy canalisé au travers d'un artefact qui augmente de 10 points la RPsy amène la valeur de cette difficulté à 130. Ce modificateur ne s'ajoute pas au même pouvoir d'un artefact similaire, mais c'est la valeur la plus haute des deux qui est retenue.

Difficulté	Coût	Niveau
+10	40	2
+15	120	2
+20	40	3
+25	40	4
+30	40	5
Faiblesse		
Limité	*-20*	-

Difficulté +X : C'est la valeur à ajouter à la difficulté des tests de RPsy ou de RPhy des pouvoirs du lanceur.

Limité (Faiblesse) : Le bonus fonctionne uniquement en lançant des sorts d'une voie précise.

Amélioration du maintien des pouvoirs

Ce pouvoir permet de maintenir des pouvoirs psychiques à une puissance supérieure aux possibilités du porteur. Il affecte aussi bien les pouvoirs innés maintenus que ceux maintenus par attache psychique.

Talent	Coût	Niveau
+10	50	1
+20	50	2
+30	50	2
+40	50	3
+50	50	4

Talent +X : C'est la valeur à ajouter à la base de Talent psychique pour déterminer le niveau de maintien du pouvoir.



Facette de renforcement de la convocation

Cette Facette regroupe tous les pouvoirs liés à la convocation, ainsi qu'aux capacités d'invocation.

Présence accrue

Ce pouvoir donne à l'objet une Présence supérieure à celle qu'il possède à l'origine, uniquement quand il s'agit de servir de contenant à des entités liées.

Présence	Coût	Niveau
+10	25	1
+20	50	1
+30	75	1
+50	25	2
+75	50	2
+100	75	2
+150	50	3
+200	100	3
+250	150	3

Présence +X : C'est la valeur à ajouter à la Présence de l'objet pour déterminer combien de créatures il peut contenir.

Lien économe

Ce pouvoir réduit le coût de maintien des créatures liées à l'intérieur de l'objet.

Réduction	Coût	Niveau
-1 niveau	150	1
-2 niveaux	150	2
-3 niveaux	100	3
-4 niveaux	50	4
Faiblesse		
Lien élémentaire	*-20*	-

Réduction -X Niveaux : Les créatures liées dans l'objet réduisent leur niveau de la quantité indiquée, avec un minimum de 0, quand il s'agit de calculer le coût en Zéon pour maintenir leur lien.

Lien élémentaire (Faiblesse) : La réduction n'est accordée qu'aux créatures ayant des affinités avec un élément précis.

Convocation accrue

Ce pouvoir augmente une des quatre compétences de convocation du porteur de l'artefact. Au moment de choisir ce pouvoir, il est nécessaire de déterminer laquelle il modifie parmi Convoquer, Dominer, Lier ou Révoquer. Cette capacité peut être choisie plusieurs fois, mais toujours pour modifier une compétence différente, car les bonus à une même compétence ne se cumuleraient pas entre eux.

Convocation accrue	Coût	Niveau
+5	20	1
+10	40	1
+15	20	2
+20	40	2
+25	80	2
+30	20	3
+40	40	4
Faiblesses		
Convocation seulement	*-10*	-
Invocation seulement	*-10*	-
Nécessité rituelle	*-20*	-
Lien élémentaire	*-20*	-

Convocation accrue +X : C'est la valeur qui s'ajoute à la compétence de convocation choisie.

Convocation seulement (Faiblesse) : Ce désavantage peut être sélectionné uniquement pour la compétence Convoquer, auquel cas le bonus ne peut s'ajouter lors d'invocations.

Invocation seulement (Faiblesse) : Ce désavantage peut être sélectionné uniquement pour la compétence Convoquer, auquel cas le bonus s'ajoute uniquement lors d'invocations.

Nécessité rituelle (Faiblesse) : Le bonus ne s'applique que si l'on procède à un rituel d'au moins une minute.

Lien élémentaire (Faiblesse) : La réduction n'est accordée qu'aux créatures ayant des affinités avec un élément précis.



Facette de magie innée

Cette Facette regroupe les pouvoirs permettant aux objets d'utiliser la magie innée par eux-mêmes.

Condition spéciale générique : Connaissance

Pour pouvoir élaborer un objet capable de lancer des sortilèges, son créateur doit au moins posséder la connaissance de comment utiliser le sort, ou collaborer avec quelqu'un qui la détient.

Sorts automatiques

Ce pouvoir représente le fait que l'objet puisse lancer automatiquement des sorts comme s'il était un sorcier, sans qu'il soit nécessaire d'accumuler de la magie ou d'y investir du pouvoir surnaturel. Si le pouvoir Compétence de lancement n'y est pas ajouté, l'artefact utilise la compétence martiale ou mystique de celui qui le porte comme Projection magique ou, à défaut, le double de son modificateur de Dextérité.

Sorts	Coût	Niveau
Niveau 2 à 10	Var.	1
Niveau 12 à 50	Var.	2
Niveau 52 à 80	Var.	3
Niveau 82 à 90	Var.	4
Modificateurs		
Utilisation supplémentaire	+10	-
Recharge réduite	+100	-
Illimité	-	+1 Niv
Faiblesses		
X rounds	*Var.*	-
Condition	*-10 à -40*	-

Illustration Wen Yu Li



Niveau X : Cette valeur détermine le niveau du sort à lancer ; par exemple, un sortilège de niveau 28 sera inclus dans la ligne Niveau 12 à 50. Le coût en PP est équivalent à la moitié de la valeur Zéonique du sort arrondie au multiple de 5 inférieur. De fait, un même sortilège peut avoir un coût différent selon la puissance que le créateur de l'artefact souhaite lui accorder. Si le sort doit être maintenu, il l'est automatiquement pendant trois rounds, ou pendant une heure s'il s'agit d'un maintien Quotidien. Après avoir utilisé le sort, il faut attendre au moins vingt-quatre heures avant de pouvoir le lancer à nouveau.

Un artefact qui a le pouvoir de lancer le sort Épine de la Terre (Terre 36) au Degré Initial (80 points de Zéon) nécessite 40 PP de Niveau 2.

Utilisation supplémentaire (Modificateur) : L'artefact peut être utilisé une fois de plus par jour. Ce modificateur peut être choisi autant de fois que désiré pour augmenter le nombre de charges du sort. Une charge peut aussi servir à maintenir un sort actif plus longtemps, augmentant sa durée de trois rounds ou une heure selon son type.

Recharge réduite (Modificateur) : Il suffit d'attendre une heure avant de pouvoir lancer à nouveau le sortilège ou, si l'artefact a des utilisations supplémentaires, restaurer une des charges consommées.

Illimité (Modificateur) : Il n'existe pas de limite au nombre de lancement d'un sort, tant qu'un délai d'au moins trois rounds est respecté entre chaque utilisation.

X rounds (Faiblesse) : L'artefact a besoin de plusieurs rounds de préparation pour lancer l'attaque à partir du moment où son activation a été déclarée. La réduction de PP est égale au nombre de rounds d'attente multiplié par cinq (avec un maximum de 10 rounds).

Condition (Faiblesse) : Non seulement il y a un délai avant de pouvoir lancer à nouveau le sort, mais une condition spécifique doit être respectée pour pouvoir l'utiliser encore. La valeur déduite du coût en PP dépend de la complexité de ce pré-requis. Devoir plonger l'objet dans de l'eau de mer accorderait une réduction du coût de 10, alors qu'attendre le prochain solstice donnerait un -40.

Lanceur de sorts

L'artefact est un canal qui transforme l'énergie surnaturelle en sorts, permettant à son porteur d'y infuser du Zéon pour lancer des sorts préparés à l'avance. Pour ce faire, le possesseur de l'objet doit simplement l'imprégner de Zéon grâce à son AMR jusqu'à atteindre le coût en points de Zéon du sort qu'il renferme. Sans l'ajout du pouvoir Compétence de lancement, l'artefact se sert de la compétence de son porteur comme Projection magique ou, à défaut, du double de son bonus de Dextérité.

Sorts	Coût	Niveau
Niveau 2 à 10	Var.	1
Niveau 12 à 50	Var.	2
Niveau 52 à 80	Var.	3
Niveau 82 à 90	Var.	4
Modificateurs		
Sans le Don	+40	-
AMR double	+20	-
Inné	+20	-
Coût réduit de moitié	-	+1 Niv
Autonomie d'énergie	+40	-

Niveau X : Comme pour le pouvoir précédent, ce chiffre détermine le niveau du sort qui est préparé à pouvoir être lancé par l'artefact. Le coût en PP est égal à un quart de la valeur du sort en points de Zéon, arrondi au multiple de 5 inférieur.

Sans le Don (Modificateur) : Indique que le possesseur n'a pas besoin d'avoir le Don mystique pour infuser l'artefact avec du Zéon et activer les sorts qu'il contient. Sans que le porteur n'ait lui-même besoin d'AMR, l'objet peut absorber son énergie magique à un rythme de 25 points par round.

AMR double (Modificateur) : Le porteur de l'objet double son AMR pour déterminer le rythme auquel le Zéon est infusé dans l'artefact. En le combinant avec les pouvoirs Sans le Don ou Autonomie d'énergie, il double leurs taux de transfert pour arriver à 50 et 100 points respectivement.

Inné (Modificateur) : Sur son ordre, l'objet prend du Zéon à son porteur au rythme de son AMR de façon automatique, de sorte que son utilisateur peut continuer à accumuler de la magie pour lancer ses propres sorts pendant ce temps.

Coût réduit de moitié (Modificateur) : La quantité de Zéon à infuser dans l'objet pour lancer les sorts préparés est réduite de moitié.

Autonomie d'énergie (Modificateur) : Si l'objet a sa propre réserve de Zéon (Réceptacle de Zéon), son porteur peut déclarer qu'il se sert de l'énergie emmagasinée dans l'artefact pour lancer les sorts qui y sont préparés. Le rythme de transfert du Zéon est de 50 points par round ou, ce qui revient au même, il est considéré que l'objet équivaut à un sorcier avec une AMR de 50.

Imaginons un bâton magique avec une réserve de 1 000 points de Zéon qui a le pouvoir de lancer un sort de Décharge de Lumière au Degré Intermédiaire (90 points de Zéon) avec Autonomie d'énergie. De cette façon, lorsque le possesseur de l'artefact déclare vouloir se servir de l'objet, il doit passer deux rounds (l'objet accumulant à chacun 50 points de Zéon) à se préparer pour que le bâton accumule suffisamment de pouvoir pour lancer ce sort.

Objets capables de lancer plusieurs sorts

Si un artéfact a la capacité de lancer au moins un sort (automatiquement ou avec un coût d'activation), il est considéré comme un objet lanceur de sorts. Par conséquent, si l'on souhaite qu'il lance d'autres sorts de la même Voie ou d'Accès Libre qui lui sont accessibles, il n'est pas nécessaire de choisir chaque sort supplémentaire comme si c'était un pouvoir différent. Au contraire, et même si il faut tout de même payer normalement les PP de chaque sort à leurs Niveaux correspondants comme si chacun d'entre eux était un pouvoir différent, il suffit de prendre comme Niveau de référence le plus puissant des sorts pour déterminer la Présence qu'occupera l'ensemble à l'intérieur de l'objet.

Nous avons décidé de créer un anneau capable de lancer cinq sorts différents, quatre dans la Voie de l'Air et un dans la Voie de l'Illusion. Les sortilèges sont, Créer du Vent (Niveau 2, valeur zéonique 30), Coup de Vent (Niveau 20, valeur zéonique 40), Vol (Niveau 30, valeur zéonique 60) et Contrôle de l'Air (Niveau 56, valeur zéonique 150) pour l'Air et Illusion Visuelle (Niveau 12, valeur zéonique 40) pour l'Illusion.

Comme les quatre premiers appartiennent à une même Voie ils sont considérés comme un seul pouvoir, et c'est le plus élevé d'entre eux qui est choisi comme référence pour connaître la présence qu'ils occupent dans l'objet. Dans ce cas ce sera le sort Contrôle de l'Air, donnant un pouvoir de Niveau 3. Naturellement le coût en PP de chacun des pouvoirs reste identique à celui qu'il aurait seul.

Compétence de lancement

S'il le désire, le possesseur de l'artefact peut utiliser la Projection magique que lui confère ce pouvoir pour utiliser la magie innée de l'objet. Il est important de noter que cette compétence ne permet pas de projeter les sorts du lanceur, mais seulement ceux qui sont innés pour l'objet.

Projection magique	Coût	Niveau
80	50	2
120	100	2
160	50	3
200	100	3
240	250	3
280	100	4
Faiblesse		
Résultat final	-	*-1 Niv*

Projection magique X : C'est la valeur de la Projection magique que l'objet utilise pour lancer ses propres sorts de magie innée.

Résultat final (Faiblesse) : Il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour calculer la compétence de l'artefact, celle qu'il possède est toujours considérée comme la valeur finale à confronter au résultat du jet de dé adverse.



Facette d'augmentation

Cette Facette réunit tous les pouvoirs d'augmentation de l'utilisateur de l'objet.

Initiative accrue

Ce pouvoir donne au possesseur de l'artefact une vitesse de réaction considérablement plus grande. Les bonus accordés par ce pouvoir ne se cumulent pas avec un autre de même nature, c'est le plus élevé des deux qui est retenu.

Initiative	Coût	Niveau
+5	50	1
+10	20	2
+15	40	2
+20	80	2
+25	20	3
+30	40	3

Initiative +X : C'est l'augmentation de l'initiative naturelle du porteur de l'objet.

Régénération

Permet au porteur de l'objet d'augmenter la régénération de son corps.

Régénération	Coût	Niveau
Régénération 4	50	1
Régénération 8	50	2
Régénération 12	50	3
Régénération 14	150	3
Régénération 16	20	4
Régénération +1	50	1
Régénération +2	50	2
Régénération +4	50	3
Régénération +6	150	3

Régénération X : Ce pouvoir permet de remplacer le niveau de Régénération du personnage par la valeur indiquée.

Régénération +X : Augmente de X le niveau de Régénération du propriétaire de l'artefact. Ce modificateur ne permet pas de dépasser les limites déterminées par la Gnose du personnage, et ne se cumule pas avec d'autres effets surnaturels altérant sa Régénération.

Augmentation du déplacement

Ce pouvoir augmente la vitesse à laquelle le porteur de l'objet est capable de se déplacer. Il ne se cumule pas avec d'autres pouvoirs similaires mais retient la valeur la plus élevée des deux.

Mouvement	Coût	Niveau
+1	50	1
+2	50	2
+3	50	3
+4	150	3

Mouvement +X : Améliore le Mouvement du porteur de l'objet. Cette amélioration s'applique uniquement pour la marche ou la course à pied, même si elle permet d'atteindre une vitesse Surhumaine. Elle n'améliore donc pas la capacité de nage, de vol ou tout autre mouvement spécial.

Augmentation des compétences secondaires

Cet objet augmente les compétences secondaires de son porteur. Il n'y a pas de cumul avec d'autres pouvoirs similaires, c'est la valeur la plus élevée qui est retenue. En ce qui concerne les compétences intellectuelles, pour imprégner ce pouvoir la personne créant l'objet ou celle qui l'aide doit avoir au moins 140 dans la ou les compétences secondaires qui vont recevoir le bonus.

Compétence secondaire	Coût	Niveau
+10	40	1
+25	20	2
+50	40	2
+75	20	3
+100	60	3
+10 Champ complet	40	2
+20 Champ complet	20	3
+30 Champ complet	40	3
+40 Champ complet	20	4
+50 Champ complet	40	4

Compétence secondaire +X : Indique le bonus applicable à une compétence secondaire donnée.

+X Champ complet : Indique le bonus applicable à un champ entier de compétences secondaires, comme par exemple le groupe des compétences athlétiques.

Augmentation des caractéristiques

L'objet a la capacité d'augmenter la valeur des caractéristiques de son porteur. Au moment de doter l'artefact de ce pouvoir, il est nécessaire de déterminer quelle sera la caractéristique qui recevra le bonus. Les effets de ce pouvoir ne s'additionnent pas entre eux, mais ils peuvent être choisis plusieurs fois si on choisit des caractéristiques différentes.

Caractéristique	Coût	Niveau
+1	60	2
+2	80	3
+3	40	4
+4	120	4
+5	30	5
Faiblesse		
Confrontations uniquement	*-20*	*-1 Niv*

Caractéristique +X : Indique la valeur que l'artefact ajoute à la caractéristique du porteur de l'objet.

***Confrontations uniquement (Faiblesse)* :** L'amélioration de caractéristique s'applique seulement lors de tests opposés contre d'autres personnages, mais n'accorde pas d'autres bénéfices en elle-même.

Substitution de caractéristiques

L'objet a la capacité d'altérer la valeur des caractéristiques de son porteur, l'échangeant pour celle qu'il aura indiqué dans la liste. Cette substitution est absolue et il n'est pas possible d'y ajouter des modificateurs provenant d'autres capacités ou pouvoirs. Par exemple, un personnage qui change une de ses caractéristiques contre un 12 et qui reçoit postérieurement un modificateur de +2 l'ajoutera à la valeur originelle de son attribut, et non au 12 accordé par l'artefact.

Caractéristique	Coût	Niveau
8	50	2
10	20	3
11	50	3
12	80	3
14	20	4
15	80	4
16	20	5

Caractéristique X : Substitue la caractéristique du porteur de l'objet par celle choisie, si elle lui est supérieure. Les attributs ainsi modifiés permettent de réaliser des actions de niveau Surhumain ou Zen qui dépendent de cette caractéristique.

Illustration Wen Yu Li

Facette de maîtrise

Cette Facette réunit tous les pouvoirs existentiels en rapport avec le Ki et son utilisation.

Renforcement d'accumulations de Ki

L'objet se transforme en catalyseur qui augmente l'énergie interne et la renforce.

Accumulation de Ki	Coût	Niveau
+1	150	2
+2	50	3
+3	150	3
+4	100	4
+5	50	5
Modificateurs		
Caractéristiques physiques	+50	-
Caractéristiques d'habileté	+50	-
Caractéristiques animiques	+50	-
Faiblesses		
Mauvaise récupération	*-10*	-
Récupération uniquement	-	-1 Niveau

Accumulation de Ki +X : Indique l'augmentation reçue par le personnage à une des ses accumulations de Ki.

Caractéristiques physiques (Modificateur) : L'objet permet l'accroissement des attributs de Force et de Constitution.

Caractéristiques d'habileté (Modificateur) : L'objet permet l'accroissement des attributs d'Agilité et de Dextérité.

Caractéristiques animiques (Modificateur) : L'objet permet l'accroissement des attributs de Pouvoir et de Volonté.

Mauvaise récupération (Faiblesse) : L'objet permet d'améliorer l'accumulation de Ki pour réaliser des techniques et utiliser des pouvoirs, mais le Ki ainsi accumulé puis dépensé se récupère à un rythme deux fois plus lent que la normale.

Récupération uniquement (Faiblesse) : L'objet améliore la régénération des points de Ki au lieu des accumulations de Ki.

Technique spéciale

L'artefact peut réaliser des techniques spéciales, très similaires aux techniques de Ki. L'activation de l'effet sera active ou passive selon le type d'action auquel elle est associée. Les effets de ce pouvoir ne peuvent pas s'ajouter à des techniques de Ki ou à d'autres effets similaires.

Technique	Coût	Niveau
Niveau 1	Var.	3
Niveau 2	Var.	4
Modificateurs		
Utilisation supplémentaire	+20	-
Illimité	+50	+1 Niv
Recharge réduite	+50	-
Faiblesses		
X rounds	*Var.*	-
Consommation de Ki	*-50*	-

Niveau X : Détermine le niveau de la technique contenue dans l'objet. Le coût en PP est équivalent au coût en DI multiplié par quatre, et il n'est pas possible de modifier la valeur de DI en faisant jouer, à la hausse ou à la baisse, son coût en points de Ki. Sauf si le contraire est spécifié, la technique ne peut être utilisée qu'une fois par jour.

Utilisation supplémentaire (Modificateur) : L'artefact peut être utilisé une fois de plus par jour, mais il est nécessaire d'attendre au moins cinq rounds entre deux activations. Il est possible de choisir ce modificateur autant de fois que désiré, pour augmenter le nombre de charges de la technique.

Illimité (Modificateur) : Il n'existe pas de limite au nombre d'utilisations de la technique, tant qu'un délai d'au moins cinq rounds est respecté entre chaque utilisation.

Recharge réduite (Modificateur) : Il suffit d'attendre une heure pour pouvoir lancer à nouveau la technique ou, si l'artefact a des utilisations supplémentaires, restaurer une des charges consommées.

Un artefact peut reproduire l'effet d'une technique de Niveau 2 avec un coût de 60 points de DI, mais il faut pour cela investir en lui 240 PP de Niveau 4.

X rounds (Faiblesse) : L'artefact a besoin de plusieurs rounds de préparation pour exécuter la technique à partir du moment où son lancement a été déclaré. La réduction de PP est égale au nombre de rounds d'attente multiplié par cinq (avec un maximum de 10 rounds).

Consommation de Ki (Faiblesse) : Pour activer l'attaque, le personnage doit infuser dans l'objet le coût en points de Ki qu'il serait nécessaire de dépenser s'il s'agissait une technique de Ki conventionnelle.

Réserve de Ki

Ce pouvoir permet à l'objet de contenir des points de Ki à utiliser par la suite. Il faut que le personnage possède la compétence Transmission du Ki, autant pour les absorber que pour les infuser dans l'artefact.

Réserve de Ki	Coût	Niveau
12	100	1
24	50	2
36	150	2
48	250	2
60	50	3
120	150	3
180	50	4
240	100	4
300	250	4
Faiblesses		
Fuite de pouvoir	*-40*	-
Filtre affaiblissant	*-25*	-

Réserve de Ki X : C'est la quantité de Ki que peut contenir l'artefact.

Fuite de pouvoir (Faiblesse) : L'objet n'arrive pas à conserver les énergies de façon permanente et avec le temps, il perd la force accumulée. La perte se fait au rythme d'1 point de Ki par heure.

Filtre affaiblissant (Faiblesse) : L'objet divise par deux le Ki que l'on souhaite y emmagasiner. Ainsi, si son porteur utilise 10 points de Ki pour charger l'objet, ce dernier n'en conserve que 5.





Facette ésotérique

Cette Facette réunit tous les pouvoirs surnaturels qui ne peuvent être répartis dans aucun des groupes antérieurs.

Prothèse

Permet de créer grâce à la magie une prothèse remplaçant une partie manquante de l'anatomie. Outre la création de l'artefact, il faut prendre en compte l'insertion de celle-ci dans le corps, et donc procéder à un test de Médecine. Naturellement les prothèses peuvent être dotées de pouvoirs supplémentaires.

Effet	Coût	Niveau
Membre inférieur	100	2
Membre parfait	60	3
Membre supérieur	200	3
Modificateurs		
Toucher	+20	-
Arme naturelle	+30	-

Membre inférieur : Sert à remplacer un bras ou une jambe, même si celui-ci ne répond pas aussi efficacement que le membre original. En termes de jeu, il faut appliquer un -20 à toute action réalisée avec ce dernier et les caractéristiques qui en dépendent sont réduites de -2. Par exemple, pour une prothèse de la jambe, le Mouvement sera réduit de -2 à cause de la perte d'agilité. Le membre possède un IP de 4 contre toutes les attaques dirigées directement contre lui et qui n'affectent pas l'énergie.

Membre parfait : Remplace un bras ou une jambe, accordant au personnage la même adresse qu'avec le membre original. Possède un IP de 4 contre toutes les attaques dirigées directement contre lui et qui n'affectent pas l'énergie.

Membre supérieur : Comme précédemment, mais accorde au personnage +2 à une caractéristique parmi Agilité, Dextérité ou Force. Possède un IP de 4 contre toutes les attaques dirigées directement contre lui et qui n'affectent pas l'énergie.

Toucher (Modificateur) : Le membre conserve le sens du toucher comme s'il s'agissait de l'original. Lors de la création de la prothèse il est possible de choisir qu'elle soit insensible à la douleur.

Arme naturelle (Modificateur) : Le membre possède une caractéristique spéciale (un couteau, des griffes...) lui permettant de servir d'arme naturelle.

Effet	Coût	Niveau
Organe sensitif inférieur	80	2
Organe sensitif parfait	50	3
Organe sensitif supérieur	150	3
Organe interne inférieur	120	2
Organe interne parfait	80	3
Organe interne supérieur	250	3

Organe sensitif inférieur : Fait référence aux yeux, aux oreilles, aux narines et même à une partie de la peau. Toutefois, l'organe fonctionne moins bien que l'original et il faut donc appliquer un malus de -20 à toute compétence ou de -2 aux caractéristiques liées à son usage.

Organe sensitif parfait : Comme le précédent, mais l'organe fonctionne exactement comme l'original.

Organe sensitif supérieur : Comme les précédents, mais l'organe fonctionne même mieux que l'original. Par conséquent, le personnage obtient un bonus de +2 à toute caractéristique liée à son utilisation.

Organe interne inférieur : Permet de remplacer les organes internes comme le cœur, les poumons, les reins... Néanmoins, l'artefact fonctionne plus mal que l'original, et le personnage doit appliquer un malus approprié selon l'organe dont il s'agit. Par exemple, pour le cœur le personnage peut appliquer un malus à la Fatigue, pour les reins il peut perdre en RPoi, et même un point de Constitution dans le cas des poumons.

Organe interne parfait : Comme le précédent, mais l'organe fonctionne exactement comme l'original.

Organe interne supérieur : Comme le précédent, mais l'organe est même meilleur que l'original, accordant des bonus selon le type d'organe. Il peut par augmenter la Fatigue de deux points s'il s'agit du cœur, la RPoi pour les reins...

Opération pour implanter une prothèse

Il peut être très difficile de réaliser une opération pour insérer une prothèse. Selon la partie du corps à remplacer, il sera nécessaire de réussir un test de Médecine contre une difficulté déterminée par le **Tableau 11**. Un personnage qui a déclaré se spécialiser en chirurgie obtient un +40 au résultat du test.

Tableau 11 : Prothèses

Prothèse	Médecine
Main / Pied	160
Bras ou jambe complète	180
Bras et partie du torse	200
Jambe et partie du bassin	200
Ouïe	200
Vue	240
Odorat	180
Goût	140
Cœur	240
Poumons	220
Autres organes	200
Équipement	**Modificateur**
Équipement inadéquat	Entre -80 et -40
Équipement adéquat	+0
Équipement exceptionnel	Entre +20 et +40
Échec de l'opération	**Marge d'échec**
Échec mineur	De 1 à 20
Échec total	De 21 à 40
Échec absolu	De 41 à 80
Désastre	81+

Échec mineur : L'opération n'a pas été aussi réussie que prévu. La prothèse n'est pas rejetée, mais son efficacité est inférieure à ce qu'elle devrait être, le membre ou organe étant immédiatement considéré comme de qualité inférieure.

Échec total : L'opération est un échec total. La prothèse n'a pas été implantée et le sujet de l'opération doit réussir un test contre une RPhy de 140. S'il échoue de moins de 60 points, il reste inconscient autant de jours que le niveau de l'échec, et s'il échoue de plus il meurt à cause des complications.

Échec absolu : L'opération a accumulé les erreurs. La prothèse est endommagée et ne peut plus être réutilisée, et le sujet est si mutilé qu'il ne pourra plus recevoir de prothèse à cet endroit. Le personnage doit réussir un test de RPhy comme précédemment, mais contre une difficulté de 160.

Désastre : Comme précédemment, mais le sujet meurt inévitablement sur la table d'opération.

Altération du destin

Cette compétence regroupe tous les pouvoirs en relation avec la chance et le destin, permettant au porteur de l'objet de les modifier.

Effet	Coût	Niveau
Réduction de maladresse	150	3
Amélioration critique	75	4
Doubles	150	4
Altération existentielle	100	4
Faiblesse		
Utilisation réduite	*-20*	-

Réduction de maladresse : Le porteur de l'objet doit obtenir un 1 pour faire une Maladresse.

Illustration Wen Yu Li

Amélioration critique : Le porteur de l'objet améliore de 5 points sa possibilité d'obtenir un Jet Ouvert. Ainsi il obtiendra un Jet Ouvert à partir de 85.

Doubles : Tout jet où les deux chiffres sont identiques (11, 22, 33, 44...) aux dés est considéré automatiquement comme un Jet Ouvert.

Altération existentielle : Le personnage est capable de rejeter les dés une fois par jour, gardant le second résultat au lieu du premier. Ce pouvoir peut être choisi à plusieurs reprises pour augmenter le nombre de fois où il est possible de relancer dans une journée mais, même s'il est nécessaire de payer les PP supplémentaires, ils ne comptent pas comme des pouvoirs séparés pour déterminer la présence requise par le contenant.

Utilisation réduite (Faiblesse) : Les bénéfices s'appliquent uniquement à une catégorie d'actions concrète et précise, et non à toutes celles entreprises par le personnage.

Dissimulation améliorée

Ce pouvoir rend l'artefact plus difficile à détecter en tant qu'objet surnaturel.

Dissimulation	Coût	Niveau
Absurde	20	Var.
Quasiment impossible	40	Var.
Impossible	80	Var.
Surhumain	120	Var.
Zen	160	Var.
Indétectable	100	Var.

Dissimulation (Difficulté) : Détermine la base de difficulté de l'objet pour être détecté comme étant magique. Le Niveau de cette capacité est égal à celui du pouvoir de l'objet qui a le plus grand Niveau moins un.

Indétectable : L'objet est complètement indétectable par n'importe quel moyen surnaturel. Le Niveau de cette capacité est égal à celui du pouvoir de l'objet qui a le plus grand Niveau (avec un minimum de 2).

Moyens spéciaux de vision

Cette partie regroupe tous les pouvoirs qui accordent des moyens spéciaux de vision au porteur de l'artefact.

Moyens de vision	Coût	Niveau
Vision nocturne	100	1
Vision nocturne totale	50	2
Voir la magie	100	2
Voir les matrices	100	2
Voir les esprits	100	2
Voir le surnaturel	100	3

Vision nocturne : Permet de réduire de moitié tous les malus subis à cause de l'obscurité naturelle.

Vision nocturne totale : Annule complètement tous les malus provoqués par une obscurité naturelle. À tout point de vue, le porteur de l'objet voit dans une obscurité totale aussi bien qu'en plein jour.

Voir la magie : Accorde au porteur la capacité de voir la magie.

Voir les matrices : Accorde au porteur la capacité de voir les matrices psychiques.

Voir les esprits : Permet au porteur de voir les entités spirituelles.

Voir le surnaturel : Cette capacité fonctionne comme l'avantage de création du même nom.

Effets mineurs

Ici sont rassemblés une multitude de pouvoirs mineurs de nature ésotérique.

Effet	Coût	Niveau
Occultation	100	3
Transfert	50	3
Maestria	50	1
Indestructibilité	50	4
Autodestruction	50	2

Occultation : L'artefact peut être dissimulé dans le corps du porteur ou dans un autre objet, le rendant impossible à détecter à la vue. Toutefois il faut le sortir pour qu'il fonctionne.

Transfert : Ce pouvoir permet de remettre l'objet entre les mains d'un autre porteur suivant la volonté du précédent possesseur. La portée du transfert est limitée à 250 mètres. Bien qu'activer le transfert soit une action passive, il n'arrive entre les mains de la personne désignée qu'au début du round suivant.

Maestria : Le créateur de l'objet peut déterminer qu'il est nécessaire d'atteindre un certain degré dans une compétence avant de pouvoir utiliser l'artefact. Par exemple, il peut décider qu'il faut avoir 240 en Sciences, sinon l'artefact est complètement inutile.

Indestructibilité : L'objet est immunisé contre tous les dégâts ne provenant pas d'un être avec une Gnose supérieure ou égale à 35.

Autodestruction : L'objet peut s'autodétruire sur ordre de son porteur, mais sans rien affecter autour de lui.

Ego

Ce pouvoir donne vie à l'objet, lui conférant conscience et identité.

Effet	Coût	Niveau
Ego simple	60	3
Ego complexe	120	3
Modificateurs		
Communication	+20	-
Génie	+60	-
Personnalité déterminée	+20	-
Ordre	+20	-

Ego simple : L'objet a une conscience propre et possède une personnalité très simple. Il est cependant incapable d'avoir de véritables sentiments et se comporte un peu comme un automate. Le créateur ne peut choisir la personnalité de l'objet, elle est déterminée par le hasard et le type d'artefact dont il s'agit.

Ego complexe : Comme précédemment, mais l'objet se comporte comme n'importe quel être vivant. Il est donc capable de développer des sentiments et des émotions comme toute créature.

Communication (Modificateur) : Permet à l'objet de communiquer avec son maître ou avec les personnes qui l'entourent. Le créateur de l'artefact doit choisir s'il le fera en parlant ou par télépathie.

Génie (Modificateur) : L'objet est d'une intelligence exceptionnelle, et est capable de comprendre diverses langues ainsi que de développer des raisonnements extrêmement complexes.

Personnalité déterminée (Modificateur) : Le créateur peut donner à l'objet la personnalité qu'il souhaite, et même des souvenirs simples que l'artefact considèrera comme siens.

Ordre (Modificateur) : Le créateur a imposé à l'artefact certaines règles de vie que ce dernier doit suivre, indépendamment de sa volonté.

Créateur de portails

Ce pouvoir confère la capacité d'ouvrir des portails à divers endroits.

Effet	Coût	Niveau
Porte vers la Veille (Voile faible)	150	2
Porte vers la Veille	150	3
Portail (lieu déterminé)	50	3
Portail fixe	30	4
Faiblesses		
Objet divisé	-25	-
5 fois par jour	-10	-
3 fois par jour	-20	-
1 fois par jour	-30	-

Porte vers la Veille (Voile faible) : L'objet peut ouvrir les portes vers la Veille là où la membrane qui sépare les deux mondes est fragile. La destination sera le reflet exact dans la Veille de l'endroit où se trouve le porteur au moment de l'activation..

Porte vers la Veille : Comme précédemment, mais il n'est pas nécessaire que la membrane entre les mondes soit fragile à cet endroit.

Portail (Lieu déterminé) : Crée une ouverture entre deux points, permettant à son utilisateur ou à la personne qu'il désigne de se transporter instantanément entre les deux. Le lieu d'arrivée doit être déterminé au moment de la création de l'artefact. Par exemple, il peut s'agir d'un artefact qui transporte vers une cité perdue et uniquement là-bas.

Portail fixe : Crée une ouverture entre deux points, permettant à son utilisateur ou à la personne qu'il désigne de se transporter instantanément entre les deux. Il est nécessaire de connaître le lieu d'arrivée avant d'utiliser ce pouvoir, et il faut attendre au moins une minute avant de pouvoir l'activer à nouveau.

Objet divisé (Faiblesse) : L'objet est divisé en deux parties, ou bien répond à un artefact de même nature. Par conséquent, en créant un portail, il doit nécessairement le faire là où est l'autre partie ou artefact.

X fois par jour (Faiblesse) : Le pouvoir a un nombre d'utilisations maximum par jour.

Effet mystique

Ce pouvoir accorde la capacité de provoquer un effet sur une cible. Il faut choisir un test à réussir, l'effet provoqué et y ajouter le mode de réalisation de ce dernier entre les possibles modificateurs. Entre résistance et effet, le niveau le plus élevé est choisi et les coûts en PP se cumulent.

Effet	Coût	Niveau
Peur	150	2
Terreur	150	3
Douleur	120	2
Douleur extrême	40	3
Faiblesse	80	2
Paralysie partielle	80	3
Paralysie totale	20	4
Colère	100	2
Cécité	80	3
Surdité	120	2
Mutisme	60	2
Fascination	40	3
Dégâts simples	80	2
Dégâts doubles	40	3
Inconscience	200	3
Domination	40	4
Mort	80	4
Folie	100	3
Vieillesse	120	3
Malus à toute action	80	3
Destruction de caractéristiques	120	3
Drain (moitié)	100	3
Drain (complet)	160	3
Résistance	**Coût**	
RMys 40	+0	-
RMys 80	+10	-
RMys 100	+20	-
RMys 120	+40	-
RMys 140	+60	-
RMys 180	+20	Niv +1
RMys 200	+60	Niv +1
Condition	**Coût**	
Par les dégâts	+0	-
Par le contact	+20	-
Par le son	+40	-
Par la vue	+60	-
Par l'odeur	+40	-
Zone (5 mètres)	+80	-
Zone (10 mètres)	+120	-
Zone (25 mètres)	+150	-
Zone (50 mètres)	+20	Niv +1
Faiblesse		
Temps limité	-20	-

Effet : Ce sont les effets auxquels se soumettent ceux qui ne réussissent pas le test de RMys de l'artefact. Leurs conséquences sont les mêmes que celle décrites au **Chapitre 14** ou dans le pouvoir Effet mystique rajouté du **Chapitre 26**, chacun dans le **Livre de Base**.

Drain : En créant ce pouvoir il faut choisir si c'est un drain de PV, de Zéon ou de points de Ki. Dans ce dernier cas, la valeur est d'1 point de Ki tous les 5 points de marge d'échec au test.

RMys X : Détermine la Résistance mystique que la cible de l'effet doit dépasser. Le Niveau des PP requis est déterminé par l'effet choisi.

Par les dégâts : L'objet ne provoque l'effet que s'il arrive à infliger des dégâts à la cible.

Par le contact : L'objet provoque l'effet chez tous ceux qu'il touche directement. Au moment où il est imprégné de ce pouvoir, il faut déterminer si cela se produit sur une zone spécifique de l'objet ou sur toute sa surface, de même il est nécessaire de décider si le porteur est immunisé ou non contre ses effets.

Par le son : L'objet provoque l'effet sur tous ceux qui écoutent le son qu'il émet. Une personne capable de bloquer partiellement ses facultés auditives, comme par exemple en se couvrant les oreilles, peut obtenir un bonus allant de +20 à +40 à son test de RMys.

Par la vue : L'objet provoque l'effet sur tous ceux qui le regardent. Le porteur est immunisé contre cet effet.

Par l'odeur : L'objet dégage un arôme qui affecte tous ceux qui le sentent. Une personne capable de bloquer partiellement ses facultés olfactives, comme par exemple en mettant un mouchoir devant son nez, peut obtenir un bonus allant de +20 à +40 à son test de RMys.

Zone (X mètres) : L'objet provoque l'effet automatiquement chez tous ceux qui sont à l'intérieur du rayon désigné. Le porteur est immunisé contre cet effet.

Temps limité (Faiblesse) : Les pouvoirs avec des effets à durée prolongée mesurent leur temps d'influence sur leurs cibles en nombres de rounds équivalents au niveau de l'échec, indépendamment de ce qui est déterminé par les règles générales.

Autres pouvoirs

Naturellement, il est tout à fait impossible de créer une liste complète de tous les pouvoirs surnaturels qu'il est possible d'accorder à un objet magique. Par conséquent, c'est à chaque joueur et au Meneur de Jeu d'inventer toute compétence qu'il juge appropriée pour ses propres artefacts. Dans cette partie apparaissent les indications approximatives du coût en PP et du Niveau que devraient avoir les différents pouvoirs qu'il est possible de prendre pour référence.

Effet	Coût	Niveau
Pouvoirs purement esthétiques	10 à 50	1
Pouvoirs d'utilité mineure	20 à 100	1 à 2
Pouvoirs d'utilité majeure	20 à 150	3 à 4
Pouvoirs de combat mineurs	50 à 200	2 à 3
Pouvoirs de combat majeurs	50 à 250	4 à 5

Pouvoirs purement esthétiques : Ce sont des pouvoirs qui n'accordent aucun avantage spécial à l'objet, uniquement des détails esthétiques. Par exemple, faire qu'en activant l'artefact des ailes de lumières surgissent des épaules de son possesseur.

Pouvoirs d'utilité mineure : Ces valeurs sont celles à utiliser pour représenter les pouvoirs de faible importance, dont la fonction est principalement de soutien ou qui ont une utilité réduite, comme créer un briquet magique, une corde qui s'attache toute seule ou une plume jamais à court d'encre.

Pouvoirs d'utilité majeure : Ce sont des pouvoirs d'utilité et d'importance majeure, comme les objets qui permettent de lire dans les pensées, de se rendre invisible ou de voler.

Pouvoirs de combat mineurs : Ces valeurs s'utilisent pour les pouvoirs mineurs ayant trait au combat, comme une arme qui aide à son maniement ceux qui sont habiles avec ce type d'artefacts, qui améliore les critiques ou qui augmente le nombre d'ennemis qu'il est possible de toucher lors d'une attaque.

Pouvoirs de combat majeurs : Il s'agit de capacités de grande importance qui créent un réel déséquilibre, comme devenir invulnérable pendant quelques instants ou utiliser temporairement sa compétence d'attaque pour lancer des sorts.

Chapitre 3
Compendium d'Artefacts

Ce sont plus que des objets...
Ce sont des rêves faits de bois, de cristal et de métal.
Des merveilles improbables que vous pouvez désormais avoir entre les mains.

-Adrian Delacroix-

Dans ce chapitre est détaillée une collection d'objets magiques à intégrer dans les scénarios, aussi bien pour les personnages joueurs que pour leurs adversaires potentiels. Les artefacts sont divisés dans la suite du texte suivant leur nature et leur niveau de pouvoir.

Niveaux surnaturels

Bien qu'ils possèdent tous des capacités incroyables, les objets surnaturels sont de puissances différentes et ne peuvent donc pas tous appartenir au même groupe. Par conséquent, ils sont regroupés selon leur potentiel. Tol Rauko a créé cinq catégories d'après leur puissance et le niveau de danger qu'ils représentent.

Niveau 1

La terminologie « niveau un » fait référence aux objets dotés de pouvoirs surnaturels mineurs. Dans leur majorité ce sont des capacités insignifiantes, parfois presque risibles, même si elles ont toujours une base mystique qui les transforme logiquement en objets magiques. En général, ils ont une utilité simple, ne représentent jamais une véritable menace ou n'ont de pouvoirs prodigieux. Dans certains cas, les objets sont considérés de niveau un uniquement du fait de leur présence magique élevée, même s'ils ne présentent aucune autre qualité spéciale. Parmi les objets avec ce niveau de pouvoir on trouve une pièce qui tombe à chaque fois sur le côté face, une bougie qui ne se consume pas ou de l'amadou qui s'allume toujours du premier coup.

Niveau 2

Les objets du deuxième niveau sont les plus communs et les plus connus, ce sont tous les artefacts possédant des qualités magiques importantes qui les font ressortir du lot des objets courants, même si leur potentiel n'est pas excessif ou que leur possession n'entraîne pas de fortes répercussions. Dans la majorité des cas, il s'agit d'armes magiques capables d'affecter les corps surnaturels, d'instruments qui reproduisent seuls des sorts simples, de protections contre différents dangers ou d'autres éléments similaires. Ils représentent, en tous cas, la « catégorie » la plus courante des artefacts surnaturels.

Niveau 3

Le troisième niveau désigne les artefacts qui possèdent un degré réellement élevé de pouvoir. La plupart du temps ils ressemblent beaucoup à ceux de niveau deux mais, contrairement à ces derniers, leur potentiel est extrêmement élevé et leur possession peut véritablement faire la différence. Les armes de légende, les objets capables de changer l'environnement ou ceux qui renforcent la magie de façon peu commune sont quelques-uns des exemples de ce qui compose cette catégorie. De par leur nature, ils sont considérés comme très dangereux.

Niveau 4

Les artefacts de « niveau quatre » indiquent que ces objets ont reçu les pouvoirs connus les plus puissants, ce sont des créations improbables dotées de capacités magiques aberrantes. Ce niveau inclut un grand nombre d'instruments d'origine divine qui, entre des mains expertes, peuvent facilement renverser l'équilibre du monde. Par conséquent, leur valeur et leur potentiel est incalculable et ils sont toujours traités comme des objets des plus dangereux. Ce niveau de pouvoir regroupe les armes capables de couper une montagne en deux, les artefacts qui peuvent ramener les morts à la vie ou enfermer dans une prison terrestre d'authentiques dieux.

Niveau 5

Il est difficile d'expliquer cette catégorie d'artefact surnaturel car elle n'est utilisée que pour regrouper des « objets », si tant est qu'il soit juste de les appeler ainsi, dont le potentiel ne peut être mesuré sur aucune échelle. Chaque fois que quelque chose dépasse l'imagination et est doté du potentiel d'une divinité, on l'appelle artefact de « niveau cinq ». Généralement, c'est le niveau utilisé pour mesurer tout pouvoir dont la simple existence met en péril le monde entier. Ce degré n'est employé qu'à un niveau théorique, car l'existence de tels « objets » reste difficile à prouver.

Niveau +

Cette échelle comprend de nombreux objets qui ont le symbole + derrière leur niveau. Cela indique que ce sont des artefacts avec un potentiel considérablement supérieur à la moyenne de leur catégorie, et qui sont à la limite du niveau supérieur. Par exemple, un artefact dont le niveau est 2+ est à deux doigts d'être considéré comme étant de niveau 3.

OBJETS MINEURS

Comme son nom l'indique, cette partie comprend les objets de peu de pouvoir magique, même s'ils restent dotés de qualités surnaturelles que n'auront jamais les objets classiques.



Eru Pelegri

Les Eru Pelegri sont des objets magiques très utiles car ils permettent à deux personnes de communiquer entre elles à distance. Il s'agit d'une paire de boucles d'oreilles argentées couvertes de décorations complexes et de runes. Leur forme peut légèrement varier d'une paire à l'autre, mais elles suivent toutes un modèle identique.

Ce sont des artefacts d'origine elfique, forgés il y a bien longtemps, au temps de la splendeur de ces grandes nations. Traditionnellement c'était un présent que s'échangeaient les couples de la haute noblesse le jour de leurs épousailles, ayant en cela la même fonction que nos alliances. Toutefois, elles avaient un sens plus privé et intime, une façon de rester toujours ensemble quel que soit la distance les séparant.

Plusieurs Eru Pelegri ont été trouvés dans des ruines antiques et vendus comme de simples bijoux, leurs découvreurs étant inconscients de leur véritable valeur.

Fabula : 180 / 240 / 280

Union (Notions d'utilisation I) : Les Eru Pelegri ont la capacité de connecter les personnes qui les portent, leur permettant de communiquer grâce à un lien spirituel. Ce lien ne leur permet pas de transmettre des idées ou des pensées mais bien de converser librement entre elles. La distance les séparant n'est pas un obstacle, tant que le porteur pense intensément à son partenaire. Seules les barrières magiques et les protections surnaturelles peuvent empêcher les objets de communiquer. Pour fonctionner correctement, il faut que chaque boucle de la paire soit portée par deux personnes différentes et que l'une d'elles pense à l'autre. Plus il y a de confiance et d'affection entre les personnes, plus les effets et les pouvoirs de l'artefact sont grands. C'est pour cela qu'elles n'auront aucun effet si les porteurs ne se connaissent pas. Les liens entre couple, amis et partenaires sont en général très forts, et en certaines occasions il est même possible de sentir quand l'autre court un grave danger. Chaque boucle d'oreille est uniquement connectée à celle qui forme l'autre partie de la paire, et ne peut communiquer avec aucun autre individu.

Présence : Habituellement, tous les Eru Pelegri ont une Présence oscillant entre 80 et 100 points.

Niveau de pouvoir : 1

Ouija de connexion

Cet objet est une planche de ouija utilisée par les investigateurs de l'occulte qui se servent des reflets laissés dans la Veille pour obtenir des réponses. Dans un lieu où la séparation entre le monde réel et son reflet est très fine, ou lorsqu'un spectre de la Veille est présent, l'artefact peut être utilisé pour envoyer et recevoir des messages.

En général, ce n'est qu'un plateau de bois ou de métal avec quelques noyaux de pouvoir qui lui donnent des capacités surnaturelles, ce qui le différencie des Ouija des simples charlatans.

Fabula : 120 / 140 / 180

Message de l'autre côté (Notions d'utilisation I) : Le ouija permet de contacter les spectres de la Veille et de poser des questions à ses habitants par l'entremise de l'artefact. Évidemment les entités sont libres de répondre ou non, et si elles le font, leurs paroles sont transcrites sur le plateau au lieu de se faire entendre.

Niveau de pouvoir : 1

Gemmes de feu

Les gemmes de feu sont des cristaux de nature élémentaire liés aux flammes. Ils se forment quand une entité élémentaire de puissance intermédiaire ou majeure trépasse, et qu'à cette occasion les flammes de son corps se consolident et prennent une forme matérielle.

Du fait de leur origine, ces cristaux ont la capacité d'absorber les flammes avec lesquelles ils sont mis en contact et de les maintenir allumées à leur pleine puissance, à l'intérieur d'eux-mêmes. Toutefois, s'ils sont en surcharge ou s'ils sont frappés avec assez de force, ils explosent, libérant toutes les flammes qu'ils contenaient. De ce fait, ils peuvent servir de protection contre les flammes ou de puissants explosifs capables de dévaster de vastes zones de terrain.

En règle générale, les gemmes de feu sont des formes cristallines noires mais, à mesure qu'elles absorbent des flammes, elles rougeoient et deviennent brillantes. À l'état naturel elles sont d'apparence brute, mais après avoir été taillées et polies leur qualité s'améliore et elles peuvent absorber plus de flammes, devenant ainsi plus efficaces.

Même s'il est évident qu'elles étaient courantes par le passé, l'activation de la Machine de Rah a causé la mort de tant d'élémentaires de feu que pendant un temps il a été virtuellement possible de trouver des gemmes de feu avec une facilité déconcertante. Aujourd'hui il en reste encore un nombre considérable, qu'elles soient perdues, encore brutes, ou qu'elles soient taillées en boucles d'oreilles, en anneaux ou en grenades explosives « artisanales ».

Fabula : 140 / 180 / 240

Dévoreur de feu : Les gemmes de feu peuvent absorber en elles des Intensités de feu et les emmagasiner indéfiniment. Par conséquent, toute flamme qui s'approche d'elles est aspirée par le cristal comme s'il était un vortex de vide. Selon la taille de la gemme et la perfection de ses facettes, ces objets sont capables d'abriter différentes quantités de feu, avec des valeurs qui oscillent entre 5 et 50 intensités. Pour indication, un petit cristal de 3 à 5 centimètres de long et très peu poli peut contenir jusqu'à 5 intensités, alors que s'il est parfaitement taillé cela peut aller jusqu'à 10. Une gemme de 25 à 30 centimètres pourra contenir entre 10 et 15 intensités suivant son degré de polissage, et une grande gemme qui ferait entre 2 à 3 mètres contiendra au maximum entre 40 et 50 intensités, dépendant toujours de comment elle a été travaillée. Les gemmes absorbent généralement un maximum de 5 intensités par round, mais les plus grandes, comme celles qui peuvent contenir plus de 25 intensités, peuvent atteindre 10 intensités par round.

Explosion (Rituel) : Selon la quantité de feu absorbée, les cristaux changent de coloris ; ils sont d'abord d'un noir de jais, puis deviennent d'un rouge intense, avant de passer à un jaune brillant en arrivant à un état critique. À ce moment, incapables d'absorber plus de feu, les cristaux ont tendance à exploser en provoquant un enfer de flammes. Pour se protéger de l'explosion il faut effectuer une défense contre un Résultat d'Attaque de 240 (Quasiment impossible) si l'on se trouve à plus de la moitié de la zone englobée par la déflagration, ou contre 280 (Impossible) en étant plus proche. À bout portant, c'est-à-dire à une distance équivalente d'un dixième de la portée maximum, le Résultat d'Attaque est de 320 (difficulté Surhumaine).

La zone d'impact équivaut, en mètres, au double des intensités contenues dans le cristal, et pour calculer sa base de dégâts il faut simplement appliquer les règles générales des intensités de chaleur, c'est-à-dire 5 points de dégâts par intensité.

Surcharge : Si une gemme de feu complètement chargée est exposée à un nombre d'intensités au moins égal à un dixième du nombre d'intensités qu'elle renferme, elle passe en surcharge et provoque les effets décrits dans la partie Explosion.

Fragile : Les chocs brutaux brisent les gemmes de feu de la même façon que la surcharge. De plus, plus elles contiennent d'intensités, plus la gemme se brise facilement et déchaîne un enfer de flammes. À l'état critique, elles sont aussi fragiles que le cristal.

Niveau de pouvoir : 1+ / 2 / 2+ / 3 selon la taille et la pureté

Illustration Wen Yu Li

Cristaux d'âme

Les cristaux d'âme sont un type étrange de pierre indigo qui apparaissent aux endroits où ont été relâchées des forces surnaturelles monumentales. Étant donné leur affinité avec le monde magique, ces objets permettent de refléter les corps spirituels à travers leurs faces ou de contenir des quantités extraordinaires d'énergie animique.

Il n'est pas simple de distinguer un cristal d'âme d'un simple bout de verre à l'œil nu, mais il peut habituellement être repéré grâce aux reflets étranges qu'il est possible d'apercevoir en regardant au travers.

Il existe une quantité considérable de ces cristaux dans le monde, de toutes tailles et toutes formes, que l'on peut trouver aussi bien sur les lieux de grandes batailles magiques que sur les marchés secrets de Soleil Noir.

Fabula : 140 / 180 / 240

Reflets de l'âme (Rituel) : Les cristaux d'âme ont la capacité de refléter en eux l'essence que diffusent les âmes vivantes. En regardant au travers, n'importe qui peut voir une aura autour de tous ceux qui possèdent un « esprit » actif.

Esprits : Les entités spirituelles peuvent être contemplées en regardant dans un cristal d'âmes comme si l'utilisateur possédait la capacité de voir les esprits. Néanmoins, les cristaux sont si opaques que le personnage doit appliquer un malus de -20 à toute compétence de perception liée au fait de regarder à travers un cristal.

Contenant (Notions d'utilisation 1) : Ces pierres ont une valeur considérable en tant que contenant de créatures invoquées. Elles permettent d'y introduire entre 80 et 120 points de Présence, selon leur taille. Curieusement, lorsqu'une ou plusieurs créatures se trouvent dans un cristal d'âmes, il est possible de vaguement apercevoir leur reflet se mouvoir à l'intérieur.

Niveau de pouvoir : 1+

Lunettes

Dans une tentative pour trouver de nouvelles méthodes pour observer les esprits, de nombreux sorciers et érudits ont poli ces cristaux pour créer des lentilles et des lunettes très diverses. Malheureusement, si les fragments sont très petits le pouvoir qu'ils renferment se dilue, et permet donc uniquement d'observer des ombres désincarnées aux endroits approximatifs où se trouvent les âmes. De ce fait, les lunettes et autres instruments similaires faits de cristaux d'âme ne montrent que des formes spirituelles vagues à leur possesseur, et appliquent un malus de -40 à leurs tests de perception visuelle.

Transbordeur

Un transbordeur est un de ces articles magiques si fascinants créés par l'Empire de Yehudah pour faciliter la vie de ses habitants et le travail de ses esclaves. Il s'agit d'une plate-forme de métal circulaire d'environ 8 mètres de diamètre, avec des anneaux de bronze dans sa partie inférieure, qui aide au transport d'éléments très lourds grâce à sa capacité à annuler partiellement la gravité.

Les transbordeurs s'accrochent pratiquement à toute chose non organique, la rendant très facile à déplacer.

Faits entièrement en métal et ayant été produits à des milliers d'exemplaires, il reste encore beaucoup de ces artefacts sur Gaïa. Les organisations secrètes en possèdent la majorité et les utilisent tout simplement pour ce pourquoi ils ont été créés.

Fabula : 140 / 180 / 240

Gravité : Possède la capacité innée d'annuler la gravité et l'inertie de tout ce qu'il touche. Tout objet ou créature inorganique qui reste en contact direct avec lui réduit son poids de neuf dixièmes tant que sa présence ne dépasse pas 60, bien que celui du Transbordeur ne change pas. S'il est utilisé sur une créature vivante non organique, celle-ci peut résister en réussissant un test de RMys contre 120.

Niveau de pouvoir : 1+

Lampe d'Oneiros

Les lampes d'Oneiros sont des artefacts surnaturels généralement utilisés par les occultistes pour régler des problèmes liés au monde onirique. Elles ressemblent à une lampe ordinaire, fonctionnent avec une chandelle ou de l'huile et doivent être réapprovisionnées tout comme elles, mais la lumière qu'elles produisent lie le subconscient des rêveurs, ce qui permet d'explorer littéralement les rêves d'autres personnes.

La caractéristique la plus importante dans la fabrication de ces artefacts magiques est qu'ils doivent impérativement être produits à partir de matériaux extraits de la Veille. Apparemment, cela leur donnerait un certain caractère surnaturel et les relierait également aux songes.

Toute personne se prétendant occultiste a entendu parler de ces objets, et il est même possible qu'elle en possède une.

Fabula : 80 / 120 / 140

Fanal des rêves : Si la lumière de la lampe atteint plusieurs personnes endormies ou sur le point de l'être, elles partagent toutes le même rêve. Ce dernier est celui de la première personne endormie, mais il arrive qu'une personne à la présence extrêmement forte puisse absorber la conscience onirique des autres dans ses propres rêves.

Lien : Les pouvoirs de la lampe sont actifs tant qu'une flamme y brille. Au moment où elle s'éteint, ses pouvoirs s'interrompent et chaque dormeur retourne à ses propres rêves.

Observateur (Rituel) : Si un individu dort en tenant la lampe, cette dernière est capable de le transporter dans ses songes. Si il y éteint la flamme, elle s'éteint également dans le monde réel. Tant qu'il a la lampe en main, celui qui la porte ne peut être affecté par rien de ce qui se passe dans le rêve et est invisible pour ses protagonistes, mais il ne peut non plus intervenir.

Niveau de pouvoir : 1+



Ryushushoku

L'encens de Ryushushoku est une ancienne invention des maîtres du Maisen. Il s'agit de bougies spéciales fabriquées à partir d'essence de dragon, qui permettent de libérer complètement le flux d'énergie physique du corps pour récupérer plus rapidement le Ki perdu. Une simple bougie, allumée pendant moins d'une minute, peut emplir une grande pièce et maintenir ses effets pendant plus de six heures sans le moindre problème.

Le secret de fabrication de cet encens est uniquement connu des membres les plus anciens du Maisen, mais il n'est pas rare qu'ils offrent des bougies à des combattants émérites qui leur rendent visite ou à ceux avec lesquels ils ont de bonnes relations. En réalité, la vente de cet encens fait partie des choses qui permettent aux membres du temple de lever des fonds pour couvrir des dépenses imprévues.

Fabula : 140 / 180 / 240

Atmosphère : Les bougies sont chargées du Ki le plus pur et lorsqu'elles brûlent, elles libèrent cette énergie qui emplit l'atmosphère. Pour que leurs effets soient positifs, il faut les allumer dans une pièce sans courant d'air et de moins de 20 mètres carrés. Ceux qui méditent dans une salle saturée d'encens de Ryushushoku obtiennent cinq fois plus de Ki que leur récupération ne le leur permet.

Enseignement : Ces bougies sont aussi très appréciées comme première étape pour les personnes désireuses d'apprendre les secrets du Ki, car elles libèrent les sens et permettent de mieux ressentir les points d'énergie du corps. Tout personnage tentant de développer les pouvoirs Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, Détection du Ki, Appréciation ou Transmission du Ki ne doit investir qu'un quart du temps requis s'il s'entraîne dans un lieu rempli d'encens de Ryushushoku.

Niveau de pouvoir : 1

Pierre émeri

Les pierres émeri ne sont pas réellement des objets surnaturels créés comme tels mais des roches spéciales chargées de pouvoir magique. Elles sont reconnaissables à leur couleur cristalline grisâtre, et au fait que lorsqu'elles sont chargées d'énergie elles luisent faiblement dans les endroits les plus sombres. Traditionnellement, elles servent à aiguiser les armes, car non seulement elles sont parfaites pour améliorer et entretenir le tranchant des objets, mais elles libèrent de l'énergie qui va imprégner d'autres matériaux, simplement en les frottant contre quelque chose.

Les pierres émeri sont sans doute d'origine magique, mais ce fait est inconnu du plus grand nombre. Bien des armuriers les utilisent sans rien savoir de leurs qualités, uniquement parce qu'elles sont des outils d'affutage exceptionnels.

Fabula : 140 / 180 / 240



Charge magique : Ce qui est affuté avec la pierre obtient la capacité d'affecter l'énergie lors de ses cinq prochains assauts.

Utilisations : La pierre peut aiguiser une arme de taille moyenne comme une épée longue 10 fois au maximum avant de perdre ses propriétés magiques et se transformer en pierre à aiguiser ordinaire. Pour les armes plus grandes comme celles à deux mains, le maximum est de 5 fois et pour les petites armes il peut aller jusqu'à 20 fois. Ces utilisations peuvent être rechargées en infusant à cette fin 100 points de Zéon dans la pierre.

Énergie majeure : En dépensant deux charges supplémentaires pour aiguiser une arme, outre le fait qu'elle affecte l'énergie, l'arme obtient un bonus de Qualité +5 durant les cinq assauts où elle est chargée.

Niveau de pouvoir : 1

Bourse épineuse

À l'époque où la magie était plus courante, les bourses épineuses étaient un des objets les plus usuels pour se protéger contre les voleurs. Il s'agit d'une bourse apparemment normale portée à la ceinture, mais avec le pouvoir de créer à l'intérieur des épines capables de déchiqueter la main de quiconque tente de voler son contenu. Pour désactiver cette protection, chaque propriétaire doit prononcer un mot de passe, déterminé lors de la création de l'objet et qui désactive les épines pendant une minute entière.

Communes par le passé, il en existe encore beaucoup et leur production aurait repris. Curieusement, c'est l'objet le plus vendu par Soleil Noir, qui fait un prix spécial à ceux qui l'achète en même temps que d'autres artefacts.

Fabula : 140 / 180 / 240

Épines (Rituel) : Si le bon mot de passe n'est pas donné et que la main est introduite dans la bourse, celle-ci fait pousser depuis les parois intérieures des épines qui la remplissent complètement, déchiquetant la peau et la chair. Pour éviter de subir des dégâts il faut réussir un test de Dextérité contre une difficulté de 12 si l'attaque était anticipée ou de 16 en cas de surprise. Pour chaque point de marge d'échec au test, le sujet perd 5 Points de Vie, et les dégâts génèrent un critique automatique circonscrit à la main qui ajoute +20 pour calculer son niveau de Critique. Les épines ne font jamais de dégâts aux biens contenus dans la bourse.

Niveau de pouvoir : 1

Cendre de ténèbres

La cendre des ténèbres est une poudre spéciale créée à partir de l'essence d'un élémentaire obscur mineur ou intermédiaire mélangée à du sang. Le résultat de cet assemblage est une cendre obscure et étrange, capable de créer une atmosphère ténébreuse. Elle est très prisée par les voleurs et les espions émérites car bien utilisée, elle accorde une grande aide aux compétences clandestines.

Les cendres doivent toujours être conservées dans un récipient hermétiquement fermé car elles se consument automatiquement, et en quelques secondes, au contact de l'air.

Fabula : 140 / 180 / 240

Déploiement : Éparpiller 10 grammes de cendres affecte une zone de 10 mètres carrés au maximum. Il est impossible de créer une zone d'obscurité* dans des espaces illuminés par une lumière d'origine surnaturelle.

Zone d'obscurité : La zone où sont répandues les cendres s'assombrit progressivement en un à trois rounds, la luminosité de l'environnement baissant légèrement et les sons se propageant plus difficilement dans l'air, mais de façon si subtile qu'il faut réussir un test de Vigilance contre une difficulté Surhumaine pour s'en apercevoir. Tous ceux qui se dissimulent à l'intérieur de cette zone obtiennent un bonus de +80 à leurs compétences clandestines pour cela tant qu'ils ne la quittent pas. La zone d'obscurité reste active pendant 10 minutes.

Niveau de pouvoir : 1

Broche contenant

Une broche contenant était un objet magique commun parmi la basse noblesse Sylvaine. Ces artefacts servaient à envoyer des messages de tendresse à la personne aimée, même si dans certains cercles ils étaient également utilisés pour espionner ou transmettre des messages aux subordonnés. Il s'agit d'une broche qui lorsqu'elle est ouverte, enregistre les paroles prononcées aux alentours et les reproduit quand elle est ouverte ultérieurement. Il en existe de formes très différentes, suivant le goût de leurs propriétaires, mais comme ce sont des objets elfiques, elles se distinguent toujours par leur fabrication délicate.

Beaucoup de ces broches se vendent encore comme de simples bijoux ou antiquités et sont devenues des objets plutôt courants dans les plus hauts cercles de la noblesse du Gabriel.

Fabula : 180 / 240 / 280

Messages (Rituel) : Il est possible d'emmagasiner des messages dans la broche en la maintenant ouverte et en parlant à proximité, l'enregistrement se terminant quand on la referme. En ouvrant à nouveau la broche, celle-ci reproduit le message enregistré et se vide dès qu'elle est fermée. Le message ne peut pas durer plus de 10 minutes.

Sort enregistré (Notions d'utilisation 2) : Une capacité bien moins connue des broches réside dans la possibilité qu'elles ont également d'emmagasiner des sorts. L'objet peut contenir un seul sort d'une valeur Zéonique maximale de 60 qui est lancé automatiquement en ouvrant la broche, consommant ainsi les énergies du sort. La projection du sort est contrôlée par le porteur de la broche, ou à défaut, par un score de 60 en Projection magique.

Niveau de pouvoir : 1+

Haadia

Les Haadia sont les bracelets chamaniques traditionnels des Jayans, qui conféraient à leurs porteurs la protection des esprits. Ils étaient créés à l'aide de cristaux de pouvoir, des plumes spécialement traitées qui recevaient une bénédiction des totems gardiens de chaque tribu.

Il en reste encore un bon nombre de Haadia sur Gaïa et, dans certaines parties du Nouveau Continent, elles sont encore fabriquées. Curieusement, du fait de la différence de taille entre les Jayans et les autres races les Haadia sont utilisées comme pendentifs et colliers par les êtres humains.

Fabula : 140 / 180 / 240

Protection des esprits : Les esprits ressentent une affinité avec le porteur d'une Haadia. À moins que pour une raison quelconque le personnage ne s'expose à leur courroux ou s'ils le détestaient déjà, ils ne lui infligeront pas de dégâts et tenteront, dans la mesure du possible, de le protéger. Les esprits les plus puissants ignorent complètement les effets des Haadia, même s'ils sont capables de percevoir leur influence.

Sentir les esprits : Le bracelet est capable de détecter les âmes jusqu'à une distance de 500 mètres, indiquant à son porteur la direction et la distance approximative à laquelle elles se trouvent. Il est possible d'éviter cette détection en réussissant un test de RMys contre une difficulté de 140. Cet effet est considéré comme un sort de Détection.

Niveau de pouvoir : 1+

Illustration Wen Yu Li

Pan

Contrairement à ce que d'aucuns peuvent penser, les articles d'origine sylvaine appelés communément « Pan » ne sont pas vraiment des armes. Il s'agit d'outils créés pour entamer la roche ou escalader des surfaces difficiles. Faits de métaux blancs de grande qualité, ils ont été dotés d'une nature surnaturelle pour qu'il soit possible de les planter dans des lieux protégés par la magie. Naturellement, ce sont ces qualités qui en font de bonnes armes, surtout contre des ennemis bardés de protections épaisses.

À ce jour, il doit en rester une dizaine sur Gaïa.

Fabula : 140 / 180 / 240

Qualité : Pan est une pioche de Qualité +5 capable d'affecter l'énergie.

Perforation : Pan a la capacité d'ignorer deux points de l'IP du défenseur, qui s'ajoutent à ce que lui accorde sa Qualité pour un total de trois points.

Escalade : Utiliser un Pan pour faire l'ascension d'une surface dure accorde au porteur de cet instrument un bonus de +25 à son jet d'Escalade.

Niveau de pouvoir : 1+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
50	-15	5	PER	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Arme courte	-	15	5	65
Règles spéciales				
Perforation, Escalade				

Analyseur surnaturel

Les analyseurs surnaturels sont des objets magiques utilisés très couramment par les sorciers et les magiciens pour mesurer et analyser le potentiel magique des objets. Il s'agit de lentilles de formes et de conception très diverse ; parfois ce sont des monocles, d'autres fois des lunettes ou même des fragments de cristal. D'une façon ou d'une autre, en les plaçant devant un œil, leur propriétaire peut visualiser les énergies magiques de manière bien plus claire et précise, comme s'il arrivait à mieux déchiffrer leurs formules.

Fabula : 120 / 140 / 180

Déchiffrer la magie (Notions d'utilisation 1) : Octroie un bonus de +40 à l'Évaluation magique pour mesurer ou évaluer le potentiel ou la nature magique d'un objet, d'un sort ou d'une personne. Cette capacité ne fonctionne pas avec ceux qui ne possèdent pas déjà la capacité de voir la magie.

Niveau de pouvoir : 1

Yeux de Rokh

Cette paire d'yeux, provenant d'une espèce d'oiseaux éteinte, permet à celui qui regarde au travers de l'un d'entre eux d'observer ce que voit l'autre œil. Elle était fréquemment utilisée par les espions et les conspirateurs, mais son fonctionnement dans les deux sens en a parfois fait une arme à double tranchant qui permettait de démasquer l'observateur.

Fabula : 140 / 180 / 240

Lien de Vision : Si deux personnes ont chacune un des yeux d'un Rokh, en fermant les yeux, elles peuvent regarder ce que voit l'œil possédé par l'autre. Cette capacité ne peut passer au travers d'une protection surnaturelle, et elle cesse également de fonctionner si les yeux sont séparés de plus de cent kilomètres.

Niveau de pouvoir : 1+

Gourde de pureté

Les gourdes de pureté ont été créées par les sages des terres d'Al-Enneth pour distiller le peu de liquide auquel avaient accès ceux qui prétendaient traverser les grands déserts. De fait elles sont d'une utilité considérable, et en des temps où les objets magiques étaient plus communs ces gourdes étaient extrêmement recherchées.

Aujourd'hui il en reste encore un bon nombre car, après tout, elles étaient faites pour durer, et il existe même quelques marchés noirs qui ne sont liés à aucune organisation et où il est possible d'en acquérir, à condition d'en offrir un bon prix.

Fabula : 140 / 180 / 240

Distillation : Tout élément liquide insalubre est filtré dans la gourde. En termes de jeu, elle élimine toute maladie ou tout poison jusqu'au niveau 50 que le liquide qu'on y verse pourrait contenir, le transformant en eau potable inoffensive. Cette capacité ne peut être désactivée et fonctionne avec tout type de liquide, même l'alcool.

Eau Pure : En buvant de l'eau de la gourde, le sujet peut refaire un test de Résistance en relation avec une maladie ou du poison comme s'il s'agissait d'un médicament ou d'un antidote. Cette capacité ne fonctionne que pour les maladies et les poisons de niveau 40 ou inférieur, et une seule fois pour chaque.

Niveau de pouvoir : 1+



ARTEFACTS INTERMÉDIAIRES

Cette partie regroupe les artefacts de pouvoir intermédiaire qui ont des capacités magiques les distinguant nettement des éléments plus communs.



Anneau du serpent

Les anneaux du serpent sont une série d'artefacts originaires du Stygia. Ils ont été créés par un important culte clandestin voué à Shoteth qui s'opposait au Roi-Pharaon et cherchait à le détruire. Ils avaient pour but d'accorder des pouvoirs à leurs porteurs, mais aussi de servir de symbole pour se reconnaître entre eux grâce à la forme caractéristique du serpent bleu représentant le Kalih du mal.

Près de cinq siècles plus tard, le culte a disparu et les rares personnes possédant encore ces anneaux n'ont aucune idée de leur origine, les considérants comme des objets magiques liés aux serpents.

Fabula : 180 / 240 / 280

Sifflement (Rituel) : Le personnage est capable de communiquer avec n'importe quel reptile.

Immunité contre les poisons : Celui qui porte cet anneau est immunisé contre tout type de poison d'un niveau inférieur ou égal à 80.

Yeux du serpent (Notions d'utilisation 2) : Le porteur de l'anneau peut à sa guise choisir de regarder par les yeux de n'importe quel serpent situé à moins de 250 mètres. Cette capacité ne lui permet pas de voir au travers de sceaux surnaturels.

Non détection : Le porteur de l'artefact obtient un bonus de +80 à ses Résistances contre tout type de détection à caractère magique ou psychique. De la même manière, tout personnage qui tente de détecter les capacités mystiques de l'anneau doit appliquer un malus de -80 à son Évaluation magique.

Niveau de pouvoir : 2

Illustration Wen Ya Li

Clés

Comme pour de nombreux objets magiques, les Anneaux du serpent fonctionnent aussi comme des clés surnaturelles. Bien que le culte de Shoteth soit complètement éteint aujourd'hui, beaucoup de ses caches et de ses bases secrètes existent encore et ne peuvent être ouvertes qu'avec un Anneau du serpent.



Dévoreur surnaturel

Le Dévoreur surnaturel est un artefact étrange, aussi peu naturel qu'il est unique. Il s'agit d'un pendentif en argent de la forme d'une étrange mâchoire au centre de laquelle est enchâssée une sphère de cristal bleutée. L'objet possède certainement un « cycle de vie » inhabituel car il a la capacité de remettre à son détenteur une partie du Zéon de ses ennemis pour absorber par la suite son énergie magique.

Bien que ses origines soient assez mal connues, l'objet provient des terres obscures du Moth et il est très probable qu'il ait été forgé par un des insolites habitants de Graven, à l'aide de matériaux provenant autant de la Veille que du monde réel.

Fabula : 180 / 240 / 280

Dévoreur de magie : Toute attaque physique ou magique fait perdre à sa cible un nombre de points de Zéon équivalent à la moitié des dégâts subis et les transfère au personnage qui porte le Dévoreur surnaturel. Cette capacité est limitée à 250 points de Zéon par round, n'a aucun effet sur les entités à Encaissement et ne peut pas faire baisser la réserve de Zéon d'une personne en-dessous de 10 points. Dévoreur de magie ne s'active pas tant que son possesseur ne le porte pas depuis au moins un jour entier.

Maintien : Le Dévoreur surnaturel se nourrit du Zéon de celui qui le porte, en absorbant 40 points par jour comme s'il s'agissait d'un sort maintenu.

Niveau de pouvoir : 2+

Cape des ailes

Les capes des ailes ou Columbidae sont des artefacts surnaturels couramment utilisés dans la culture Ebudan par ceux de cette race qui, pour une raison ou une autre, ont perdu leur capacité à voler. Il s'agit de grandes capes qui ont le pouvoir de se transformer en ailes pendant un instant, ce qui est suffisant pour donner une impulsion qui fera décoller leur détenteur et lui permettre de changer de direction en plein air.

Quand la cape active son pouvoir elle ne donne pas l'impression de complètement changer de forme, mais pendant une seconde le tissu semble s'ouvrir par le milieu, se déformer et adopter l'aspect d'une paire d'ailes.

Si jadis elles étaient très communes, le fait qu'elles soient tissées fait que très peu ont supporté le passage des siècles, et seules celles qui ont étés préservées avec grand soin conservent encore leurs capacités magiques.

Fabula : 180 / 240 / 280

Saut de l'ange (Notions d'utilisation 2) : Le détenteur de l'artefact peut se propulser à volonté en activant les ailes de la cape, bondissant sur des distances surhumaines ou changeant de direction en plein air. En se servant de cette cape, son utilisateur obtient l'équivalent de 13 en Force et en Agilité pour déterminer la puissance de son saut, ainsi qu'un bonus temporaire de +80 à sa compétence de Saut.

Planer (Notions d'utilisation 2) : Les ailes de la cape ne peuvent pas faire voler quelqu'un, mais elles peuvent se déployer pour qu'il plane comme avec un parapente. Cela ne veut pas dire qu'elles peuvent stopper une chute si on les active juste avant de toucher le sol, mais elles la freinent en réduisant la hauteur de trois quarts. Par exemple, en se servant à temps de la cape, une chute de 20 mètres se transforme en une de 5 mètres.

Impulsion défensive (Notions d'utilisation 2) : Grâce à la vitesse supérieure donnée par la cape, son porteur peut appliquer à chaque round un bonus de +10 pour une esquive déterminée.

Armure : La cape est considérée comme une armure souple qui accorde 2 points d'IP contre tout type d'attaque sauf Énergie.

Utilisation limitée : Après avoir utilisé la cape de quelque façon que ce soit sauf comme armure, capacité permanente et automatique, son porteur doit attendre 5 rounds avant de pouvoir activer à nouveau un de ses pouvoirs.

Niveau de pouvoir : 2



Jealous Fang

Jealous Fang est une arme ayant appartenu au Vetala Victorus Kerion, un noble de haute lignée des Onze Maisons du Sang connu pour être le meilleur assassin parmi son peuple. Il s'agit d'une dague faite de jade et taillée de façon à représenter la tête et la queue d'un serpent. De par sa forme il est extrêmement facile de verser tout type de poison sur le tranchant de cette arme et, comme elle est basée sur le pouvoir de Naaga elle-même, elle a la capacité de renforcer considérablement la puissance de toute substance toxique dont elle est recouverte.

Fabula : 240 / 280 / 320

Qualité : Jealous Fang est considérée comme un poignard de Qualité +10 capable d'affecter l'énergie.

Renforcement du poison (Rituel) : En déposant du poison sur la lame de Jealous Fang, son efficacité s'en trouve considérablement augmentée. Tout poison utilisé en conjonction avec Jealous Fang augmente de +40 la difficulté de sa RPoi (jusqu'à un maximum de RPoi 220) et double la durée de ses effets.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
50	+30	3	PER	TR
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Arme courte	Lançable, Précise	20	2	115
Règles spéciales				
Renforcement du poison				

Anneau de Rudraskha

Même s'il n'est pas à proprement parler lié à l'Aeon des Tempêtes, l'Anneau de Rudraskha est un objet surnaturel étroitement lié avec l'électricité. Il est fait de métal noir imitant des plumes, et entouré d'une ligne d'or en forme d'éclair. L'anneau a été créé par Enlil, un des Transcendés de l'Ère du Chaos, mais il a été légué avec toutes ses autres possessions à ses proches.

Actuellement l'anneau appartient à Soleil Noir, qui l'a mis en vente à l'attention de ceux qui peuvent se l'offrir.

Fabula : 180 / 240 / 280

Immunité élémentaire : L'anneau confère à son porteur une immunité absolue contre l'électricité naturelle. Si la source est mystique, il obtient une immunité équivalente à 20 intensités d'Électricité, c'est-à-dire un malus de -100 à la base de dégâts des attaques et un bonus de +100 à tout test de Résistance. Cette capacité ne fonctionne pas contre les effets ou attaques d'entités avec une Gnose de 35 ou supérieure.

Éclair (Notions d'utilisation 2) : L'Anneau de Rudraskha peut générer un éclair d'électricité. En termes de jeu, il fonctionne comme une décharge surnaturelle d'électricité avec une base de dégâts de 100. Pour le lancer, l'anneau peut se servir de la Projection magique de son porteur ou bien utiliser l'équivalent de 160 points en compétence offensive. Une fois l'énergie de l'anneau usée, cette capacité ne peut plus être activée avant le prochain orage.

Niveau de pouvoir : 2

Envie de Printemps

Envie de Printemps est un artefact créé par les Daimahs venus en occident. Il s'agit d'une dague rituelle fabriquée à partir de feuilles et de plantes surnaturelles, mais qui est aussi solide et efficace que si elle était faite de métal. Elle a un pouvoir sur les plantes, mais sa capacité la plus effrayante permet de fusionner avec le bois, une méthode exceptionnellement performante pour espionner sans être vu. En général elles sont utilisées par les gardiens du Bois des Feuilles au Pristinia, mais au moins quelques-unes sont arrivées sur le Vieux Continent.

Fabula : 240 / 280 / 320

Qualité : Envie de Printemps est considérée comme un poignard de Qualité +5 capable d'affecter l'énergie.

Union élémentaire (Rituel) : Porter cette arme permet de la planter dans n'importe quel objet en bois sur au moins la moitié de sa longueur et, en prononçant un mot Daimah, d'inciter la dague à faire pousser des racines qui s'unissent à l'objet, autorisant son détenteur à se fondre avec l'objet et de pénétrer physiquement à l'intérieur. Cette action prend un round complet durant lequel celui qui porte la dague ne peut faire aucune autre action. Si l'objet dans lequel il s'est introduit est détruit, le personnage en est expulsé et doit réussir un test de RPhy contre 140 sous peine de subir des dégâts équivalents au double du niveau de l'échec. Même si au cœur de l'objet il est impossible d'utiliser ses sens naturels, le détenteur de l'artefact peut utiliser des compétences surnaturelles comme la Détection du Ki, des pouvoirs psychiques ou des sorts pour percevoir ce qui se passe à l'extérieur. Le personnage peut sortir de l'objet à tout moment.

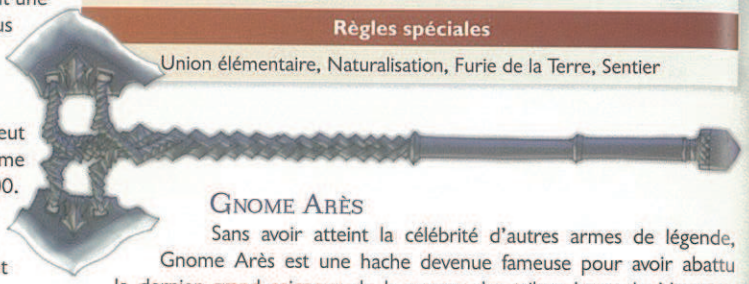
Naturalisation : En présence de l'arme les plantes commencent à gagner en vigueur et en couleur, ainsi qu'à croître et à se multiplier bien plus rapidement qu'à l'ordinaire.

Furie de la terre (Notions d'utilisation 2) : En plantant sa lame dans le sol, Envie de Printemps crée de multiples racines qui courent sous terre dans un rayon de 30 mètres pour aller attaquer ses ennemis selon un angle imprévisible. De ce fait, toute cible de l'attaque doit réussir un test de Vigilance contre 180 ou appliquer le malus de surprise. Comme les racines n'attaquent pas directement, il est impossible de contre-attaquer le porteur de l'artefact suite à cet assaut. Les racines de Furie de la terre attaquent sur le Mode Perforant et infligent 50 points de Dégâts. Utiliser cette capacité est considéré comme une attaque complète, il n'est donc pas possible de faire une autre action active durant le round.

Sentier : En se déplaçant dans une forêt avec Envie de Printemps, la végétation s'écarte pour laisser le personnage libre de ses mouvements. De plus, elle se referme momentanément derrière lui, rendant toute poursuite plus difficile et augmentant d'un niveau la difficulté de tout test de Pistage.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
40	+25	3	PER	TRA
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Arme courte	Lançable, Précise	15	0	65
Règles spéciales				
Union élémentaire, Naturalisation, Furie de la Terre, Sentier				



Gnome Arès

Sans avoir atteint la célébrité d'autres armes de légende, Gnome Arès est une hache devenue fameuse pour avoir abattu le dernier grand seigneur de la guerre des tribus Jayan du Nouveau Continent. Elle a été forgée par les maîtres armuriers dans un métal extrait du dos d'un Chthon, et de grands chamans lui ont accordé le pouvoir des esprits de la terre. Le résultat est un artefact d'une qualité exceptionnelle, une arme faite pour la guerre que seul un véritable champion peut prétendre manier.

Néanmoins et malgré tout leur courage, les tribus Jayan ont été vaincues, et suite au décès de leur seigneur Arès fût prise en tant que trophée et emportée sur le Vieux Continent. Là, elle fut vendue aux enchères en tant que prise de guerre pour terminer dans la collection d'un riche bourgeois du Phaïon. Toutefois l'arme fut volée peu de temps après, passant par une série de propriétaires étranges et bigarrés tout au long de l'histoire.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Arès est considérée comme une hache à deux mains de Qualité +10.

Compétence offensive : Outre le bonus accordé par la qualité de l'arme, celui qui manie Arès obtient un modificateur spécial de +10 à sa compétence d'Attaque.

Faille (Rituel) : En frappant le sol avec Arès, ce qui équivaut à une attaque complète, il est possible de créer une grande faille divisant le sol en deux sur une longueur d'un mètre par tranche de 25 points sur le Résultat d'Attaque. Tout personnage de taille moyenne ou inférieure qui n'a pas la capacité de voler et qui se trouve sur la ligne tracée par la faille doit réussir un test d'Agilité contre une difficulté de 10 ou être précipité au fond de celle-ci et souffrir des effets d'une chute d'une hauteur de 20 mètres. Ce pouvoir ne peut être activé dans des lieux où le sol est protégé magiquement ou s'il est d'une dureté exceptionnelle, et il est nécessaire d'attendre au moins trois rounds avant de le réutiliser.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
120	-60	9/11	TRA	CON
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hache / Deux mains	Une ou deux mains	27	11	130
Règles spéciales				
Compétence offensive, Faille				

Filets Mantincore

Les filets Mantincore sont un ancien système d'assujettissement mystique créé pour attraper les entités surnaturelles et les êtres intangibles. Ils sont issus de la culture Deva mais, la science surnaturelle sur laquelle ils sont basés ayant été copiée par de nombreuses autres ethnies, on peut dire que celles-ci ont chacune leur propre version de ces filets.

En général, il s'agit de grands filets métalliques aux extrémités desquels sont placés des poids marqués d'un sceau mystique. En les lançant sur une cible, ils agissent comme s'ils étaient vivants et s'entortillent autour de leurs proies, les plaquant au sol ou au mur pour éviter qu'elles puissent bouger. Pendant qu'ils attrapent quelqu'un, ils produisent un bourdonnement caractéristique qui prouve que leurs énergies surnaturelles fonctionnent. Les Mantincores ont une autonomie d'approximativement une heure une fois qu'ils ont commencé à immobiliser, passé ce délai ils commencent à perdre en efficacité et nécessitent environ une semaine pour se recharger complètement.

Aujourd'hui les filets Mantincores sont communément utilisés par Tol Rauko pour attraper des cibles intangibles ou pour sceller temporairement leurs compétences mystiques, il est donc courant que chaque templier ait avec lui un de ces artefacts. Pour la même raison, il est facile des les obtenir auprès de Soleil Noir pour un prix adéquat.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Les Mantincores sont assimilés à des filets de gladiateur de Qualité +5, capables d'affecter l'énergie. Le filet applique 12 en Force sur ses proies, et jusqu'à 14 contre des êtres spirituels ou intangibles.

Immobilisation surnaturelle : Le filet affaiblit les pouvoirs des êtres surnaturels qu'il attrape. Si une créature mystique est partiellement ou complètement prise dans le filet, elle doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine de subir un malus de -50 à toutes ses actions, un malus de -5 à tous ses attributs physiques et d'être totalement incapable d'utiliser ses pouvoirs surnaturels pour se libérer.

Niveau de pouvoir : 2

Dégât	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
15	+5	4	CON	TRA
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Corde	Lançable, Immobilisation (Force 12/14)	18	-2	65
Règles spéciales				
Immobilisation surnaturelle				



Seiken

Seiken est un vieux katana au lourd passé. Il appartenait à l'origine à un Kami de la guerre de Varja qui a accompagné l'Empereur Éternel lors de ses attaques sur le Phaïon. L'arme a une apparence étrange pour un katana traditionnel car sa lame est couverte de segments dentelés et de crânes gravés. Cela est dû au fait qu'elle a été conçue pour triompher des lourdes armures occidentales, ce pourquoi elle s'est révélée extrêmement efficace. Après la mort de son créateur aux mains du Transcendé Markushias, Seiken fut transmise au fils du Kami qui resta emprisonné au Phaïon jusqu'à ce qu'il prouve sa valeur et qu'il se fixe près de son clan dans la principauté. Avec le temps, ses descendants devinrent une des familles les plus importantes de Phaïon et la première à louer les services du mercenaire Hoshitaka Meizo, auquel ils remirent l'objet en guise de paiement. Depuis, l'arme est devenue le symbole de la compagnie Akaryu et elle est portée par quiconque est à la tête de cette organisation. Curieusement, son propriétaire actuel est si sûr de lui qu'il a juré qu'il remettrait l'arme à quiconque arrivera à le vaincre en combat avant qu'il ne décide de partir à la retraite.

Fabula : 140 / 240 / 280

Qualité : Seiken est considéré comme un katana de Qualité +10 capable d'affecter l'énergie.

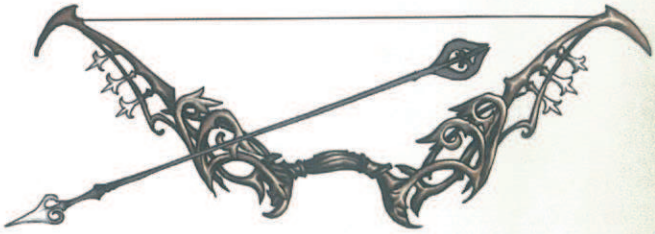
Protection refusée : Qu'il inflige ou non des dégâts, si Seiken touche une cible celle-ci voit tous ses Indices de Protection réduits de 2 points, pour ce round ainsi que le suivant.

Réaction amoindrie : Chaque fois que Seiken inflige des dégâts, des chaînes spectrales apparaissent autour des extrémités de la cible, entravant ses mouvements. Toute personne souffrant de dégâts provenant du katana doit réussir un test de RMys contre 100 sous peine de subir un malus cumulatif de -10 à l'initiative et de -5 à toutes les actions. Ces malus disparaissent après 5 minutes.

Mouvement entravé : En frappant une protection, Seiken entrave le mouvement avec cette armure en créant des fibres spectrales au niveau de ses jointures. Si une attaque avec le katana n'inflige aucun dégât du fait de l'armure de son adversaire, celle-ci doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine d'augmenter son Port requis d'un nombre de points équivalent au niveau de l'échec. Cette capacité ne fonctionne pas contre les armures souples, et les malus disparaissent au bout de 5 minutes.

Niveau de pouvoir : 2+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
70	+10	5/6	TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée	Une ou deux mains	21	5	140
Règles spéciales				
Protection refusée, Réaction amoindrie, Mouvement entravé				



Canace

Même s'ils n'ont jamais acquis l'importance des Zebahs, les Canaces ou arcs en spirale sont des armes surnaturelles populaires utilisées par une bonne partie des cultures Duk'zarist. Ils sont faits de bois de Ghestal et renforcés par des enchantements du vent pour doter leurs flèches d'une puissance unique. Une fois tirées, ces dernières tournent sur elle-même à grande vitesse, transperçant toute protection avec une incroyable facilité.

Fabula : 140 / 180 / 240

Qualité : Canace est considéré comme un arc court de Qualité +5.

Perforation : Les flèches tirées par Canace tournent sur elles-mêmes à grande vitesse, transperçant ainsi bien plus facilement armures et protections. Par conséquent elles réduisent de 2 points l'IP des armures rigides et de 4 points celui des armures souples. Ce modificateur s'ajoute à tout bonus inhérent aux flèches. Si une personne sans aucune armure est la cible de ces flèches, l'effet de perforation cause des dégâts sévères, augmentant de 10 points la base de dégâts de l'arme et appliquant un bonus de +10 au calcul de tout Critique causé.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
-	-5	4	-	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Tir	Deux mains	12	-1	65
Règles spéciales				
Perforation				

Illustration Wen Yu Li



Gemme du Matin

Il existe peu d'informations sur l'origine ou la création du gantelet connu sous le nom de Gemme du Matin, si ce n'est que son pouvoir est très étroitement lié à l'eau. Il s'agit d'un brassard d'armure qui va de la partie inférieure de l'avant bras à l'épaule. Fabriqué dans un matériau rosé étrange, apparemment un alliage d'Élektra, il est décoré de détails très féminins.

Pendant longtemps, il est resté en possession de la famille Glennrose du Daphné, et son utilisation a valu à celle qui le portait le titre de Princesse Cavalière des Eaux, qui est normalement réservé au paladin la plus habile de la Maîtresse des Roses.

Fabula : 140 / 240 / 320

Qualité : La Gemme du Matin est considérée comme un objet de Qualité +10. Elle n'accorde aucun bonus direct à la compétence de combat ou à l'Initiative de son porteur, mais augmente sa base de dégâts de 10 points et réduit de 2 points l'Indice de Protection de l'armure de ses ennemis en étant utilisée avec des arts martiaux ou en combat à mains nues.

Choc aqueux (Notions d'utilisation 2) : La Gemme du Matin permet de créer dans la paume de la main une boule d'eau et de la projeter à grande vitesse. Cette attaque correspond à un tir avec une portée maximum de 100 mètres qui attaque sur le Mode Contondant et inflige 60 points de dégâts. Qu'elle inflige ou non des dégâts, si la cible est atteinte elle subit un impact de Force 10. Se servir de cette capacité coûte 4 points de Ki au porteur de l'artefact.

Bouclier aqueux (Notions d'utilisation 2) : En cristallisant l'eau, son détenteur peut créer une bulle d'eau surnaturelle pour bloquer les attaques pendant un round complet. Elle équivaut à un bouclier surnaturel qui peut supporter 250 points de dégâts avant d'être détruit. Utiliser cette capacité coûte 6 points de Ki au porteur de la Gemme du Matin.

Crachat aqueux (Notions d'utilisation 1) : Grâce à la Gemme du Matin, il est possible de contrôler à volonté jusqu'à 50 litres d'eau pour les déplacer ou en altérer la forme. Son détenteur peut créer des formes aqueuses, mais la complexité et le détail de celles-ci sont déterminés par sa compétence secondaire d'Art. Ce pouvoir ne permet pas de prendre le contrôle de l'eau dont est constitué un être vivant.

Niveau de pouvoir : 2+

Brassard du Dragon

Le Brassard du Dragon est un artefact d'origine Duk'zarist qui se sert de l'âme d'un Rejeton Ophidien comme renforcement magique. Il s'agit d'un large bracelet en bois de Ghestal et jade, décoré d'un dragon incrusté qui couvre près de la moitié du bras. Son propriétaire peut à volonté l'imprégner d'énergie pour lui insuffler temporairement la vie, le faisant s'enrouler autour de son bras, la tête du dragon reposant dans sa main.

L'artefact est actuellement en la possession de Soleil Noir.

Fabula : 240 / 280 / 320

Souffle de dragon (Notions d'utilisation 2) : Le brassard peut changer à volonté le bras de son porteur en une tête de dragon qui éructe un souffle de feu, embrasant tout ce qui se trouve en face de lui. Pour pouvoir lancer cette attaque, il faut que celui qui porte le brassard possède le pouvoir Transmission du Ki et qu'il investisse 5 points de Ki dans l'artefact. Pendant le transfert du Ki le bracelet se transforme et lance, grâce à la compétence offensive de son utilisateur, une attaque qui progresse sur 20 mètres depuis la gueule du dragon sous la forme d'une langue de feu en forme de cône.

Résistance : Le brassard est un artefact de Qualité +10 quand il faut calculer sa Présence et sa Résistance.

Protection contre le feu : Le Brassard du Dragon confère une immunité à 10 intensités de Feu, c'est-à-dire un malus de -50 à la base de dégâts des attaques de Chaleur et un bonus de +50 à tout test de Résistance lié à cet élément.

Niveau de pouvoir : 2



Duman

D'après la légende, Duman est une lance ayant des pouvoirs sur le brouillard et la brume et qui a souvent été trouvée dans le marais d'Agamemmon. Beaucoup ignorent si c'est vraiment le même objet ou s'il s'agit de plusieurs lances, mais tout indique qu'après la mort de ceux qui l'avait découverte, l'arme disparaît pour réapparaître dans le marais. Certains occultistes en sont arrivés à suggérer que la lance représente la volonté du marais, alors que d'autres pensent qu'elle est liée à quelque chose qui s'est glissé par les brèches de la réalité qu'elle renferme et qui utilise les détenteurs de la lance en tant qu'agents.

Fabula : 240 / 280 / 320

Qualité : Duman est considérée comme une lance de Qualité +10 capable d'affecter l'énergie.

Volonté : Sans avoir de véritable personnalité ou identité, la lance envoie en certaines occasions des images directement dans la tête de son propriétaire, lui indiquant les actions à accomplir pour continuer à être digne d'elle. Ces indications sont des plus variées, mais elles sont d'habitude liées à la destruction d'un type de créatures ou de personnes à même de menacer le marais d'Agamemmon. Si le personnage ne mène pas à bien ces actions, la lance s'évapore en se transformant en brume.

Maîtrise martiale : Pour apprendre à utiliser les capacités Brume rouge, Dissipation et Déchirure persécutrice, celui qui manie Duman doit dépenser 10 points de Développement Intérieur.

Brume rouge (Notions d'utilisation 2) : Duman relâche sur les ordres de son porteur une brume rougeâtre dans un rayon de 30 mètres autour d'elle, aveuglant partiellement tous ceux qui sont à l'intérieur de cette zone à l'exception de son porteur. L'aire d'effet est statique pendant une minute puis s'évanouit. Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par jour, sauf si le détenteur de l'artefact y infuse 10 points de Ki, ce qui la recharge et élimine tout temps d'attente.

Dissipation (Notions d'utilisation 3) : Tant qu'il ne fait pas d'action active durant le round, celui qui contrôle la lance peut se changer en brume, devenant intangible pour le reste du round. Dans cet état il ne peut pas bouger, ni attaquer, ni encore être attaqué par ce qui est incapable d'affecter l'énergie.

Déchirure persécutrice : En lançant Duman, celle-ci prend sa forme brumeuse et ignore ainsi tout objet sur sa trajectoire incapable de retenir l'énergie. La lance ne reprend son apparence physique qu'au moment d'atteindre son objectif.

Niveau de pouvoir : 2+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
60	+15	4/6	PER	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hast	Lançable, Une ou deux mains	23	6	125
Règles spéciales				
Volonté, Maîtrise martiale, Brume rouge, Dissipation, Déchirure persécutrice				

Nihilims

Nihilims est le nom des armes surnaturelles fabriquées actuellement par l'Alliance Azur pour ses agents de plus haut niveau. Elles sont faites de métal noir, couvertes de runes bleues et sont habituellement entre les mains des meilleurs membres des Jaegers. Elles peuvent être de tout type, mais ce sont généralement des sabres ou autres armes légères. Le concepteur et créateur des Nihilims est l'Arbitre Balthassar, qui travaille en secret dans la forteresse de Seifer au Togarini au développement d'objets magiques pour l'Alliance, avec un groupe de créatures surnaturelles.

Fabula : 240 / 280 / 320

Qualité : Les Nihilims sont considérés comme des armes de Qualité +10 capables d'affecter l'énergie.

Arme obscure : les Nihilims sont des armes dont les qualités élémentaires et les attaques sont basées sur l'obscurité.

Niveau de pouvoir : 2

Macahuitl

Macahuitl est une masse en bois qui, selon les légendes, a appartenu à Quezcatli, le grand héros de l'Itzi qui a sauvé le monde de l'obscurité éternelle en se sacrifiant. Que l'histoire soit vraie ou non, ce qui est certain c'est que la Macahuitl conservée actuellement n'est pas l'artefact original mais une réplique commémorative destinée à lui rendre hommage. Curieusement, bien que cela fasse bien longtemps que personne ne sait plus s'il s'agit de la masse authentique ou non, les gens la considèrent néanmoins comme telle.

Les prêtres qui l'ont créée l'ont imprégnée, ce qui n'était apparemment pas le cas de la véritable arme de Quezcatli, de pouvoirs mystiques capables non seulement d'affecter les corps intangibles mais aussi, en donnant un coup particulièrement fort, de faire s'enflammer ses ennemis.

Sa localisation actuelle est inconnue car, après que Tol Rauko ait tenté de se l'approprier il y a quelques années, l'objet a été caché dans un endroit secret. Certains s'accordent même à dire qu'il n'est plus en Itzi.

Fabula : 120 / 140 / 180

Qualité : Macahuitl est considérée comme une masse de Qualité +5 capable d'affecter l'énergie.

Masse cérémonielle : Imprégnée du pouvoir du soleil, la masse inflige de graves dégâts internes sous forme de brûlures à ceux qu'elle touche. Les coups donnés avec Macahuitl, bien qu'ils soient sur le Mode Contondant, sont considérés comme des dégâts de Feu.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
50	+5	6	CON	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Masse	-	19	6	65
Règles spéciales				
Masse cérémonielle				

Ramudah

Ramudah est un atlatl de grande qualité imprégné d'un pouvoir mystique qui accroît de manière stupéfiante la force et la vitesse des javelots qu'il propulse. Il appartenait au héros Quezcatli, mais ce n'est que longtemps après sa mort que des pouvoirs spéciaux ont été accordés à l'artefact.

L'œil est attiré par les nombreuses runes et les symboles magiques typiques d'Itzi qui le décorent, toutefois hormis le fait qu'ils semblent exceptionnellement anciens, rien n'indique son origine.

Actuellement le lieu où se trouve Ramudah est inconnu, mais certains croient qu'une tribu de la principauté le possède.

Fabula : 120 / 140 / 180

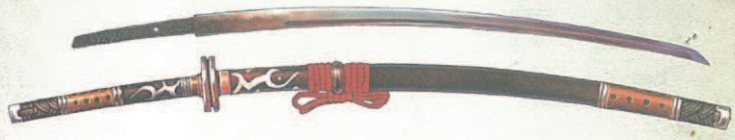
Qualité : Ramudah est considéré comme un atlatl de Qualité +5.

Distance : Les javelots lancés avec cet atlatl ont un bonus de +4 en Force pour déterminer la portée du jet.

Tir : Tous les javelots lancés avec Ramudah augmentent de 40 points les dégâts de leurs attaques et sont considérés comme des projectiles d'arme à feu.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
-	-5 (spé)	5	-	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Tir	-	13	-2	60
Règles spéciales				
Distance, Tir				



Taiyonotsuki

Les Taiyonotsukis sont des artefacts forgés durant l'antiquité par les Kamis de Varja. Il s'agit de quinze fourreaux d'épées aux ornements divers que portaient les premiers mortels au service des fils de Taiyonohikari. Le pouvoir de ces objets bénis du don des cieux est de charger en énergie céleste les armes qu'ils protègent, permettant à leurs propriétaires de donner des coups mortels en les dégainant.

Naturellement au fil du temps ces artefacts se sont dégradés, et au moins la moitié d'entre eux a été perdue ou détruite après des siècles de conflits incessants. À présent, sept sont en possession d'agents d'élite du Lannet et du Shivat, mais le mystère reste entier quant à l'emplacement des autres.

Fabula : 140 / 180 / 240

Défouraillage céleste : Si l'on attaque en dégainant avec une épée préalablement rangée dans ce fourreau, sa lame brillera de manière spéciale et coupera tout ce qui se trouve sur son chemin. Par conséquent, en dégainant et en réalisant une attaque lors du même round, l'arme est momentanément considérée comme ayant une Qualité de +15 et attaque sur le Mode Énergie. Si sa Qualité naturelle est supérieure, elle ne l'augmente pas mais reçoit un bonus de +20 aux dégâts. Pour utiliser cette capacité, l'arme doit rester au moins 5 rounds dans le fourreau.

Niveau de pouvoir : 2



Dague de l'Exil

Les dagues de l'Exil sont une série d'armes surnaturelles créées par les Devas en des temps reculés. Lorsque leur empire était à son apogée elles étaient relativement courantes, et il en a été produit au moins une centaine qui étaient portées par les agents spéciaux chargés d'arrêter les créatures surnaturelles devenues incontrôlables.

Les dagues de l'Exil sont des armes en acier ornées de jade. Elles ne sont pas capables de faire de gros dégâts ni d'infliger des coupures car elles n'ont ni pointe, ni tranchant. Toutefois, les êtres surnaturels qui connaissent leur véritable pouvoir les considèrent comme des artefacts effrayants car, fidèles à leur nom, elles ont la capacité de les expulser du monde réel et de les enfermer dans d'autres plans d'existence.

Aujourd'hui, la majorité de ces objets a été réquisitionnée par Tol Rauko, mais il en reste encore un bon nombre entre les mains de différents invocateurs ou à la vente dans les établissements de Soleil Noir.

Fabula : 140 / 180 / 240

Exil : Lorsqu'elle est utilisée contre des créatures surnaturelles, la dague montre son véritable pouvoir. Au lieu de se heurter à leurs corps, elle les traverse comme s'ils étaient immatériels, puis coupe le lien qu'ils ont avec le plan d'existence sur lequel ils se trouvent et, ainsi, les révoque. Si la dague de l'Exil atteint une créature d'Entre Mondes ou Animique, celle-ci doit réussir un test en RMys contre une difficulté équivalente à 80 plus les dégâts qu'elle aurait dû infliger, avec un maximum de 180. Dans le cas des créatures à Encaissement, il faut diviser les dégâts reçus par leur multiple d'Encaissement. La base de dégâts de la dague pour déterminer la RMys de cet effet est de 60, bien qu'en réalité elle soit incapable d'infliger de véritables dégâts à ses ennemis.

Rituel (Notions d'utilisation 2) : La dague de l'Exil peut servir à renforcer les compétences de Convocation d'un personnage. En l'utilisant durant un rituel, elle octroie un bonus de +20 aux compétences Dominer et Révoquer.

Niveau de pouvoir : 2

Illustration Wen Yu Li

Dagues du Soleil et de la Lune

Les Dagues du Soleil et de la Lune sont une paire d'artefacts jumeaux offerte par les Ebudans au Sultan Abdel Majid Al Karjah il y a mille trois cents ans pour commémorer sa victoire sur les Yinnuns et l'unification du Kushistan. Ces artefacts à la beauté trompeuse sont décorés respectivement de détails inspirés des deux corps célestes, et ont la capacité de puiser en eux de quoi renforcer leurs propres pouvoirs surnaturels.

Ces objets ne sont pas intrinsèquement très puissants, mais leur valeur commerciale est disproportionnée car, non seulement ils sont ornés de gemmes uniques provenant des citadelles Ebudans, mais ils sont également un important symbole pour les sultans du Kushistan. Malheureusement ils ont été perdus il y a longtemps et il n'existe que peu d'informations quant à leur localisation actuelle. Certains disent qu'elles sont cachées au plus profond des Salons des Rois au Stygia, alors que d'autres pensent qu'elles sont enterrées dans une des cryptes de l'immense Nécropole.

Fabula : 140 / 180 / 240

Résistance : Indépendamment de l'heure, les deux dagues sont considérées comme étant de Qualité +10 lorsqu'il s'agit de calculer leur Résistance et leur Présence.

Union : Les deux dagues sont les parties d'un seul artefact et ont besoin l'une de l'autre pour pouvoir déployer leurs capacités spéciales. Si elles sont séparées de plus de 100 mètres, elles perdent leurs pouvoirs respectifs et leurs bonus de Qualité, mais pas leur bonus de Résistance.

Dague solaire : La Dague du Soleil se nourrit de lumière et tient ses capacités du soleil. Par conséquent, selon la quantité de lumière naturelle se reflétant sur sa lame, son pouvoir varie. Durant la nuit et les jours à faible luminosité, la dague est considérée comme un objet de Qualité +0, les jours ordinaires ou avec une lumière naturelle ce bonus passe à +5, et au cours des journées ensoleillées elle est de Qualité +10.

Lumière solaire (Notions d'utilisation 1) : Lorsque la lumière du jour se reflète sur la lame de la Dague du Soleil, elle le fait en générant une vague de chaleur qui fait fondre tout ce qu'elle touche. En termes de jeu, la réflexion de la lumière sur le métal de la dague crée, sur 20 mètres au maximum, une décharge de chaleur équivalente au sort de niveau 30 de la Voie du Feu lancé au Degré Intermédiaire, et que le porteur peut projeter à l'aide de sa compétence offensive. Cette capacité faisant surchauffer la dague, son propriétaire doit donc attendre au moins trois rounds pour pouvoir l'utiliser à nouveau. S'il n'attend pas, tant qu'il est en contact avec la garde il doit réussir un test de RPhy contre 160 ou subir des dégâts basés sur la chaleur équivalents à la moitié de sa marge d'échec.

Dague lunaire : À l'image de sa jumelle, la Dague de la Lune tient ses capacités des cycles lunaires et acquiert ses véritables pouvoirs durant la nuit. Durant le jour et lors de la nouvelle lune la dague est de Qualité +0, alors que lors des autres nuits son bonus est de +5. C'est uniquement lorsque la lumière directe de la lune se reflète sur sa lame que son bonus de Qualité atteint +10.

Demi-lune (Rituel) : Les attaques amples avec la Dague de la Lune créent une traînée blanche qui allonge sa portée réelle. De cette façon, les attaques de zone réalisées au moyen de l'arme sont capables d'atteindre jusqu'à 5 adversaires et le malus lié à ce type de manœuvre est réduit de moitié.

Niveau de pouvoir : 2+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
30/40/50	+20/+25/+30	3	PER	TRA
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Arme courte	Lançable, Précise	20	-2/0/2	115
Règles spéciales				
Résistance, Union, Dague solaire, Lumière solaire, Dague lunaire, Demi-lune				

Promesse d'aide

Bien que cela ne constitue pas un pouvoir en soi, en les offrant à Abdel Majid Al Karjach les Ebudans ont juré que les dagues représentaient le symbole de l'union entre leurs deux peuples et que, tant qu'un Sultan du Kushistan les possédant demanderait de l'aide, ils répondraient à son appel. Naturellement, peu nombreux sont ceux qui accordent de la valeur à une simple promesse faite il y a plus de mille ans mais, cachés dans l'ombre, il reste encore quelques Ebudans transcendés qui étaient présents lors de la conclusion du pacte et qui se sentent encore liés par lui.

Mournehäven

Mournehäven, la morsure de glace, est l'épée légendaire du Roi des Héros, Holst. L'arme, une épée bâtarde de fabrication elfique faite de cristal et d'Elektra, lui a été offerte comme cadeau d'adieu avant qu'il ne soit intronisé monarque par Melkiren, sa mère adoptive.

Mournehäven est une arme puissante, mais sa légende a dépassé de loin ses véritables capacités. Bien qu'elle soit sans doute une épée surnaturelle parfaitement équilibrée et que son tranchant congèle tout ce qu'elle coupe, elle est bien loin d'approcher les pouvoirs incommensurables qui lui sont attribués. L'épée n'est pas capable de couper des dragons en deux d'un seul coup, de congeler des armées entières ou de protéger totalement du mal celui qui la porte.

L'arme a été perdue peu après la mort de Holst, mais elle apparaît à travers les âges entre les mains d'individus des plus disparates.

Fabula : 40 / 280 / 320

Qualité : Mournehäven est considérée comme une épée bâtarde de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie.

Tranchant gelé : Les attaques de Mournehäven ont Froid comme Mode secondaire.

Niveau de pouvoir : 2+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
100	-15	7/9	TRA	CON/FRO
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée / Deux mains	Une ou deux mains	30	11	175
Règles spéciales				
Tranchant gelé				



Kaithel

Kaithel, mot Sylvain qui en Ultwe'alariel signifie simplement « arc blanc », est l'arme surnaturelle à distance la plus courante chez les elfes. Il s'agit d'un bel arc taillé dans un bois blanc avec une telle maestria qu'il est doté d'un équilibre et d'une précision sans égal. Il est habituellement orné de gravures de fleurs, d'animaux mythologiques ou de symboles liés aux Béryls. Dans de nombreux royaumes Sylvains, tous les enfants qui souhaitaient suivre la voie des armes s'entraînaient dessus et le recevaient comme récompense en échange de la promesse de répondre à l'appel de leur roi.

Fabula : 140 / 180 / 240

Qualité : Kaithel est considéré comme un arc long de Qualité +5.

Distance supérieure : Les Kaithel ont une base de portée de 120 mètres au lieu de 60.

Cordes résonnantes (Notions d'utilisation 1) : La corde des Kaithel est tendue de façon surnaturelle pour favoriser l'adresse de l'archer plutôt que sa force. Ainsi, le personnage ajoute son bonus de Dextérité au lieu de celui de Force à la base de dégâts des flèches tirées avec ces arcs.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
-	-25	7	-	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Tir	Deux mains	13	0	170
Règles spéciales				
Distance supérieure, Cordes résonnantes				

Exuberwulf

Plus qu'une personne, celui qui porte Exuberwulf est un cuirassé ambulant, un tank de métal vivant qui ne peut pratiquement pas être arrêté. L'artefact est une immense armure en métal doré de plus de cent kilos, dotée de pouvoirs surnaturels qui augmentent notablement la force physique de celui qui la porte.

Exuberwulf a été créée il y a un peu plus de deux siècles par Ambrose Magus suite à une expérience visant à fabriquer une protection insurpassable. L'objet a été offert à la noble famille des Van Horsman du Dalaborn, amis intimes du sorcier. Ils s'en sont servi au cours de nombreux conflits, tout en essayant de cacher le plus possible ses capacités mystiques.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Elle est considérée comme un harnois avec armet de Qualité +10. Du fait de son caractère surnaturel, ses bonus de Qualité s'ajoutent également à l'IP d'Énergie.

Taille : Exuberwulf peut uniquement être endossée par un personnage dont la Taille est comprise entre 16 et 22.

Puissance : L'armure octroie à son possesseur une puissance physique surhumaine. Quand il l'endosse, elle lui accorde une base de Force de 12 ou augmente de +3 celle qu'il avait déjà, avec un maximum de 16. De plus elle lui permet d'accomplir des actions surhumaines pour tout ce qui a trait à la Force.

Impénétrable : Exuberwulf accorde à son porteur un Seuil d'Invulnérabilité de 80.

Pesante : L'aspect négatif d'Exuberwulf réside dans sa difficulté d'utilisation, car c'est une armure dont le contrôle est ardu et lorsqu'on la porte bouger devient très compliqué. Par conséquent, elle a une valeur propre de Port d'armure de 180, un malus inhérent de -60 et applique un malus de -6 au Mouvement.

Niveau de pouvoir : 2+

Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
170	-60	-6	28	145	Complète	Rigide
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
7	7	7	6	2	6	4
Règles spéciales						
Puissance, Impénétrable, Pesante						

Port requis	Malus à la Perception		Solidité.	Prés.	Local.	Catégorie
10	-30		26	125	Tête	Rigide
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
7	7	7	6	2	6	4
Règles spéciales						
Puissance, Impénétrable, Pesante						

Armures de dragon

Les armures de dragon sont une collection de cuirasses mystiques fabriquées à partir des restes d'un dragon. En général la mieux adaptée à ce processus est l'armure d'écailles, qui utilise les os comme soutien pour recouvrir le corps de celui qui la porte. Ces cuirasses sont aussi vieilles que le temps lui-même, et les meilleurs guerriers les utilisaient déjà comme protection avant la Guerre de l'Obscurité. Presque toutes les cultures ont eu leur propre version de cette armure, mais les méthodes de fabrication étaient très similaires, car leur pouvoir émane avant tout du matériau utilisé pour les créer et non du façonnage en soi. Toutefois, les plus courantes sont de confection Duk'zarist et Vetala, les premiers pour avoir trouvé en elles un substitut idéal au métal et les seconds du fait de leur union avec les dragons.

Grâce aux qualités élémentaires des écailles, les armures de dragon offrent non seulement une protection exceptionnellement élevée contre les attaques physiques mais aussi contre la chaleur, le froid ou l'électricité.

Comme elles étaient très nombreuses, il est encore possible d'en trouver dans diverses parties de Gaïa ou de les acheter sur les marchés clandestins de Soleil Noir.

Fabula : 180 / 240 / 280



Illustration Wen Yu Li

Qualité : Elles existent en différents modèles mais dans leur majorité ce sont des armures d'écailles, de plaques ou des harnois. En termes de jeu elles sont toujours considérées comme des armures de Qualité +10, même si elles ne reçoivent pas de bonus spéciaux contre l'Énergie.

Taille : Les armures sont de toutes tailles, de 8 à 24.

Résistance élémentaire : Selon le type de dragon utilisé pour leur fabrication elles obtiennent 4 Indices de Protection supplémentaires dans l'élément avec lequel elle sont en harmonie ; Chaleur pour les rouges, Froid pour les blancs et Électricité pour ceux liés aux tempêtes. De plus, elles sont immunisées contre 10 intensités de l'élément qui leur correspond ou, ce qui revient au même, réduisent de -50 la base de dégâts des attaques et obtiennent un +50 à tout tests de Résistance liés à cet élément.

Niveau de pouvoir : 2

Écailles

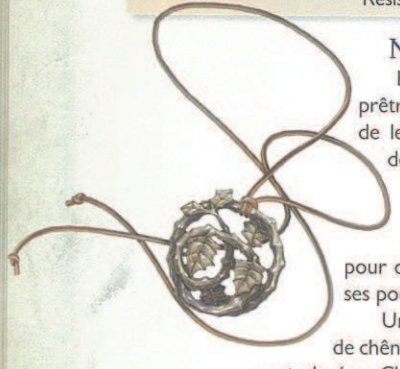
Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
70	-15	-1	27	135	Complète	Rigide
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
6	6	6	5	2	5	1
Règles spéciales						
Résistance élémentaire						

Plaques

Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
80	-25	-2	27	140	Complète	Rigide
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
7	6	7	5	2	5	1
Règles spéciales						
Résistance élémentaire						

Harnois

Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
90	-40	-2	28	145	Complète	Rigide
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
7	7	7	6	2	6	2
Règles spéciales						
Résistance élémentaire						



Nudus

Le Nudus est un symbole religieux que les prêtres du Lillium emploient depuis les origines de leur ordre pour ratifier leur nomination et déterminer leur position dans les conseils. Néanmoins, en des temps plus anciens, plus qu'un simple symbole c'était une amulette au pouvoir surnaturel que le clergé utilisait pour communiquer avec les esprits et augmenter ses pouvoirs ésotériques.

Un Nudus est un pendentif circulaire en bois de chêne gravé d'une représentation de trois feuilles entrelacées. Chaque feuille a une signification différente, mais leur ensemble représente l'union entre le terrestre et le spirituel. Ses capacités magiques lui sont accordées par la bénédiction des esprits, qui leur attribuent trois dons : l'animal, l'animique et le surnaturel.

Il y a longtemps les amulettes Nudus avaient toutes des capacités surnaturelles, mais aujourd'hui seules quelques-unes les ont conservées. Beaucoup de prêtres ne portent que des copies artisanales sans réel pouvoir, mais il est possible qu'il reste une cinquantaine de ces objets répartis dans tout Gaïa.

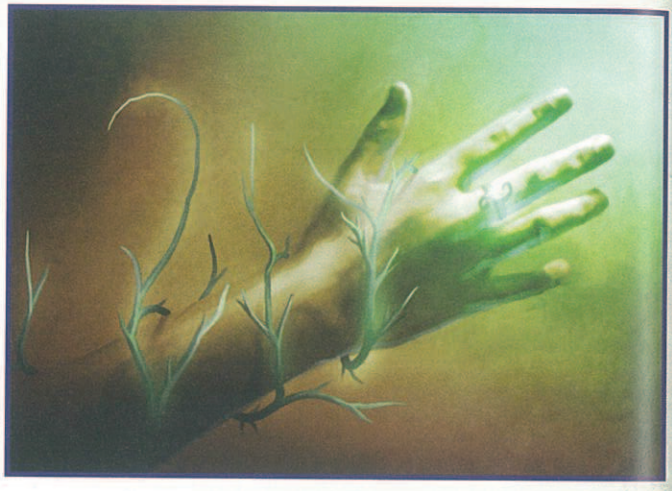
Fabula : 120 / 140 / 180

Don animal (Notions d'utilisation 2) : En se concentrant, le porteur de l'amulette peut aiguiser ses sens à tel point qu'ils sont comparables à ceux d'un animal. Cette capacité doit être activée volontairement et nécessite de se concentrer en réussissant un test de Volonté contre une difficulté de 12. Le processus nécessite 3 rounds complets durant lesquels le porteur de l'amulette est distrait et étranger à ce qui se passe autour de lui. S'il réussit, il obtient pour la minute qui suit une base de 140 en Vigilance et Observation, ainsi que l'équivalent de 10 en Perception pour ses tests.

Don surnaturel (Notions d'utilisation 1) : En se servant du médaillon comme d'un catalyseur, tout personnage usant de magie chamanique n'a besoin que de la moitié des points de Zéon pour lui rendre la zone spirituelle plus favorable. Par exemple, passer d'une zone vide à une zone faible ne coûte que 500 points de Zéon.

Don spirituel (Notions d'utilisation 3) : En entrant en communion avec la nature, le porteur d'un Nudus peut tenter de voir les esprits et de communiquer avec eux en fermant les yeux pour percevoir le monde au travers de son âme. Dans ce but, il doit réussir un test de Volonté contre 12, s'il le réussit, tant qu'il a les yeux fermés il perçoit les entités spirituelles mais ne se rend pas compte de ce qui se passe autour de lui dans le monde réel.

Niveau de pouvoir : 2



Anneau de Raphaël

Les anneaux ou « Dons de Raphaël » sont une série d'objets surnaturels liés à la Béryl de la nature. Bien qu'ils soient considérés comme des « objets mystiques », en réalité ils ne possèdent aucun pouvoir magique, tout du moins pas au sens strict du mot. Lorsque celui qui porte l'anneau est blessé, des branches en surgissent qui recouvrent son corps et le soignent. Toutefois cet effet est une chose « naturelle » sans aucun lien avec les forces surnaturelles, ce qui est en soi plutôt contradictoire.

Le plus étrange dans ces objets vient du fait que leur origine ou leur méthode de création sont totalement inconnues. Certains mystiques assurent qu'ils sont nés du cœur d'une forêt, « anneaux de bois » poussés comme des fruits sur un arbre. Quoi qu'il en soit, les gens les trouvent simplement dans des endroits étranges, comme si le destin avait voulu les mettre sur leur chemin.

Fabula : 180 / 240 / 280

Sans magie : Les anneaux de Raphaël ne dégagent aucune énergie magique, ils ne peuvent donc pas être détectés ou analysés en tant qu'artefacts surnaturels.

Régénération : Les anneaux de Raphaël accordent à ceux qui les portent une base de régénération de 10 ou augmentent de 2 points celle qu'ils avaient déjà, jusqu'à un maximum de 16.

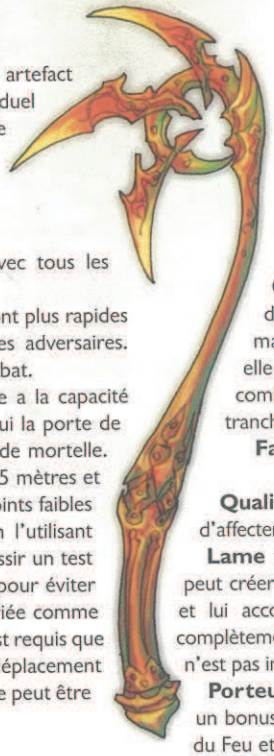
Possesseur unique : Chaque anneau ne peut être utilisé que par une personne en particulier. Si elle le remet à quelqu'un d'autre, l'anneau n'a aucun pouvoir et se comporte comme une simple bague en bois. Quand le propriétaire original de l'anneau meurt, celui-ci pourrit à ses côtés.

Niveau de pouvoir : 2

Sylphide

Également appelé rapière du vent, cet objet est un artefact mineur vieux de deux siècles, créé avec le pouvoir résiduel d'une Arias Vayu. Il a été fabriqué par un alchimiste de l'Ordre de Magus au Galgados en prenant comme base une rapière elfique reforgée pour l'occasion.

Fabula : 240 / 280 / 320



Qualité : La rapière est une arme de Qualité +10 avec tous les bénéfices qui en découlent.

Vélocité : Les mouvements de celui qui porte Sylphide sont plus rapides qu'à l'accoutumée, et l'épée lui permet d'anticiper sur ses adversaires. L'arme accorde un bonus spécial de +10 à l'Initiative en combat.

Estocade finale (Notions d'utilisation 3) : Sylphide a la capacité de courber l'espace quelques instants, permettant à celui qui la porte de se déplacer jusqu'à un adversaire en lui portant une estocade mortelle. Cette attaque doit être activée à une distance maximale de 5 mètres et accorde au maître de l'arme la capacité de rechercher les points faibles ou les angles morts dans la défense de son opposant. En l'utilisant contre un ennemi qui ne s'y attend pas, ce dernier doit réussir un test de Vigilance contre une difficulté Très Difficile ou Absurde pour éviter de souffrir du malus de surprise ou de la Situation appropriée comme par exemple De Dos ou De Flanc. Naturellement, ce test n'est requis que la première ou la deuxième fois où quelqu'un se sert de ce déplacement spécial contre une personne déterminée. Cette manœuvre ne peut être utilisée qu'une fois tous les 5 rounds.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
60	+35	4	PER	TRA
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée	Précise	21	6	120
Règles spéciales				
Vélocité, Estocade finale				

Illustration Wan Yu Li



Anneau de Non Mort

Ces objets, qui faute de mieux sont appelés anneaux de Non Mort, sont des artefacts qui modifient l'énergie de leurs propriétaires et les font passer pour des entités non mortes. À l'origine, il en existait vingt, créés sur commande expresse du Roi de la Non Vie, Hringham, pour les offrir à ses invités afin que, pendant leur séjour sur ses terres, ils ne soient pas blessés par ses serfs les moins contrôlables. Néanmoins, certains de leurs propriétaires ne tardèrent pas à les utiliser pour se faire passer eux-mêmes pour des non morts.

Ils ont l'apparence de simples anneaux argentés avec un petit crâne qui, aux yeux d'un expert pouvant voir la magie, dégagent une faible aura fantasmagorique.

Actuellement, Hringham en possède encore sept et le reste est disséminé un peu partout.

Fabula : 240 / 280 / 320

Essence de non-mort : En mettant l'anneau, l'artefact fait en sorte que l'essence que dégage son porteur soit perçue comme celle d'une créature non morte. En réalité sa nature, quelle qu'elle ait été à l'origine, ne change pas. Elle est seulement perçue différemment par les autres. Toute créature non morte mineure, comme les cadavres animés ou les spectres sans conscience, considèrent automatiquement que le personnage est un de leurs semblables, et tout autre être tentant de percevoir son essence ne remarquera qu'une énergie nécromantique.

Niveau de pouvoir : 2

Argon

Argon, ou griffe de dragon, est une arme Duk'zarist étrange, bien moins connue que les Zebahs. À l'origine c'était l'arme caractéristique d'un ordre obscur de chevaliers appelé l'Ordre du Feu, dont les origines remontent à la Guerre de l'Obscurité elle-même. Elle était généralement utilisée comme arme de main secondaire en combinaison avec toute autre arme, et singularisait ses détenteurs.

Comme tant d'autres armes obscures faites en bois de Ghestal, elle a une couleur rouge caractéristique et est taillée dans une forme ornementale très inhabituelle. Bien qu'elle se manie à peu près comme une hache, au lieu d'un tranchant normal elle se termine par trois lames en forme de griffe. Néanmoins, en combattant avec elle, celui qui la manie peut à volonté faire jaillir un tranchant de feu qui rend son utilisation plus traditionnelle.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Argon est considéré comme une hache de Qualité +5 capable d'affecter l'énergie, même si elle a Perforant comme Mode secondaire.

Lame de feu (Notions d'utilisation 1) : Celui qui manie l'arme peut créer une lame de feu qui augmente de 10 points sa base de dégâts et lui accorde Chaleur comme Mode secondaire. Cette capacité est complètement optionnelle, car comme on peut l'imaginer tout le monde n'est pas intéressé par le fait d'avoir une arme enflammée entre les mains.

Porteuse de flammes (Notions d'utilisation 1) : Argon accorde un bonus de +5 à l'AMR du personnage qui utilise des sorts de la Voie du Feu et un +10 au Talent Psychique de tout pouvoir de Pyrokinésie.

Zone étendue (Notions d'utilisation 2) : Le propriétaire d'Argon peut dépenser un PPP pour augmenter de +40 la base de dégâts de la hache et la considérer comme une arme de taille Grande pour déterminer combien d'ennemis elle touche avec une attaque de zone. Pour utiliser cette capacité il faut que la Lame de feu soit active.

Désarmement : De par sa nature, il est très facile de réaliser un désarmement avec Argon. Un personnage qui fait cette manœuvre réduit de moitié le malus de sa compétence.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
55 / 65 / 105	+5	5	TRA	PER / CHA
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hache	Lançable	18	6	65
Règles spéciales				
Lame de feu, Porteuse de flammes, Zone étendue, Désarmement				

Boussole d'Uriel

La Boussole d'Uriel est un des étranges artefacts liés à l'Esprit de la Liberté. Il se peut que le Béryl n'ait aucune relation avec sa création, mais sans aucun doute l'objet est étroitement solidaire de son essence. Il s'agit d'une simple boussole en métal sans indication de direction et dont l'aiguille oscille sans cesse. En réalité, ce qu'elle indique est juste l'endroit vers lequel doit se diriger son propriétaire pour trouver la liberté.

Personne ne connaît son origine ou sa localisation actuelle, mais si l'histoire a prouvé quelque chose, c'est qu'il est possible de la trouver pratiquement n'importe où dans le monde et de la façon la plus fortuite.

Fabula : 240 / 280 / 320

Liberté : La boussole indique toujours à son détenteur la direction dans laquelle il trouvera la liberté ou quelque chose qui lui permettra de l'atteindre. De la même manière, elle pointe toujours vers la sortie du lieu dans lequel elle se trouve.

Esprit libre : Toute tentative de domination ou de contrôle sur le porteur de la boussole rencontre une forte opposition surnaturelle. Par conséquent le personnage ajoute un bonus de +25 à ses Résistances à l'encontre de toute velléité extérieure de contrôler ses actes.

Niveau de pouvoir : 2

Arachne

Arachne est une robe du soir fascinante, créée pour se faire remarquer lors d'événements mondains. D'une seule pièce, noire et provocante, elle s'adapte parfaitement aux courbes féminines, faisant ressortir leurs formes sensuelles. Elle est toutefois bien plus que cela; non seulement elle agit comme un être vivant, capable de s'adapter à chaque situation pour capter toute l'attention, mais elle provoque aussi une authentique fascination chez tout ceux qui regardent celle qui la porte.

Ce vêtement a été confectionné par l'archimage Desdémone avant qu'elle ne devienne la Messagère connue sous le nom de Dame des Morts et, comme toutes ses œuvres, elle dégage un sentiment artistique particulier à mi-chemin entre le clinquant et le macabre.

Pour l'instant Arachne fait partie de la collection privée d'Alystaire Fardelys.

Fabula : 240 / 280 / 320

Fascinante : Toute personne regardant celle qui porte cette robe du soir tombe dans un état similaire à la fascination, s'émerveillant de son apparence et de sa beauté. Pour éviter ces effets il faut réussir un test de RMys contre 120. Cette capacité est complètement indétectable à moins de réussir un test d'Évaluation magique contre 320 pour la percevoir.

Vêtement approprié à l'instant : La robe est capable de modifier des détails mineurs pour s'adapter à chaque instant aux besoins de qui la porte. Elle peut par exemple changer de style suivant la saison, allonger ou raccourcir ses manches ou bien même adapter légèrement son style à une culture différente.

Langue de tarentule : L'habit accorde à qui le porte un bonus de +40 en Persuasion et en Étiquette.

Immaculé : Le vêtement ne brûle pas, ne se mouille pas et ne se salit pas.

Protection : Du fait de ses qualités spéciales, Arachne accorde un Indice de Protection de 5 contre la Chaleur, l'Électricité, le Froid et l'Énergie.

Féminin : Cet habit ne fonctionne que sur les femmes ou les êtres d'allure féminine avec une Apparence supérieure à 7.

Niveau de pouvoir : 2

Syl'granai, flèches exterminatrices

Même si la culture Sylvaine n'a pas été très portée à créer des armes de guerre puissantes, il est certain qu'elle a toujours été très efficace pour développer des artefacts capables de la débarrasser de ses ennemis de façon plus personnelle. Sans aucun doute, les représentantes les plus évidentes de ce principe sont les Syl'granai, les flèches exterminatrices.

Ces objets sont faits du meilleur bois possible, même si leur véritable pouvoir réside dans leur pointe de fer enchanté. Sur celle-ci est laissé un large espace pour y inscrire le nom complet de quelqu'un. Ce faisant, si celui qui écrit pense en même temps à la personne, il charge la flèche de l'image résiduelle de sa cible et, quand elle est tirée, elle cherche son objectif avec une précision létale.

Bien que l'efficacité de ces armes soit notable, le problème vient du fait qu'elles ont une utilité unique, car une fois qu'un nom a été inscrit sur la pointe, il ne peut plus être changé.

Malgré leur nature magique, il a été créé un nombre considérable de ces objets par le passé. Sans aller très loin, en Sylvania il y en a eu jusqu'à mille unités accumulées au cours des ans et Soleil Noir en a récupéré une partie lorsque la ville est tombée. De plus toutes les Syl'granai ne sont pas anciennes, en Samael il existe encore quelques artisans qui, pour un bon prix, sont à même d'en fabriquer.

Fabula : 120 / 140 / 180

Qualité : En termes de jeu, ces projectiles ont une Qualité +5. Bien que certaines soient perce-armure, pour la plupart ce sont des flèches légères.

Chasseresses (Rituel) : Les flèches tenteront par un moyen surnaturel d'atteindre la personne dont le nom est inscrit sur leur pointe. Par conséquent, à chaque fois qu'elles sont tirées sur leur cible désignée, elles octroient un bonus de +40 à la compétence d'attaque et la capacité d'affecter l'énergie. Cependant si elles sont utilisées pour atteindre une autre cible elles subissent un malus de -60.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
40	-	-	PER	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Munition	Munition pour Arc	19	7	170
Règles spéciales				
Chasseresses				

Cape de phase

Les capes de phase sont des objets magiques capables d'altérer la matière dont sont faits ceux qui les portent et de les transformer temporairement en êtres intangibles. Ces capes, d'origine D'anjayni, sont habituellement utilisées par les Ombres de Samael pour entrer sans être vus partout où ils le souhaitent.

Les capes de phase peuvent être de n'importe quelle couleur ou texture, et bien qu'à première vue elles soient très peu différentes d'une pelisse normale, leurs pouvoirs spéciaux leurs sont accordés par toute une série de runes, qui sont le plus souvent brodées sur leur face interne pour qu'il soit plus difficile de les repérer.

Étant donné qu'en dehors de leurs pouvoirs de phase ce sont des capes normales, toutes celles existant actuellement sur Gaïa ont été fabriquées récemment par les artisans mystiques de Samael, et n'ont pas plus de quelques décennies.

Fabula : 180 / 240 / 280

Transfert de phase : Au moment où une personne met la cape de phase, elle devient intangible et traverse tout élément comme s'il n'existait pas, qu'il s'agisse de bois, de roche, de métal et même d'éléments organiques. Toutefois, pour les mêmes raisons elle ne peut agir sur aucun matériau et ce même si elle a la capacité d'affecter l'énergie, bien qu'elle puisse toujours affecter les autres êtres intangibles ou spirituels. Le porteur est parfaitement visible à tout moment mais uniquement vulnérable aux attaques capables d'affecter l'énergie et celles des êtres spirituels.

Ligne infinie : En mettant la cape, son porteur définit son plancher de départ. Il ne peut monter d'escalier ni descendre de pentes, il reste toujours au niveau où il était lorsqu'il a enfilé la cape. Cela lui permet de « marcher » dans les airs en gardant en référence la hauteur à laquelle il se trouvait au début. L'utilisateur peut monter sur des objets capables d'affecter l'énergie mais ne peut pas s'en servir comme d'un escalier afin d'accéder à un étage inférieur à son plancher de départ.

Matérialisation : Si en ôtant la cape le sujet est toujours à l'intérieur d'un élément matériel, les deux doivent faire un test opposé de présence. Si la différence entre les deux résultats est inférieure à 20, le personnage est simplement expulsé vers la zone libre la plus proche, alors que si elle est supérieure, celui qui a raté le test est automatiquement détruit. Si par exemple en enlevant la cape de phase son porteur a le bras qui traverse un mur, il doit faire un test opposé de présence contre ce dernier, et s'il le réussit son bras crée un trou de sa forme dans le mur. S'il le rate, la partie du bras à l'intérieur du mur est complètement détruite sans laisser aucune trace.

Niveau de pouvoir : 2+

Chaîne-esclave



Les chaînes-esclaves sont un ancien instrument utilisé par l'Empire de Yehudah pour soumettre et contrôler les esclaves à problèmes qui, pour une raison ou une autre, ne pouvaient être dominés par l'art de la Convocation. Leurs cibles habituelles étaient les humains ou les membres d'autres races naturelles comme les Sylvains ou les Jayans. Elles sont composées de deux morceaux, un collier de métal duquel pend une chaîne brisée nommée collier-esclave, et d'un chaînon nommé chaînon-maître, qui agit comme un système de commande.

L'objet a une utilisation et une fonction très simple. Il faut d'abord mettre le collier au cou de l'esclave, qui se referme alors à l'arrière comme s'il était fait d'une seule pièce. Ensuite, toute personne qui possède le chaînon-maître devient le « maître » de l'esclave et peut lui donner des ordres ou le châtier à volonté.

Avec la chute de Yehudah, la plupart des chaînes-esclaves ont été détruites comme symboles sombres de la répression surnaturelle, mais un grand nombre d'entre elles est encore disséminé de par le monde, possédé par des individus sans scrupules.

Fabula : 180 / 240 / 280

Indestructible : Les chaînes et le collier sont renforcés surnaturellement pour résister à tout impact ou tentative de les détruire. Ils ont une Solidité de 30 et une RMys de 140.

Collier d'esclave : Une fois le collier posé autour du cou d'une personne ou d'une créature, celle-ci doit réussir un test de RMys contre 140 sous peine d'être soumise aux pouvoirs de l'objet. La personne affectée peut refaire le test une fois par mois, et ce pouvoir n'a aucun effet sur les êtres intangibles ou les âmes.

Chaîne de commandement (Rituel) : Le chaînon-maître est en connexion mystique avec le collier et peut envoyer ses ordres à celui qui porte le collier-esclave par celle-ci. Ces ordres peuvent être communiqués oralement et seront perçus comme des paroles, ou grâce à des idées et des concepts, auquel cas le sujet n'aura pas besoin de comprendre la langue de son maître. Naturellement, rien n'oblige le prisonnier à suivre ces indications, si ce n'est la peur de possibles représailles. Cette capacité a une portée maximum de 5 kilomètres.

Distance : Le collier ne peut s'éloigner de plus de 5 kilomètres du chaînon maître sans que cela ne soit considéré comme une tentative de fuite et ne provoque une douleur intense chez le prisonnier. En guise d'avertissement, une personne sur le point de sortir de cette zone ressent tout d'abord un léger mal-être et perçoit la direction dans laquelle elle ne doit pas aller.

Tentative de fuite : Tenter d'ouvrir ou de détruire le collier provoque une terrible douleur physique et mentale. Toute tentative en ce sens fait que le prisonnier se trouve soumis à l'état de Douleur intense pendant 10 rounds. Une personne peut tenter d'échapper à la douleur en réussissant pendant dix rounds consécutifs un test de RPsy et un de RPhy contre 140. Si un prisonnier tente de se libérer plus de trois fois en moins d'une heure ou sept fois en moins d'une semaine, la douleur est si intense qu'elle entraîne la mort en cas d'échec à un seul des tests.

Punition (Rituel) : Le détenteur du chaînon-maître peut à volonté « admonester » son prisonnier en provoquant chez lui une souffrance de l'intensité qu'il désire. Le niveau de celle-ci peut aller d'une douleur légère à une douleur si extrême qu'elle fait perdre conscience. La seule manière d'éviter cet effet est de réussir un test de RPsy et un de RPhy contre 140 à chaque round.

Ouverture (Notions d'utilisation 1) : La chaîne de commandement permet de demander l'ouverture du collier pour en libérer le sujet. Par sécurité, le prisonnier ne peut donner lui-même cet ordre au moyen du chaînon.



Niveau de pouvoir : 2+

Collier d'Autorité

Une version bien plus inhabituelle et beaucoup plus puissante de cet objet est appelée le Collier d'Autorité, la chaîne que Yehudah employait pour soumettre les prisonniers les plus problématiques. En termes de jeu ce collier respecte les mêmes règles que la chaîne-esclave, mais les ordres transmis par la Chaîne de commandement sont obligatoires, et le prisonnier est forcé de leur obéir en dépit de sa volonté. Si le malheureux porteur de l'artefact reçoit un ordre qui met directement sa vie en péril ou qui l'oblige à faire quelque chose de totalement opposé à sa nature, comme assassiner sa famille, il peut tenter un test de RMys contre 140 pour se libérer du pouvoir du Collier et rompre son lien avec celui-ci. Contrairement à la chaîne-esclave, le Collier d'autorité a un Niveau de pouvoir de 3.

Aiguilles de disruption

Ces anciens projectiles ont été confectionnés en des temps reculés en tant que contre-mesure aux machines technomagiques de l'Empire de Salomon. Elles ont une pointe spéciale qui leur permet de traverser des surfaces solides avec une grande facilité et, après l'impact initial, de générer une puissante décharge électrique.

Naturellement, comme ce ne sont pas des objets très résistants, pratiquement aucune des aiguilles d'origine n'a résisté au passage des siècles et les rares exceptions ont été considérablement endommagées. Par chance, de temps à autre elles ont été réparées par un alchimiste, comme par exemple durant la Guerre de Dieu où plus d'une centaine qui avaient été conservées en tant que reliques historiques ont été reforgées. Ou bien un mystique s'en est servi comme modèle pour créer ses propres versions, ainsi de nos jours il est possible de les acheter à Soleil Noir ou de les trouver dans des ruines du passé.

En général, ces projectiles sont faits pour être tirés d'une arbalète, même si quelques-uns ont été modifiés pour être utilisés avec des arcs.

Fabula : 140 / 180 / 240

Qualité : Les aiguilles de disruption sont considérées comme étant de Qualité +5.

Perforantes : Les aiguilles attaquent sur le Mode Perforant et annulent 4 Indices de Protection.

Choc électrique : Si la flèche arrive à infliger des dégâts, même minimes, elle active une décharge d'électricité qui secoue sa victime. La cible doit réussir un test de RPhy contre 140 sous peine de subir des dégâts équivalents au niveau de l'échec. Si l'objectif ne réussit pas de plus de 60 points il tombe automatiquement inconscient, ou est désactivé s'il s'agit d'une machine. Pour chaque point d'IP Électricité du défenseur, il peut ajouter +5 à sa Résistance pour éviter le choc, sauf dans le cas d'une machine.

Recharge (Rituel) : Une fois qu'un projectile a épuisé sa charge électrique il a besoin de plusieurs mois pour absorber suffisamment d'électricité statique environnante pour fonctionner à nouveau. Toutefois, en le mettant directement en contact avec une puissante source d'électricité, ce laps de temps peut être grandement réduit, ou même supprimé. Par exemple, au contact direct d'un éclair il sera à nouveau prêt à fonctionner.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
50	-	-	PER	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Munition	Munition pour arbalète	8	2	65
Règles spéciales				
Perforantes, Choc électrique, Recharge				

Illustration W'en Ya Li



Nullum Lusec

Nullum Lusec est un système de renforcement surnaturel créé par l'Empire de Judas pour ses meilleurs agents. L'artefact absorbe le pouvoir de ses propriétaires et le redistribue dans leur corps pour augmenter de façon exponentielle leurs capacités.

Les Nullum Lusec ont la forme de sphères métalliques assez petites qui tiennent sans problème dans une main. En les activant des dizaines de lignes recouvrent la sphère et le corps du personnage, lui donnant un aspect étrange et inhabituel.

Il reste peu de Nullum Lusec car ils n'ont pas été créés pour durer très longtemps, mais il est possible de trouver ces artefacts sur Gaïa, et surtout entre les mains des membres des Jaegers.

Fabula : 240 / 280 / 320

Renforcement (Notions d'utilisation 2) : Nullum Lusec absorbe les capacités surnaturelles de son porteur et lui accorde en échange du pouvoir durant un bref instant. En l'activant, le porteur de l'artefact est recouvert de lignes d'énergie et obtient un bonus de +30 à toutes ses actions. En échange, le Nullum Lusec absorbe 10 points de Ki ou 100 de Zéon de son porteur par round d'activation. Il est possible de résister à ces effets en réussissant un test de RMys contre 100, mais à ce moment l'artefact se désactive automatiquement. Nullum Lusec peut rester actif pendant 10 rounds au maximum, à la suite de quoi il faut attendre au moins 3 heures pour l'activer à nouveau.

Niveau de pouvoir : 2+

Cloche de sorcellerie

Les cloches de sorcellerie étaient des artefacts utilisés par les sorciers d'antan pour apprendre à leurs apprentis à dissimuler leur présence surnaturelle. Il s'agit de cloches en os et en argent élaborées qui résonnent au son du surnaturel, ce qui permettait aux mages suffisamment expérimentés de s'entraîner à minimiser l'énergie que dégageait leur magie.

Ironiquement et par un triste retour des choses, la plus grande partie de ces cloches est désormais entre les mains de l'Inquisition qui s'en sert pour détecter les sorciers.

Fabula : 180 / 240 / 280

Le son de la magie : Quand une personne avec le Don mystique ou un être surnaturel entre en contact avec une cloche de sorcellerie, l'instrument commence à sonner avec une force proportionnelle au potentiel magique de son utilisateur. Pour éviter cette détection, un sorcier doit atteindre une difficulté Absurde (180) en Évaluation magique afin d'occulter ses pouvoirs, et les créatures mystiques peuvent aussi le faire si elles possèdent un pouvoir de Non-détection mystique. De la même manière que la cloche réagit à un sorcier, les sorts produisent exactement le même effet sur elle. Par conséquent, si un sortilège est lancé contre une personne tenant la cloche, celle-ci commence à émettre des sons. Pour éviter cela, celui qui lance le sort doit aussi atteindre une difficulté Quasiment Impossible (240) en Évaluation magique.

Niveau de pouvoir : 2

Les Mains du Sorcier

Les Mains du Sorcier sont une étrange paire de gants de cuir noir avec une rune mystique rouge brodée au revers. C'est une création récente de Deymos, Celui qui ne meurt pas, même si l'on ne sait pas bien pourquoi ou pour qui il l'a mise au point. Tout ce que l'on tient pour sûr, c'est que la légendaire marionnettiste Loly Ann en porte d'identiques, outre leur aspect bien plus infantile et féminin.

D'une manière totalement imperceptible sauf pour celui qui les porte, ils ont aussi des filaments invisibles enroulés autour des doigts. Le maître de l'artefact peut à volonté les lancer très rapidement comme s'il s'agissait des fils d'une marionnette, ce qui lui permet d'attraper et de déplacer les choses à distance sans les toucher physiquement.

Fabula : 240 / 280 / 320

Extension (Notions d'utilisation 2) : Les gants permettent à leur utilisateur de projeter son énergie pour toucher et manipuler les objets à distance. Les fils qui entourent le gant se déplacent comme ceux d'un marionnettiste, affectant un seul objet avec une totale liberté. Cette action n'a qu'une limite ; comme s'il s'agissait de véritables fils, les fibres que crée le gant permettent uniquement de rapprocher ou maintenir à distance les choses de son détenteur, mais jamais de les pousser ou de les éloigner au-delà de leur position première. Le gant utilise une Force équivalente à la moitié du Pouvoir de son porteur, et a une portée maximale en mètres équivalente au double de cet attribut.

Combat (Notions d'utilisation 2) : S'il souhaite utiliser les fils comme armes à distance pour combattre, le porteur de l'artefact applique un -60 à ses compétences d'Attaque et de Parade. Ce malus peut être annulé en investissant 20 PF, compris dans le champ primaire martial, pour acquérir le module d'armes qui permet de se spécialiser dans son usage.

Énergie spirituelle : L'énergie créée par le gant est surnaturelle et invisible pour ceux qui ne sont pas capables de voir la magie ou les esprits.

Monofilaments (Notions d'utilisation 2) : Si le personnage a la compétence d'utiliser l'Ars Magnus du Cancer, les fibres magiques de cet artefact peuvent agir comme un monofilament de Qualité +5, invisible pour ceux qui ne voient pas la magie ou les esprits.

Niveau de pouvoir : 2

Vêtement de sécurité

Les « vêtements de sécurité » sont un assortiment de chapeaux de facture et d'aspect très divers. Ils furent créés pour être échangés à l'Ordre de Magus contre de fortes sommes d'argent et la cession de plusieurs emplacements dans la ville de Chaville. La personne qui a orchestré cette commande n'est nulle autre que l'archichancelier du Gabriel, qui entendait remettre par la suite les chapeaux au conseil des nobles et des bourgeois qui régissait la principauté. Ces vêtements de sécurité ont pour objectif de protéger le groupe de régents d'attaques mentales ou de sorts qui permettraient de leur soutirer des informations dangereuses pour la sécurité du pays.

Étant donné l'excentricité de certains des nobles, il n'est pas étonnant que le style de ces vêtements soit des plus variés, allant de chapeaux saugrenus pour femmes jusqu'à de simples chapeaux melons. Néanmoins, indépendamment de la forme ou du style, leurs pouvoirs sont exactement les mêmes.

Encore aujourd'hui, les familles nobles de Gabriel sont en possession de la majorité de ces chapeaux et chargent régulièrement Magus de les réparer, ou simplement de les remettre à la mode. Toutefois, comme ils existent depuis presque cent ans, certains ont été offerts, d'autres volés ou simplement perdus, et il est donc possible d'en trouver dans de nombreux endroits.

Fabula : 180 / 240 / 280

Bouclier mental : Le chapeau accorde à celui qui le porte un bonus de +40 à la RPsy. Ce bonus s'applique également à toute RMys ayant pour but de lire ou de contrôler l'esprit du détenteur du couvre-chef. Pour l'anecdote, il se trouve qu'il n'est pas nécessaire de l'avoir sur la tête pour qu'il fonctionne, il suffit qu'il soit en contact avec la peau ou les cheveux.

Sentir les matrices : Ceux qui portent cet artefact ressentent un frisson quand un pouvoir psychique tente de les affecter et qu'ils réussissent le test de RPsy. Il est possible d'éviter cette détection grâce au pouvoir Occulter les Matrices au niveau Très Difficile.

Niveau de pouvoir : 2

Illustration Eric NCT

Perles de Brahma

Les perles de Brahma sont un type d'artefact mystique très commun dans les terres orientales. Il s'agit d'un collier sacré fait de perles rondes en bois et en métal. Elles ont été créées par un des grands Kamis qui les a non seulement imprégnées de son pouvoir, mais aussi liées à l'essence du Ten-gati. De ce fait, à Varja ce sont des objets usuels chez les moines et les prêtres de grand pouvoir qui les utilisent pour contenir des choses surnaturelles ou pour se protéger contre les esprits macabres.

Fabula : 80 / 240 / 320

Katsu (Notions d'utilisation 2) : En se concentrant tout en tenant les perles à la main, le détenteur du collier peut générer un champ d'énergie destructeur qui blesse toute personne ou entité autour de lui qui a des velléités combatives, mais ne s'attaque aucunement aux personnes qui restent calmes ou qui n'ont pas d'intentions violentes. Tous ceux qui sont agressifs et à moins de 10 mètres du porteur des perles doivent réussir automatiquement un test de RPhy contre le double de la base de présence du personnage sous peine de subir des dégâts équivalents à la marge d'échec. Activer cette capacité coûte 5 points de Ki ou 60 points de Zéon.

Protection surnaturelle (Notions d'utilisation 2 / Rituel) : Les perles peuvent agir comme une protection mystique en empêchant les créatures surnaturelles de s'approcher d'elles. Le porteur de l'objet doit se concentrer et réciter des paroles protectrices, ainsi aucune entité ne pourra l'approcher ou entamer une action offensive à son encontre. Pour éviter cet effet la créature doit réussir un test en RMys contre le double de la base de Présence du porteur des perles, et si elle échoue elle doit attendre une minute avant de pouvoir réessayer. Maintenir active cette protection coûte un point de Ki ou bien 5 points de Zéon par minute.

Entrave (Notions d'utilisation 3) : Les perles ont la capacité d'immobiliser leurs cibles par une manœuvre spéciale. Leur utilisateur lance les perles contre son objectif et, alors qu'il se concentre, chaque sphère se détache pour former un cercle autour de la personne ou de l'entité qu'il désire paralyser. En termes de jeu, cet effet est assimilé à une attaque d'immobilisation qui peut utiliser toute compétence offensive possédée par le personnage et emploie pour le test sa caractéristique de Pouvoir, alors que son adversaire peut y répondre avec sa Force, son Agilité ou son Pouvoir. Entrave sert aussi bien contre les créatures physiques que contre les entités intangibles. Dans le cas d'une paralysie au minimum partielle contre une entité surnaturelle, celle-ci doit réussir un test en RMys contre 140 ou perdre toutes ses compétences spéciales tant qu'elle est prisonnière. Maintenir l'entrave des perles est une action passive, mais leur porteur doit dépenser soit un point de Ki, soit 5 points de Zéon par round pour cela.

Renforcement (Notions d'utilisation 2) : Les perles augmentent d'un point l'Accumulation de Ki du personnage dans l'attribut Pouvoir, et accordent un bonus de +5 à l'AMR de tout sorcier s'il les emploie pour lancer des sorts à travers elles.

Niveau de pouvoir : 2

Fausses perles

Toutes les perles utilisées par les prêtres de Varja ne sont pas de véritables perles de Brahma. La plupart sont en réalité de simples copies, mais si ressemblantes que cela leur accorde une certaine connexion avec le Ten-gati, ce qui en soi constitue un pouvoir certain. Ces objets possèdent uniquement la capacité de Protection surnaturelle et le test de RMys à réussir ne peut être supérieur à 120, quelle que soit le niveau de base de Présence de leur porteur. Les fausses perles sont des objets d'un Niveau de pouvoir 1.

Peau de Manticore

La peau de Manticore est une armure typique des peuples barbares du Nouveau Continent, où elle est considérée comme un symbole de pouvoir. Ainsi, tous les grands chefs de tribus essaient d'en obtenir une pour affirmer leur position. D'après le mythe elle permet à son utilisateur d'être complètement inarrêtable en combat et de ne faire aucune pause ni à cause des blessures, ni de la fatigue tant que son rival n'est pas mort.

En réalité, il faut bien plus qu'une peau de Manticore pour obtenir toutes les capacités spéciales de cette armure mythique. De ce fait, seules celles qui ont été traitées dans les règles par des chamans ayant les connaissances requises ont un véritable pouvoir, ce qui n'a pas été le cas au cours des cinquante dernières années. C'est pourquoi hériter d'une de ces armures d'un des grands chefs du passé est devenu si important pour les seigneurs des tribus actuelles.

Fabula : 120 / 280 / 320

Qualité : C'est une armure de peau de Qualité +10 qui du fait de son caractère surnaturel accroit aussi son IP d'Énergie.

Imparable : Au début du combat, le porteur de l'armure obtient un +20 à sa RPhy, un +50 à Résistance à la Douleur et il ignore les malus de fatigue. Néanmoins, à la fin du combat tout malus provoqué par la fatigue est doublé. Si pendant ce temps il entame un nouveau combat il ignore à nouveau les malus, mais après l'affrontement il doit à nouveau doubler ses malus de fatigue.

Consommation d'énergie : Chaque point de Fatigue investi en portant cette armure fait grimper à +20 le bonus à l'action au lieu de +15.

Inépuisable (Notions d'utilisation 3) : À chaque round de combat, l'armure génère l'équivalent d'un point de Fatigue supplémentaire. En réalité ces points additionnels ne se cumulent pas et ne servent pas non plus à retrouver le niveau de Fatigue du personnage, ce sont seulement des points à investir pour améliorer les actions au combat comme à l'accoutumée.

Niveau de pouvoir : 2+

Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
0	0	0	20	125	Chemise	Souple
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
4	3	4	3	4	4	2
Règles spéciales						
Imparable, Consommation d'énergie, Inépuisable						

Veritas



Les Veritas sont des anneaux utilisés par les Devas pour mener à bien enquêtes et interrogatoires, car ils agissent comme des détecteurs de mensonge surnaturels. Ils ont la forme d'une belle plume encadrant une gemme ronde, laquelle devient rouge quand quelqu'un ment en présence de son détenteur.

Actuellement Soleil Noir en possède un grand nombre, et il les vend pour un prix élevé ou les utilise dans ses transactions commerciales pour s'assurer que personne ne les trompe.

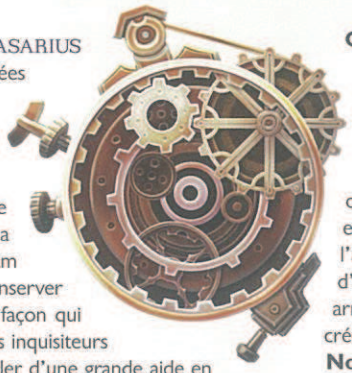
Fabula : 240 / 280 / 320

Gardien de la vérité (Rituel) : L'anneau détecte si quelqu'un ment en présence du personnage, la couleur de la gemme changeant légèrement. Il ne détermine pas qui ment, ni ne peut donner d'informations complémentaires. Son propriétaire doit écouter le mensonge pour que l'anneau puisse fonctionner car des textes ou des gestes ne provoqueraient aucune réaction de sa part, et la personne qui ment doit être consciente de ce qu'elle fait. Pour éviter cet effet, le menteur doit réussir un test de RMys contre 100.

Niveau de pouvoir : 2

Illustration Wen Yu Li

Horloge astronomique de Belasarius



Les horloges astronomiques sont constituées d'engrenages complexes sur lesquels est dessinée une carte des étoiles. Elles n'ont que deux aiguilles qui indiquent les degrés, ainsi qu'un petit tableau pour entrer la date et l'heure. Ces artefacts sont issus de l'esprit de l'alchimiste Graham Minakelsus, un génie de la société secrète de Belasarius. Le but de Graham était de doter ses compagnons d'un moyen de conserver des sorts et des créatures surnaturelles d'une façon qui passerait complètement inaperçue aux yeux des inquisiteurs et des autres sorciers, mais qui pourrait se révéler d'une grande aide en cas de nécessité. De ce fait, ces montres et horloges de formats très variés ont un système de protection complexe qui fait que seules les personnes avec une grande capacité intellectuelle peuvent les utiliser correctement.

La majorité de ces artefacts est toujours en possession des membres de cette société de penseurs, mais au moins trois sont tombés entre les mains de personnes étrangères à l'organisation.

Fabula : 240 / 280 / 320

Mot de passe (Rituel arcane) : Toutes les horloges de Belasarius ont un mot de passe et, pour pouvoir les utiliser, il faut non seulement le connaître mais également posséder des connaissances scientifiques, donc avoir au moins 80 en Science ou 40 en Astronomie en cas de spécialisation. Le mot de passe est toujours un jour et une heure dans l'année, puis il faut placer les aiguilles dans la position du soleil et de la lune, différentes selon le jour auquel l'horloge est consultée. Tant que les données correctes n'ont pas été saisies, toute tentative de la manipuler, physiquement ou mystiquement, est vouée à l'échec et l'objet reste un bloc de métal sans aucun pouvoir.

Magie occulte : Le pouvoir surnaturel des horloges astronomiques est impossible à détecter, car pour ressentir leur énergie même lorsque l'artefact est activé il faut réussir un test d'Évaluation magique contre 280. Tenter de les manipuler en démontant les mécanismes fait se dissiper lentement la magie sans qu'elle ne laisse de trace. L'unique moyen de libérer la magie contenue à l'intérieur et de trahir son contenu est de détruire l'horloge, d'un seul coup suffisamment fort parce qu'elles sont conçues pour résister à des dégâts sérieux, et alors seulement la difficulté du test d'Évaluation magique est ramenée à 80.

Contenant de sorts (Notions d'utilisation 3) : Il est possible d'emmagasiner jusqu'à 300 points de Zéon en sorts préparés à l'intérieur de l'horloge astronomique de Belasarius pour qu'ils soient utilisés automatiquement, et ce tant qu'aucun d'entre eux n'a une valeur Zéonique supérieure à 150. Le coût du maintien de ces sorts doit également être déterminé au moment où le sortilège est introduit dans l'horloge. Le possesseur de l'horloge peut utiliser sa propre Projection magique en lançant le sort qu'elle contient ou bien employer une valeur de Projection magique finale de 240.

Contenant d'entités (Notions d'utilisation 2) : Une horloge astronomique de Belasarius a 90 points de Présence pour contenir ou sceller en son sein les entités surnaturelles convoquées.

Niveau de pouvoir : 2+

Feast

Créée par Soleil Noir dans le cadre d'une de ses nombreuses expériences de nécromancie, Feast est une armure « vivante » faite d'os et de chair. Étant donné que les armures conventionnelles qu'ils utilisaient devaient sans cesse être réparées, les chercheurs de l'organisation ont exploité leurs capacités de régénération en les combinant à des techniques de durcissement des os. Le résultat est une des protections les plus fiables et résistantes à avoir pu être produite en série.

Bien que son apparence ne soit pas terrorisante et que sans un examen attentif elle puisse être confondue avec une simple armure de mauvais goût, seules les troupes d'élite de Soleil Noir utilisent ces protections lors de leurs missions.

Fabula : 240 / 280 / 320

Qualité : Les Feasts sont des armures de plaques de Qualité +10.

Régénération : Si l'armure est touchée, elle récupère chaque jour +5 en Qualité, jusqu'à revenir au +10 habituel. En cas de destruction, si les morceaux de l'armure sont rassemblés, elle peut arriver à se reconstituer en une à deux semaines.

Armure vivante : La Feast est capable de faire croître sur les ordres de son porteur des appendices osseux pour servir d'armes et de moyens d'attaque supplémentaires. À réception de l'ordre, l'armure met un round pour créer une réplique en os de tout type d'arme existant avec ce qui équivaut à un bonus de Qualité +5. Ces armes étant toujours attachées à l'armure, il n'est pas possible de créer de munitions.

Non-mort : Les êtres non-morts détectent souvent le porteur d'une Feast comme étant l'un des leurs. Toutefois, le système n'est pas parfait, et parfois ils voient l'armure comme une créature vivante. Le cas se produit souvent avec les morts les plus puissants comme les Raziels, qui tendent à attaquer et consumer sans pitié les porteurs de ces armures.

Niveau de pouvoir : 2

Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
80	-25	2	27	140	Complète	Souple
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
7	6	7	5	2	5	3
Règles spéciales						
Régénération, Armure vivante, Non-mort						

Bottes de lumière

A mi-chemin entre le comique et l'étonnant se trouvent les artefacts connus chez les occultistes comme les bottes de lumière. Ce sont des bottes voyantes en cuir et métal couvertes de runes, qui augmentent de façon extraordinaire la mobilité de leur porteur. Suivant les ordres de leur maître, elles peuvent créer sous leurs semelles une sorte de pont surnaturel sur lequel elles glissent à grande vitesse. Ce pont mesure 2 mètres de large et s'étend sur 5 mètres devant elles dans la direction souhaitée, et se désagrège au fur et à mesure que l'on passe dessus. L'utilisateur des bottes peut défier la gravité tant qu'il garde les bottes en contact avec la surface surnaturelle, même s'il est aussi possible de sauter pour créer de nouveaux ponts suspendus en l'air.

Fabula : 240 / 280 / 320

Vélocité (Notions d'utilisation 1) : Les bottes ont leur propre valeur de Mouvement, mais il est compliqué de contrôler leur vitesse. Pour y arriver sans perdre en stabilité et en rythme, il faut réussir un test d'Athlétisme contre la difficulté déterminée par le Mouvement que le personnage souhaite atteindre, tel que décrit au **Tableau 12.**

Tableau 12 : Bottes de lumière

Mouvement	Difficulté
Moins de 7	NA
8-9	Moyenne (80)
10	Difficile (120)
11	Très Difficile (140)
12	Absurde (180)
13	Quasiment Impossible (240)
14	Impossible (280)

Sauts aériens (Notions d'utilisation 1) : Sauter et créer de nouveaux ponts suspendus en l'air nécessite de réussir un test d'Acrobaties Très Difficile. Ce nouveau pont ne peut se maintenir actif très longtemps, au round suivant sa création la gravité commence à l'affecter et le personnage doit revenir au sol.

Niveau de pouvoir : 2



Nosphos et Sanguinius

Les Nosphos sont des arcs mystiques utilisés par les Vetalas, lesquels leur adjoignent habituellement des flèches caractéristiques appelées Sanguinius. Il s'agit d'armes forgées dans de l'acier noir et de l'argent de la meilleure qualité, et qui sont imprégnées de ce que les anciennes voyantes appelaient un « destin de mort ».

Bien qu'elles soient difficiles à forger, un nombre réellement disproportionné de ces objets a été créé, et il ne serait pas dénué de sens de penser qu'à leur apogée il y en avait plus de dix mille entre les mains des forces des Rois du Sang. Bien sûr, avec un tel nombre d'arcs, même si la majorité a été détruite ou est devenue inutile avec le temps il en reste encore un nombre remarquable.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Nosphos est considéré comme un arc long de Qualité +5 et ses projectiles sont des flèches de la même qualité avec la capacité d'affecter l'énergie.

Yeux aveugles : Les flèches que tire un Nosphos produisent durant leur vol un ultrason pratiquement imperceptible pour l'oreille humaine. Toutefois, ce son altère la vue et l'équilibre chez ses cibles, leur faisant voir la flèche en double ou les rendant incapables de bien calculer la trajectoire du projectile. Toute personne prise pour cible d'une attaque avec un arc Nosphos ou qui est à moins de 5 mètres de la trajectoire d'une de ses flèches doit réussir un test de RPhy contre 100 sous peine de subir un malus de -20 à toutes ses actions jusqu'à la fin du round. Cette capacité est automatique et s'active avant de réaliser sa défense. Les êtres avec un attribut de Perception supérieur à 10 sont davantage sujets à cet effet, et leur test de RPhy se fait donc contre 140. L'ultrason n'affecte pas le personnage qui tire avec l'arc car le projectile doit voler sur au moins 10 mètres avant que la capacité ne s'active.

Sanguinius : Toute blessure provoquée par ces flèches produit automatiquement une hémorragie.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
-	-25	7	-	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Tir	Deux mains	13	0	70
Règles spéciales				
Yeux aveugles, Sanguinius				

Gemmes de la nuit

Les gemmes de la nuit sont une évolution des cendres de ténèbres. Quand le sang est mélangé avec l'essence d'un élémentaire de grand pouvoir au lieu d'un élémentaire mineur ou intermédiaire, le résultat peut se cristalliser pour créer des gemmes de la nuit. Ces objets, semblables à des cristaux d'un aspect goudronneux, génèrent une zone d'obscurité totale lorsqu'on les brise, ce qui est très utile pour entrer ou sortir d'un lieu ainsi que pour créer un chaos temporaire.

Fabula : 140 / 180 / 240

Dôme de ténèbres : En brisant la gemme, cela libère immédiatement un dôme de ténèbres surnaturelles qui couvrent une zone de 25 mètres carrés. Cette zone reste à l'endroit où elle a été créée pendant 10 rounds, à la suite de quoi elle se dissipe comme s'il s'agissait de fumée. Tenter de voir ce qui s'y trouve depuis l'intérieur du dôme ou depuis sa limite requiert de réussir un test de Vigilance contre une difficulté Impossible ou d'Observation Très Difficile, et ceux qui le ratent subissent automatiquement un malus de Cécité.

Niveau de pouvoir : 2

Hexxen

Hexxen, connue comme l'Obscure, est une cotte de mailles dont les fibres sont faites des cheveux de l'Aeon Phandemonium mélangés à de l'argent. Le résultat est une protection de qualité inégalée, capable de s'ajuster au corps comme si c'était un gant et de le faire se déplacer avec la grâce d'une ombre silencieuse. Hexxen a été fabriquée sur ordre direct de l'Ange Déchu Ophiel, bien que par la suite il l'ait changée pour une autre armure plus lourde et faite du sang de l'Aeon.

Fabula : 240 / 280 / 320

Qualité : Hexxen est une armure de mailles de Qualité +10 qui du fait de son caractère surnaturel accroit aussi son IP d'Énergie.

Fibre obscure : Celui qui porte Hexxen n'a aucun malus à ses compétences clandestines en utilisant l'armure, et obtient en plus un bonus de +40 en Discrétion et Camouflage. Pareillement, il obtient automatiquement le pouvoir Dissimulation du Ki ou, s'il l'a déjà, un bonus de +20 à ce dernier.

Sans ombre : Le personnage qui porte Hexxen ne projette pas d'ombre et les objets qu'il porte non plus.

Niveau de pouvoir : 2+

Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
20	-5	0	25	130	Complète	Souple
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
6	4	3	4	2	3	2
Règles spéciales						
Fibre obscure, Sans ombre						

Halum

Halum est le nom le plus connu pour décrire un type de reliques sacrées. Il s'agit d'artefacts élémentaires de lumière créés par les Elhayms à partir des gemmes provenant du front de leurs sœurs mortes. Quand une est détruite, les autres utilisent le cristal pour qu'au moins une partie d'elle continue à lutter pour ses principes et ses croyances.

À l'état naturel, les Halums sont des gemmes diamantines de forme rhomboïde. Pour les activer, il faut les fixer avec l'index sur le front des personnes qui vont les porter. À cet instant, si l'objet sent que la personne est digne de lui, il prend la forme d'un halo de lumière positionné sur sa tête. Pour beaucoup d'occultistes, cet aspect angélique a donné naissance à bien des saints des temps passés. En forme de halo, l'artefact est un puissant outil de renforcement surnaturel et il augmente considérablement la capacité de son porteur à supporter les sorts de lumière et d'obscurité. Naturellement, l'artefact peut reprendre à volonté sa forme originelle, s'activant et se désactivant à tout moment suivant les besoins de son maître.

En règle générale, les Halums sont offerts par une Elhaym à une personne qu'elle considère digne d'eux et elle n'hésitera pas à tenter de les récupérer si elle considère qu'ils sont tombés entre de mauvaises mains. Naturellement, même les hauts élémentaires ont du mal à suivre la piste de chacun d'entre eux et certains ont fini hors de leur atteinte, entre les mains de personnes qui peut-être ne méritent pas vraiment ces pouvoirs.

Fabula : 180 / 280 / 320

Lien avec la lumière : Celui qui porte un Halum obtient une affinité avec la lumière et tous les êtres lumineux le reconnaissent comme l'un des leurs.

Résistance céleste : Le halo accorde un bonus de +30 à la Résistance Mystique contre les effets élémentaires de Lumière et d'Obscurité.

Renforcement lumineux (Notions d'utilisation 2) : Le personnage obtient un déséquilibre de +15 à son AMR en lançant des sorts de la Voie de la Lumière.

Anathème obscur : Si une créature de nature obscure ou une personne chargée d'énergie négative tente de mettre un Halum, l'artefact réagit de manière violente en provoquant des dégâts équivalents à la marge d'échec à un test de RMys contre 160.

Niveau de pouvoir : 2

Illustration Wen Yu Li



Montre de Chronos

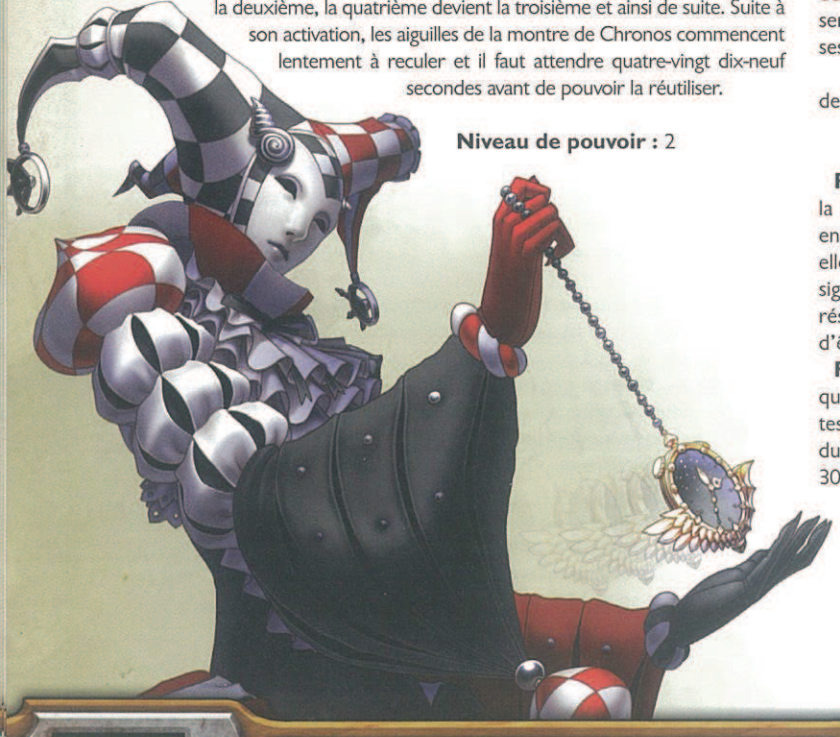
Cet artefact d'aspect commun est un instrument surnaturel qui permet à son porteur d'altérer sa perception du passage du temps. Il a la forme d'une simple montre à gousset qui, en s'activant durant neuf secondes et quatre-vingt dix-neuf centièmes, fait que le monde se déplace plus lentement pour son maître, ce qui lui permet de réagir bien plus rapidement et de réaliser des actions impossibles dans d'autres circonstances.

Bien qu'elle présente des engrenages et un mécanisme, la montre de Chronos n'est absolument pas un objet technomagique, mais une des œuvres de Gaudemus. Le Créateur de Merveilles a créé douze de ces objets, dont sept sont aux mains d'agents de différentes organisations alors que les cinq autres ont été perdus.

Fabula : 180 / 240 / 280

Compression du temps (Rituel) : En activant son aiguille, la montre de Chronos peut altérer la vitesse avec laquelle son détenteur perçoit le temps autour de lui. Bien qu'en réalité il ne se déplace pas plus rapidement, il a juste besoin de concentrer ses sens pour que tout ce qui l'entoure paraisse aller au ralenti et même s'arrêter, ce qui lui permet d'agir et de réagir à une vitesse impossible. En termes de jeu, pendant trois rounds le personnage obtient un bonus de +20 à son Initiative et peut réaliser une action de plus sans subir de malus pour cela, comme si chacune de ses actions était totalement indépendante. Par exemple, un personnage peut attaquer et lancer des sorts sans appliquer aucun malus ou réduction à ces derniers, ou ouvrir une serrure et chercher activement autour de lui sans problème. Dans le cas où elle sert à réaliser des attaques additionnelles, elle élimine le malus à la deuxième attaque, et donc la troisième devient la deuxième, la quatrième devient la troisième et ainsi de suite. Suite à son activation, les aiguilles de la montre de Chronos commencent lentement à reculer et il faut attendre quatre-vingt dix-neuf secondes avant de pouvoir la réutiliser.

Niveau de pouvoir : 2



Écharde traceuse

Cet artefact est composé de deux parties différentes, un petit éclat de bois à introduire dans le corps d'un sujet et une boussole avec deux aiguilles qui permettent de localiser l'individu. Dans la culture Duk'zarist, il était utilisé pour savoir à tout moment où étaient les prisonniers ainsi que pour les identifier, car l'éclat crée également sur eux un tatouage à leur nom.

Actuellement quelques organisations utilisent ces objets, mais uniquement pour connaître la localisation de leurs compagnons lorsqu'ils partent pour une mission dangereuse.

Fabula : 240 / 280 / 320

Aiguille (Rituel) : Dès que l'on insère l'écharde dans le corps d'un individu, elle commence à émettre un signal mystique sur sa position. Ce signal est automatiquement capté par la boussole traceuse même si le personnage use d'une compétence surnaturelle lui permettant de dissimuler sa présence.

Traceur : Les aiguilles sont synchronisées sur la boussole qui agit comme un traceur, indiquant clairement à tout moment la position et la distance auxquelles se trouve le porteur de l'aiguille.

Tatouage : Là où l'écharde a été greffée apparaît tatoué le nom qui y avait été inscrit avant l'insertion. Si aucune marque n'est faite auparavant sur l'éclat, seul apparaît le mot « ascaron », qui signifie prisonnier en Nepranus, la langue parlée par les Duk'zarists.

Extraction (Rituel) : L'écharde ne peut être extraite de manière normale, car une fois dans le corps elle pousse comme une racine. De ce fait, la retirer sans occasionner d'importants dégâts nécessite un processus chirurgical qui requiert un test de Médecine contre 240.

Niveau de pouvoir : 2

Écharde occulte

Il existe une version plus petite de l'éclat qui sert pour tracer des sujets sans qu'ils le sachent, utilisée habituellement avec une sarbacane. Une fois sous la peau, elle fait rapidement son chemin vers l'intérieur du corps, ce qui fait que le sujet ne ressent qu'un léger pincement. Pour se rendre compte de la présence de l'aiguille chez quelqu'un, il faut réussir un test de Vigilance contre une difficulté Impossible ou un test d'Observation contre une difficulté Absurde. Cette version est préparée afin de se dégrader sur un ordre du Traceur, dans l'éventualité où elle serait repérée.

Plume du Serment

La Plume du Serment, faite d'or et d'argent, sert à écrire et a le pouvoir de sceller des pactes ne pouvant être rompus. En signant avec elle en se servant de son sang, le signataire passe un contrat qui le lie et l'oblige à tenir ses engagements avant tout, et ce même contre sa volonté.

On en sait peu sur sa création et son origine, si ce n'est qu'elle existe depuis plus de mille ans et qu'elle a souvent été utilisée au cours de l'histoire.

Fabula : 240 / 280 / 320

Pacte de sang (Rituel) : Bien que la plume puisse utiliser de l'encre pour la signature, pour que ses pouvoirs fonctionnent il faut que son utilisateur enduise sa pointe de quelques gouttes de son sang ou qu'il se pique avec elle. S'il respecte cette condition, un contrat signé avec la plume oblige le signataire à tenir les engagements spécifiés dans ce dernier. S'il tente de résister et de désobéir, il doit réussir un test de RMys contre 180 sous peine d'être obligé, même contre sa volonté, de se tenir à ce qu'il a signé.

Fausse signature : Si l'on utilise une fausse signature ou que le sang qui sert d'encre n'appartient pas au signataire, ce dernier doit réussir un test de RMys contre 180 pour éviter de souffrir de l'état Douleur Extrême durant 10 rounds. Le nom inscrit lors de la signature disparaît alors après 30 secondes.

Indestructible : La Plume du Serment ne peut être brisée par aucun moyen connu, sauf par des entités à la Gnose considérable.

Niveau de pouvoir : 2+

Illustration Luis NCT

Illustration Wen Yu Li



Illustration Luis NCT

Anneau d'Erebus

Contrairement à ce que leur nom pourrait suggérer, les anneaux d'Erebus ne sont absolument pas des artefacts liés au Shajad de la magie et des songes, sinon à titre d'hommage pour ce qu'il représente. En réalité ce sont simplement des objets renforçant la magie, créés il y a bien longtemps par une confrérie disparue de sorciers.

Ces objets, relativement courants par le passé, ont été récemment réparés et reforgés pour les maîtres de l'Ordre de Magus. Ainsi, ils ont été quasiment convertis en sceau distinctif de l'ordre, un artefact auquel nombre de ses membres ont un accès facile.

Fabula : 180 / 240 / 280

Renforcement (Notions d'utilisation 1) : L'anneau accorde un bonus de +5 à l'AMR du personnage.

Augmentation de la portée (Notions d'utilisation 1) : Le détenteur de l'anneau augmente la portée ou la zone de ses sorts. Tout sortilège lancé en utilisant l'anneau obtient le même effet que s'il avait été lancé au Degré supérieur, uniquement pour ce qui se rapporte à la zone affectée.

Niveau de pouvoir : 2

Piège d'entrave

Utilisé habituellement pour capturer les créatures surnaturelles, cet artefact permet d'isoler une entité à l'intérieur d'une barrière surnaturelle crépitante qui absorbe l'essence de qui tente de la briser ou de l'endommager. L'artefact en lui-même est composé de deux barres de métal croisées recouvertes de runes et d'environ quatre-vingt dix centimètres chacune. Lorsqu'elles ne sont pas actives elles sont très faciles à dissimuler, car il suffit de les laisser sur le sol, voire de les enterrer peu profondément. Toutefois, en les activant il se crée une sphère violette semi-transparente qui entoure l'être.

Généralement, les pièges d'entrave sont utilisés par les convocateurs pour contenir les créatures qu'ils invoquent suffisamment longtemps, au cas où quelque chose irait de travers. Il est encore possible d'en trouver actuellement, surtout dans les boutiques de Soleil Noir.

Fabula : 180 / 240 / 280

Activation (Rituel) : Une fois le piège prêt à être activé, il génère automatiquement la barrière lorsqu'un être surnaturel avec une Présence supérieure à 20 s'approche à moins d'un mètre de lui.

Résistance : L'écran possède son propre Seuil d'Invulnérabilité de 80, il est capable d'arrêter l'énergie et il résiste à 1 000 points de dégâts avant de se briser.

Drain : Chaque tentative d'attaque sur le bouclier fait perdre une quantité de Zéon équivalente au double du niveau d'échec sur un test de RMys contre 140. Une fois le Zéon épuisé, l'agresseur perd un point de Fatigue pour 100 points de Zéon qu'il aurait perdu de cette façon.

Niveau de pouvoir : 2

Veilar

Veilar est un objet étrange, car il s'agit d'une armure de cuir taillée dans la peau du Behemoth, le Souverain de toutes les Bêtes. Grâce à lui, elle est non seulement une excellente protection surnaturelle mais elle accorde aussi des capacités inattendues à son porteur qui sont propres à d'autres entités surnaturelles. L'armure en elle-même est véritablement spectaculaire, car elle a un profil aérodynamique usant d'une technique très en avance sur son temps. De plus elle est assez voyante du fait de la couleur bleue du Behemoth.

Veilar est restée la propriété de la famille Meizo durant de longues années mais depuis une décennie elle a été offerte à son propriétaire actuel, qui reste inconnu.

Fabula : 240 / 280 / 320

Qualité : Veilar est une armure en cuir complète de Qualité +15.

Rapidité (Notions d'utilisation 1) : Celui qui porte Veilar augmente de deux points son Mouvement, jusqu'à un maximum de 16, et peut atteindre des vitesses Surhumaines.

Ignifuge : Veilar ne peut être brûlée, elle accroit donc de 2 points son IP contre Chaleur et retire 120 points à tout résultat du **Tableau En Flammes** du **Chapitre 14** du **Livre de Base** quand elle subit une attaque basée sur le feu.

Essence des bêtes : À moins d'y être forcées, les créatures tant naturelles que mystiques n'attaquent pas celui qui porte Veilar, car elles sentent la présence du Souverain des Bêtes dans l'artefact.

Niveau de pouvoir : 2+

Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
0	0	0	27	175	Complète	Souple
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
4	3	5	6	5	4	0
Règles spéciales						
Rapidité, Ignifuge, Essence des créatures						

Ego, le Livre du Moi Intérieur

Peu d'objets surnaturels sont aussi étranges qu'Ego, aussi appelé le Livre du Moi Intérieur. Il s'agit d'un artefact farfelu qui change selon qui le tient, car ses pages relatent l'histoire de son détenteur. On ne sait pratiquement rien de ses origines, si ce n'est qu'il est lié à la Veille et qu'il se nourrit des énergies de ce monde parallèle pour découvrir la vie de ceux qui l'entourent.

Ce n'est pas un livre très tape-à-l'œil, juste un vieux tome relié en cuir avec une petite chaine en argent allant de sa couverture à son dos. Curieusement, le livre a toujours comme titre le nom de la personne qui l'a en main, mais il n'est pas possible de voir comment les lettres changent ou apparaissent.

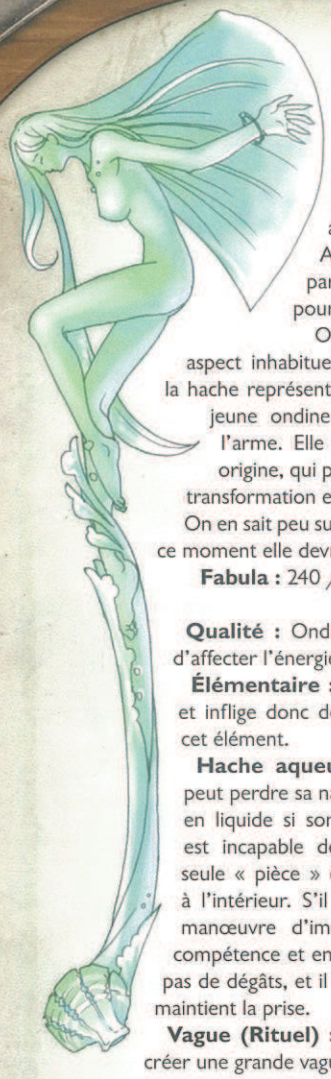
Ego se perd avec une grande facilité et réapparaît en général très loin, sûrement du fait de sa relation avec la Veille, son emplacement actuel est inconnu.

Fabula : 240 / 280 / 320

Journal : Le Livre du Moi Intérieur livre toute l'histoire de la personne qui le consulte jusqu'à au moment de son ouverture. Le récit montre même des chapitres de sa vie qu'il ne souhaite pas ou est incapable de se rappeler. Tenter de résister à ses effets requiert de passer un test de RMys contre 140, et en cas de réussite les pages du livre restent entièrement vierges.

Narration : L'histoire du sujet est écrite à la première personne, mais les événements dans son entourage qui lui sont directement liés, même ceux dont il ne s'est pas aperçu, sont également mentionnés. Ceux impliqués dans ces faits peuvent éviter que leurs actions ne soient décrites dans le journal en réussissant un test de RMys contre 140. Cette Résistance est unique et une fois réussie ou ratée, elle ne peut plus être retentée.

Niveau de pouvoir : 2+



Ondinias

Ondinias est une arme créée pour la tragédie et l'amour. Elle est née du sacrifice d'une élémentaire qui a donné son âme pour sauver la vie de l'homme qu'elle aimait, alors qu'elle savait qu'il en aimait une autre. Au moins, de cette manière, elle voulait qu'une partie d'elle-même soit à ses côtés et lui soit utile pour le reste de ses jours.

Ondinias est fascinante à regarder de par son aspect inhabituel. Avec un style fortement inspiré de la mer, la hache représente un courant marin dans lequel se baigne une jeune ondine dont les cheveux forment le tranchant de l'arme. Elle tire de grands pouvoirs élémentaires de son origine, qui peuvent aller de l'invocation de vagues jusqu'à sa transformation en eau pour attraper ses ennemis.

On en sait peu sur sa position exacte, mais la rumeur court qu'en ce moment elle devrait se trouver quelque part en Hélénia.

Fabula : 240 / 280 / 320

Qualité : Ondinias est une hachette de Qualité +5 capable d'affecter l'énergie.

Élémentaire : Ondinias a les qualités élémentaires de l'eau, et inflige donc des dégâts additionnels aux êtres vulnérables à cet élément.

Hache aqueuse (Notions d'utilisation 2) : La hache peut perdre sa nature solide et se transformer momentanément en liquide si son utilisateur le désire. Dans cet état la hache est incapable de couper, mais elle continue à former une seule « pièce » et peut être utilisée pour attraper des choses à l'intérieur. S'il le souhaite, le personnage peut réaliser une manœuvre d'immobilisation sans appliquer de malus à sa compétence et en utilisant une Force de 8. Cette action n'inflige pas de dégâts, et il n'est pas possible d'attaquer tant que la hache maintient la prise.

Vague (Rituel) : En frappant le sol avec force, Ondinias peut créer une grande vague d'eau d'une largeur de 3 mètres qui entraîne tout ce qu'elle rencontre sur 20 mètres de longueur. L'attaque étant basée sur l'eau, elle est considérée comme partiellement immatérielle et ne peut être arrêtée que par des boucliers de taille moyenne ou supérieure, ou par des armes capables d'arrêter l'énergie. Vague attaque sur le Mode Contondant avec une base de dégâts de 30, et produit un impact de Force 10 sur toute personne physique touchée. Après avoir utilisé cette capacité, il faut tremper Ondinias dans l'eau salée avant de pouvoir l'activer à nouveau.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
55	+5	5	TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hache	Lançable	18	6	65
Règles spéciales				
Élémentaire, Hache aqueuse, Vague				

Runes de divination

Il s'agit d'un ensemble de petites pierres gravées de signes distincts qui représentent les aspects de la vie d'une personne. Ce système a été développé sous Yehudah et est couramment employé par les devins pour prédire le futur. Ironiquement, elles n'ont pas ce pouvoir mais celui de forcer un destin précis à se produire. Toutefois, les runes ne peuvent interférer sur le sort de quelqu'un sans son consentement express, car elles doivent toujours être lancées avec l'accord de l'individu.

Les effets des runes de divination durent une semaine et restent actifs en permanence. De fait, en tirant à nouveau les runes avant la fin de la semaine le résultat restera le même.

Fabula : 120 / 180 / 240

Tirage de runes (Rituel) : Pour se servir des runes de divination, le personnage doit réussir un test en Occultisme contre une difficulté de 80. Il peut le faire aussi bien pour lui que pour une personne présente et qui accepte ouvertement qu'on lui révèle son destin. En cas de réussite, il faut lancer 1D10 et consulter les résultats qui suivent.

1- Rune de santé : Améliore l'état d'une personne plus vite que la normale (+2 à sa régénération pendant une semaine), améliore sa résistance aux maladies (+20 à sa RMal) et lui épargne une partie des blessures dont elle va souffrir (-10 aux Dégâts de toute attaque subie).

2- Rune de santé inversée : Le personnage tombe malade plus facilement (-30 à sa RMal), souffre de conséquences aggravées suite aux attaques (-20 à sa RPhy), et sa régénération est réduite de deux points (jusqu'à un minimum de 1).

3- Rune de la chance : La chance du personnage augmente, lui octroyant les avantages Chance et Bonne fortune pendant une semaine.

4- Rune de la chance inversée : La malchance poursuit le personnage, il perd des biens précieux et le mauvais sort ne le quitte pas de la semaine. En termes de jeu, il applique les désavantages Infortuné et Malchance.

5- Rune des liens : Au cours de la semaine suivante il est plus facile au personnage d'entrer en contact avec des gens ou de recevoir une aide désintéressée, alors que la possibilité que quelqu'un agisse contre le personnage est réduite. En termes de jeu, il obtient l'avantage Charme.

6- Rune des liens inversée : Le personnage est rejeté par les gens, et une personne avec des intentions hostiles a toutes les chances de s'en prendre violemment à lui. En termes de jeu, il est affecté par le désavantage Insupportable.

7- Rune du pouvoir : Le personnage déborde d'énergie. Par conséquent il ajoute 1 point à son maximum de points de Fatigue, +1 à toutes ses accumulations de Ki liées à des caractéristiques physiques, ainsi que +10 à son AMR et à son Talent Psychique.

8- Rune du pouvoir inversée : Le personnage se sent tout le temps épuisé et souffre d'un malus de -10 à toutes ses actions au cours de la semaine suivante.

9- Rune de la paix : Le personnage reflète un calme intérieur bien plus important que d'habitude, il augmente toutes ses Résistances de 10 points pour la semaine, et il est immunisé contre les états de peur et de terreur.

10- Rune de la paix inversée : Le personnage a l'air tourmenté et réduit toutes ses Résistances de 10 points durant cette semaine.

Niveau de pouvoir : 2

Disrupteur psychique

Les disrupteurs psychiques sont des armes surnaturelles terribles, concentrées sur la destruction des pouvoirs mentaux et de ceux qui les utilisent. Il s'agit de cristaux géométriques autour desquels vole un petit anneau en acier blanc. Quand quelqu'un se sert d'une capacité mentale à proximité d'eux, les cristaux le perçoivent et génèrent en réponse un champ de matrices pour les contrecarrer. Ces objets n'ont besoin de personne pour les soutenir, ils arrivent à annuler les pouvoirs psychiques seuls.

Ces artefacts font partie des nombreuses armes de guerre surnaturelles créées par les forces de Rah durant la Guerre de Dieu. Ils en ont utilisé de telles quantités qu'il n'est pas anormal que sur Gaïa il en reste encore plus d'un avec suffisamment de pouvoir pour continuer à fonctionner.

Fabula : 180 / 240 / 280

Localisation : Si un pouvoir psychique est utilisé dans un rayon de 250 mètres, le cristal émet un éclair révélant sa présence. Il est possible d'éviter ces effets si l'on atteint auparavant le niveau Absurde avec le pouvoir psychique Occulter les Matrices.

Destruction : Si un mentaliste utilise un pouvoir à moins de 50 mètres du disrupteur, l'artefact détruit immédiatement toute matrice psychique qui n'est pas lancée avec un Talent supérieur à Très Difficile. Cette capacité ne fonctionne qu'avec les pouvoirs que l'artefact peut localiser.

Connexion psychique : Si plusieurs disrupteurs se trouvent dans la même zone, ils peuvent s'interconnecter et renforcer leurs pouvoirs. Chaque fois que l'un d'eux est à moins de 50 mètres d'un autre ils ajoutent un niveau de Difficulté aux limites des pouvoirs Localisation et Destruction. Quatre disrupteurs au maximum peuvent être connectés à l'unisson.

Niveau de pouvoir : 2+

Clous d'artisan

Les « clous d'artisan » sont une série d'objets surnaturels créés pour la construction et l'artisanat. Chacun est unique, et il en existe de six types différents avec des fonctions spécifiques dédiées à des matériaux distincts. Selon celui qui est utilisé, il est possible de consolider des structures, casser des blocs de pierre, faire fondre ou geler l'eau et même faire fondre le métal. Le processus est automatique, il suffit de les enfoncer dans le matériau avec lequel ils s'activent.

Les clous sont fabriqués en acier noir et sont longs de 20 centimètres de la tête à la pointe. À première vue ils ne présentent aucun aspect surnaturel, mais un examen plus approfondi révèle des runes de différentes couleurs sur le métal qui indiquent la finalité de chaque clou.

Normalement, une collection de clous d'artisan est composée de dix-huit unités, trois de chaque type, et tient dans un coffret en métal spécial ressemblant à une petite mallette. En tant qu'artefacts créés pour la construction, ces objets étaient très communs dans le passé, et il en reste beaucoup disséminés sur tout Gaïa. Rien n'oblige à avoir les dix-huit spécimens dans son coffret, surtout qu'il est plus facile de les trouver séparément, mais il est encore possible de trouver la série complète dans les entrepôts de Soleil Noir ou chez certains artisans.

Fabula : 180 / 240 / 280

Clous de solidité : Le plus courant de tous les clous est couvert de runes blanches et est connu sous le nom de clou de solidité. Il peut augmenter la résistance atomique de n'importe quel matériau dans lequel il est introduit, lui accordant un bonus de +10 à la Solidité et un +20 au Seuil d'Invulnérabilité qu'il avait auparavant. Il affecte jusqu'à 50 kilos de matériel solide.

Clous de gel : Ces clous recouverts de runes bleu foncé sont capables de transformer en glace tout volume d'eau dans lequel ils sont « plantés ». La transformation est pratiquement instantanée, la solidification se faisant en moins d'une seconde, et le clou reste toujours à l'extérieur de la zone, permettant à un personnage de l'extraire pour rendre à l'eau son état originel. Un seul clou de gel peut transformer jusqu'à 20 litres d'eau.

Clous aqueux : À l'inverse de ceux de gel, ces clous de couleur bleu clair dégèlent instantanément 40 kilos de glace, mais ils maintiennent l'eau « contenue » sous une forme similaire à celle qu'elle avait en étant congelée.

Clous de sable : Ces clous avec leurs runes de couleur jaune sont capables de transformer une roche massive en sable. Pour qu'ils fonctionnent, il faut les planter complètement dans la pierre. Ils transforment 40 kilos de roche en sable fin de façon définitive, même si on retire ensuite le clou du sable.

Clous de fonderie : Le plus puissant des clous d'artisan, rempli de runes noires, est capable de traverser le métal et de le faire fondre. Dès qu'il entre en contact avec une surface métallique, il chauffe jusqu'à une température si élevée qu'il la transperce aisément et provoque la fonte totale du métal qui l'entoure. Il peut affecter 10 kilos de métal au maximum.

Limites surnaturelles : Bien que les clous d'artisan affectent aussi les matériaux imprégnés de pouvoir surnaturel, ils ne fonctionnent pas contre les éléments dont la présence surnaturelle est particulièrement forte.

Niveau de pouvoir : 2

Carte vivante

Une carte vivante est un objet semi-conscient qui perçoit son environnement et le retranscrit sur lui-même. Elle est souvent faite de toile spéciale à partir du même système que les anciennes voyantes du peuple Vetala utilisaient pour créer leurs métiers à tisser capables de prédire le futur.

Il reste beaucoup de ces objets sur le Nouveau Continent, surtout dans les zones qui ont appartenu aux Vetalas.

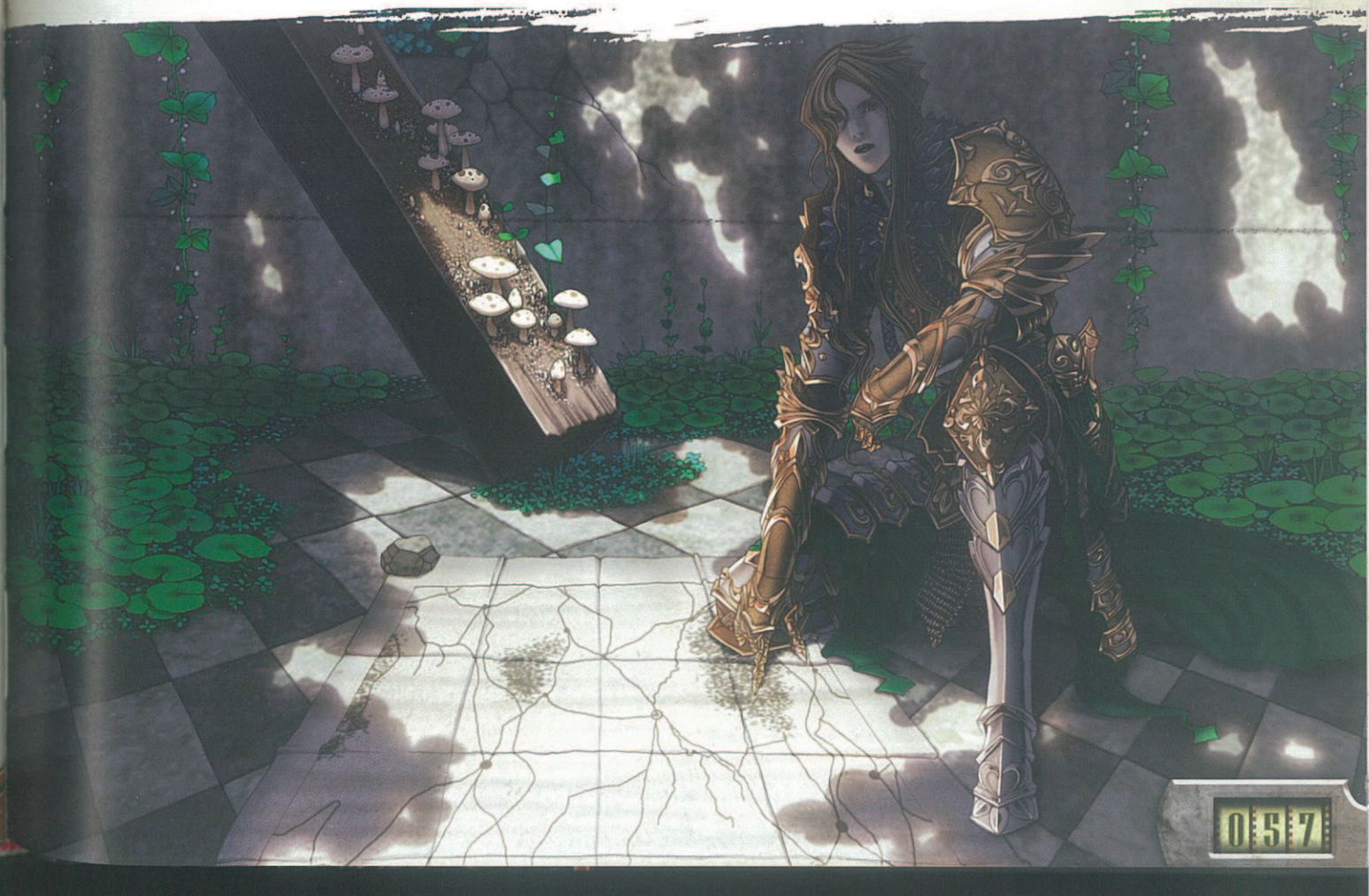
Fabula : 180 / 240 / 280

Cartographie parfaite : La carte vivante ne décrit pas une région en particulier, mais elle montre en détails la cartographie du lieu où elle se trouve dans un rayon d'un kilomètre. Les descriptions sont détaillées dans la langue des Vetalas et indiquent la distance et la disposition des bâtiments comme sur une carte normale, mais ne montrent jamais les plans d'un intérieur.

Barrières surnaturelles : Toute barrière surnaturelle protégeant une zone ne peut être représentée sur la carte, et au lieu de cela l'artefact montre simplement une zone obscure. Elle ne peut non plus représenter les alentours si elle-même est bloquée dans une zone scellée surnaturellement.

Niveau de pouvoir : 2

Illustration Wen Ya Li



Sacramentum

Sacramentum est le nom reçu par trois armures forgées il y a un millénaire par l'Apôtre Nathaniel. Le saint homme s'est servi d'une méthode similaire à celle employée avec les Législateurs, mais dans ce cas concentrée sur la défense. Il en a résulté trois armures sacrées, capables de protéger leur porteur et de ralentir graduellement tout ennemi tentant de le frapper. Belles et magnifiquement façonnées, les Sacramentums sont facilement reconnaissables à leurs incrustations d'argent et d'Elektra ainsi qu'à leur surface couverte de gravures.

Actuellement, deux des armures sont entre les mains des chefs de l'Ordre de Michel et des chevaliers de Sainte-Hélène, mais nul ne sait où se trouve la troisième.

Fabula : 140 / 180 / 240



Qualité : Deux Sacramentums sont des armures de plaques de Qualité +10, alors que la troisième est une armure de demi-plaques de même qualité. Étant surnaturelles, ces bonus augmentent également la défense contre les attaques d'Énergie.

Poids du péché : Si quelqu'un arrive à toucher le porteur de Sacramentum, qu'il produise ou non des dégâts ou que l'armure l'évite, il sent tout son corps devenir de plus en plus lourd et est incapable de se déplacer ou de réagir rapidement. Par conséquent, tout personnage qui frappe l'armure doit automatiquement réussir un test de RMys contre 140 sous peine de subir un malus cumulatif de -20 à l'Initiative et de -1 à son Mouvement, sans toutefois que cela puisse faire descendre ce dernier en-dessous de 2. Ces malus disparaissent au rythme de 10 points d'Initiative et d'un point de Mouvement par minute.

Niveau de pouvoir : 2+

Demi-plaques

Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
60	-10	1	26	135	Complète	Rigide
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
6	6	6	4	2	3	4
Règles spéciales						
Poids du péché						

Plaques

Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
80	-25	2	27	140	Complète	Rigide
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
7	6	7	5	2	5	3
Règles spéciales						
Poids du péché						

Sisiphus

Les Sisiphus sont des artefacts qui étaient utilisés par les forces de sécurité des agents spéciaux Duk'zarists comme système pour contenir ou séparer des forces ennemies à l'intérieur de bâtiments. Grâce à eux, même un petit nombre d'agents pouvait virtuellement prendre n'importe quel type de forteresse sans effort. Il s'agit de sphères de bois de Ghestal de 10 centimètres de diamètre, recouvertes de runes, qui ont la capacité de créer des barrières et de poser des blocus surnaturels dans des zones fermées. Pour qu'elles fonctionnent il faut les lancer avec force sur une surface solide, ce qui génère un champ de force invisible qui réagit comme un mur.

Fabula : 180 / 240 / 280

Activation : Quand elles frappent une surface avec beaucoup de force, les sphères déploient un champ d'énergie autour d'elles. Cette barrière fait 5 mètres de large sur 10 de haut mais si elles sont activées dans un couloir, l'énergie s'adapte à la forme des parois, se transformant en un mur bloquant le passage. La barrière va dans les deux directions et met un round complet pour se former.

Invisible : Le bouclier surnaturel est invisible pour ceux qui ne sont pas capables de percevoir la magie. La sphère reste quant à elle parfaitement visible.

Résistance : La barrière supporte 2 000 points de dégâts avant d'être détruite, ou reste active pendant une heure avant d'épuiser sa charge magique. Elle ne peut être endommagée que par des attaques capables d'affecter l'énergie. Tant qu'elle est active, il n'est pas possible d'atteindre la sphère Sisiphus sans avoir détruit au préalable la protection.

Nocive : Toucher le bouclier directement induit de graves brûlures, obligeant la personne à réussir un test de RMys contre 140 ou à subir des dégâts équivalents à son échec. Quand ce contact produit des dégâts, la barrière devient visible pendant un round entier.

Recharge (Rituel) : Chaque sphère ne contient qu'une utilisation, aussi après son activation elle devient virtuellement inutile. La seule manière de les recharger est d'y infuser 500 points de Zéon mais même ainsi, les effets ne sont jamais aussi bons que lors de la première activation et la résistance de la barrière peut diminuer, parfois même de moitié. Il n'est possible de recharger une sphère qu'une à deux fois avant qu'elle ne devienne inutilisable.

Niveau de pouvoir : 2+

IO

Le système IO est un artefact surnaturel qui a été créé en série par les membres de Salomon, même si ses principes s'appuient bien plus sur le mysticisme que sur la technomagie. Il s'agit de deux cristaux dotés de pouvoirs psychiques et magiques. Le premier, appelé « gemme d'enregistrement », est très petit et tient dans la paume de la main alors que le second, le « cristal de reproduction », est collé sur une surface métallique qui reproduit les images du premier. Ce système fonctionne en mettant la gemme d'enregistrement en contact avec une personne, qui envoie des images de ce qu'elle voit au cristal de reproduction.

IO a été conçu à l'origine comme un système d'espionnage, soit pour voir à distance au travers d'agents ou en le récupérant sur leur corps pour découvrir ce qui les avait tué. Encore aujourd'hui, de nombreuses organisations s'en servent, y compris Wissenschaft qui en a développé sa propre version transmettant également les sons.

Fabula : 180 / 240 / 280

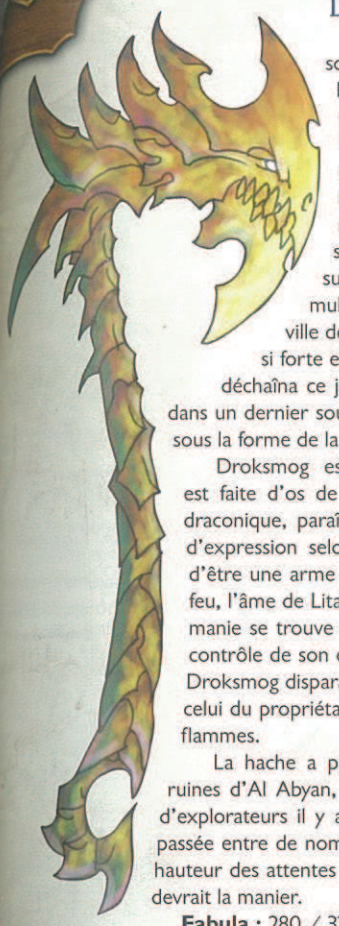
Gemme d'enregistrement : La gemme absorbe et emmagasine les images vues par la personne avec laquelle elle est en contact au moment où celle-ci ressent de fortes émotions. Ces images sont envoyées à son cristal jumeau grâce à une connexion psychique, mais si elle se connecte directement à un autre panneau de visualisation, elle peut reproduire les mêmes images. Une personne consciente que le cristal est en contact avec elle peut tenter de résister à l'enregistrement en réussissant un test de RPsy contre 140, ou 160 si la gemme est à l'intérieur de son corps. La connexion est cachée et il faut dépasser une difficulté Impossible avec le pouvoir Sentir les Matrices pour la détecter.

Cristal de Reproduction (Rituel) : Son cristal jumeau récupère les images envoyées et les montre sous forme d'hologrammes flottant sur le plateau de métal. La distance maximale pour que le cristal continue à recevoir les images est de 10 kilomètres. Un cristal de reproduction peut se lier à tout autre cristal avec lequel il est mis en contact direct, montrant les images qu'il contient même si ce n'est pas son cristal jumeau.

Niveau de pouvoir : 2

Illustration Wen Yu Li

Droksmog



Dans l'antiquité, le vizir Nasser a sacrifié son existence pour sceller un pacte avec le dragon Litabru afin de protéger la ville perdue d'Al Abyan pendant l'affrontement entre les cités flottantes d'Elura'amman et de Nogos Roxxas. Toutefois, bien qu'il ait donné son corps et son âme pour sauvegarder la métropole qu'il aimait tant, son pouvoir et celui de Litabru ne furent pas suffisants. Nasser finit par tomber face aux multiples décharges magiques qui inondaient la ville depuis les cieux. Néanmoins, sa volonté était si forte et sa haine si démesurée que la magie qui se déchaîna ce jour là affecta le dragon et son cavalier, et dans un dernier souffle leurs âmes s'unirent et se solidifièrent sous la forme de la hache de ce même Nasser.

Droksmog est une hache vraiment inhabituelle. Elle est faite d'os de dragon et sa lame, décorée d'un visage draconique, paraît vivante ; en fait elle change légèrement d'expression selon la situation de son détenteur. En plus d'être une arme de grande qualité avec des pouvoirs sur le feu, l'âme de Litabru est encore en elle et quand celui qui la manie se trouve dans un état critique, elle peut prendre le contrôle de son corps. Lorsque cela se produit, le visage de Droksmog disparaît et se manifeste de façon surnaturelle sur celui du propriétaire de l'arme, entourant tout son corps de flammes.

La hache a passé des siècles entiers enterrée sous les ruines d'Al Abyan, mais elle a été récupérée par un groupe d'explorateurs il y a un peu plus d'un siècle. Depuis, elle est passée entre de nombreuses mains, mais personne n'a été à la hauteur des attentes que Droksmog elle-même a pour celui qui devrait la manier.

Fabula : 280 / 320 / 440

Qualité : Droksmog est une hache de bataille de Qualité +10 capable d'affecter l'énergie. Elle peut utiliser Chaleur comme Mode secondaire.

Haine raciale : En utilisant Droksmog contre une créature non humaine, ses dégâts augmentent de 50 points et elle ajoute +20 au résultat de tout critique. Entre les mains d'un être non humain, la hache perd tous ses pouvoirs spéciaux, ainsi que son bonus de Qualité.

Feu intérieur : Quand celui qui porte Droksmog est entre la vie et la mort, l'âme du dragon Litabru prend le contrôle de son corps jusqu'à ce que le personnage meure ou reprenne conscience. Dans cet état, le personnage lutte sans malus à ses actions avec l'équivalent de 240 en compétence d'Attaque et de Défense, même si ses caractéristiques restent les siennes. Litabru attaque tout ennemi avec lequel celui qui maniait la hache combattait, mais privilégiera les Duk'zarists ou les Ebudans qu'il voit et ce, même si ce sont des alliés du personnage. Dans cet état, le personnage est non seulement immunisé contre tout attaque ou effet basé sur la chaleur, mais tout son corps est entouré d'une sphère de flammes faisant que les personnes à moins de 5 mètres de lui doivent réussir un test de RPhy contre 160 ou subir des dégâts de Chaleur équivalents à la moitié de la marge d'échec.



Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
90 / 140	-20	7	TRA	CON / CHA
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hache	Lançable	25	9	125
Règles spéciales				
Haine raciale, Feu intérieur				

Illustration Wen Yu Li

Étendard de Syr

Syr est le nom des étendards surnaturels qu'utilisaient les grands monarques elfiques lorsqu'ils entraient en guerre. Loin d'être de simples symboles, ces artefacts avaient un véritable pouvoir surnaturel qui augmentait considérablement les compétences de combat de tous ceux qui luttaient sous leur bannière.

Bien que la tradition de ces objets soit millénaire et que chaque monarque ait eu le sien, ils ont été utilisés pour la dernière fois durant la Guerre de Dieu, quand les armées des Sylvains se sont dressées ensemble contre les forces de Judas et des Duk'zarists. Manifestement, la fin des nations elfes et de leurs armées a aussi sonné le glas de ces artefacts, car la plupart ont été détruits avec leurs maîtres. Toutefois, un petit nombre d'entre eux existe toujours, qu'ils aient été récupérés par Tol Rauko ou utilisés par une force différente ayant repris à son compte la symbolique de l'étendard.

Fabula : 240 / 280 / 320

Inspiration : L'étendard donne le pouvoir d'accorder différents bonus et capacités à tous les alliés qui luttent à ses côtés. Sa portée est de 150 mètres de rayon, mais pour qu'il fonctionne il faut que les combattants puissent le voir clairement. Activer les pouvoirs de l'étendard coûte 50 points de Zéon à celui qui le porte, ce qui produit durant les cinq rounds suivants les effets suivants :

- **Persévérance :** Tous les sujets dans le périmètre d'action de l'étendard récupèrent un point de Fatigue à la fin du round.
- **Offensive :** Les alliés obtiennent +1 au Mouvement ainsi que +10 en compétence offensive pour toute manœuvre de charge effectuée.
- **Endurance :** Les alliés obtiennent un bonus de +10 en Défense et un +1 à tous leurs Indices de Protection.
- **Combativité :** Les alliés obtiennent un bonus de +40 à la Résistance Physique pour supporter l'état entre la vie et la mort ou pour éviter de s'évanouir.

Niveau de pouvoir : 2+

Nua Ul Sylvanus

En plus des étendards des monarques elfes, il en a été créé un pour représenter la Cour féérique et les forces de la maison Sylvanus. Les pouvoirs de cet artefact étaient démultipliés, car non seulement ils doublaient les bonus accordés, mais il n'avait aucune limite de portée ; tout être capable de le voir en recevait les bénéfices. Actuellement, Nua Ul Sylvanus se trouve toujours dans les ruines de l'antique Sylvania.

Flûte de Naga



Les flûtes de Naga sont une série d'artefacts magiques qui ont donné naissance à la légende selon laquelle les serpents peuvent être charmés par la musique. Il s'agit d'instruments de musique, en majorité des flûtes, fabriqués à partir des écailles de celle que les hommes appellent Naga, la Dame des Venins, et qui ont un certain pouvoir sur les reptiles. Entre les mains d'un artiste accompli, ces objets permettent de contrôler les reptiles ou de se protéger contre les attaques de créatures surnaturelles reptiliennes.

Encore aujourd'hui, il en reste plus d'une dizaine sur les terres d'Al-Enneth, et au moins autant sont réparties dans le reste du monde.

Fabula : 180 / 240 / 280

Fascinatrice de reptiles : Le son de la flûte produit un effet apaisant sur tout reptile qui l'écoute, le rendant tout à fait docile et même réceptif aux ordres du musicien dans la mesure permise par son intellect limité. Pour que ses effets agissent il faut réussir un test de Musique contre une difficulté entre Difficile et Absurde selon le pouvoir naturel du reptile et sa taille. Elle n'a pas d'effet sur les dragons mais en a sur les Rejetons Ophidiens.

Protection : En atteignant certains niveaux musicaux, même les dragons et les êtres surnaturels d'origine reptilienne sont affectés par le pouvoir de la flûte. Le musicien ne les contrôle jamais, mais il ne pourra pas être attaqué directement par eux tant qu'il réussit un test de Musique d'une difficulté Quasiment Impossible et qu'il continue à jouer.

Niveau de pouvoir : 2

Zebah

Les armes connues sous le nom de Zebahs sont une des possessions les plus caractéristiques des Duk'zarists, un objet intimement enraciné dans les coutumes d'une grande partie de leurs cultures. Il s'agit d'épées faites de bois de Ghestal décorées de runes rouges, qui affichent la lignée de leurs détenteurs et leur confèrent des pouvoirs surnaturels. Pour les Duk'zarists, obtenir une de ces armes revient à être reconnu en tant qu'adulte de plein droit dans sa société, raison pour laquelle la seule manière de l'acquérir est de la gagner en temps utile. Ce détail varie d'une culture à l'autre mais lorsque soit leur famille, soit les chefs de leur congrégation considéraient qu'ils en étaient dignes ou avaient réussi une épreuve, l'artefact leur était remis avec tout le cérémoniel approprié.

En tant qu'armes, les Zebahs ressemblent à des épées stylisées en bois de couleur très sombre, parfois même noir. Leur caractéristique la plus unique est de ne pouvoir être brûlées ; mises en contact avec le feu elles s'enflamment mais ne se consument pas. Durant ce laps de temps, le bois devient encore plus sombre et les runes brillent avec force, leur donnant une apparence vraiment imposante. Certaines imitent d'autres armes comme des lances, des bâtons ou des épées à deux mains.

Par le passé, les Zebahs étaient des artefacts magiques réellement courants chez les Duk'zarists, car des centaines d'artisans surnaturels experts dans la sculpture du bois de Ghestal confectionnaient ces objets sans relâche. Le passage du temps n'a pas été clément avec ces épées mais, du fait du nombre considérable de Duk'zarists qui ont combattu et qui sont morts sur Gaïa il y a sept cents ans lors de la Guerre de Dieu, il est relativement aisé d'en trouver quelques-unes aux mains des individus les plus bigarrés, dans les entrepôts de Soleil Noir ou perdues dans des endroits reculés.

Fabula : 140 / 180 / 240

Qualité : Les Zebahs sont toujours des armes de Qualité +5, fabriquées en bois de Ghestal. En règle générale elles ont les mêmes statistiques qu'une épée longue.

Flammes éternelles (Rituel) : Si l'arme est mise en contact avec un feu d'au moins 3 intensités, elle s'enflamme et brûle sans se consumer pendant au moins une minute. Pendant qu'elle est dans cet état l'épée est capable d'affecter l'énergie, obtient Chaleur comme Mode secondaire et ajoute 10 points à sa base de dégâts.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
60 / 70	+5	6	TRA	CHA
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée	-	18	5	75
Règles spéciales				
Flammes éternelles				

Statuelles élémentaires

Les statuelles élémentaires sont une série de huit artefacts surnaturels qui, comme leur nom le suggère, accordent un certain contrôle sur les éléments. Chacune d'entre elles a une forme légèrement différente, mais toutes représentent toujours la même femme, avec un caractère spécifique et une rune unique.

Ces objets ont été fabriqués par la première ensorceleuse Eltheldrea, chaque statuelle représentant une facette de sa personnalité et de sa vie. La collection a été dispersée il y a plusieurs siècles et chacune est maintenant dans un endroit différent.

Fabula : 240 / 280 / 320

Lien élémentaire (Notions d'utilisation 2) : Chaque petite statue peut s'utiliser lors de rituels de convocation en aidant à l'appel et à la domination des êtres surnaturels accordés à son élément. Dans ces cas, la statue accorde un bonus de +40 en Convoquer et Dominer dans tout rituel dépassant une heure. Si elle est présente lors de la tentative d'appel ou de domination d'un être de nature différente, la statue interfère en provoquant un malus de -60 au jet de Convoquer ou Dominer.

Contenant élémentaire (Notions d'utilisation 1) : Elle peut emmagasiner des créatures surnaturelles tant qu'elles sont accordées à son élément, et pour une Présence totale maximale de 200 points. En tentant d'y enfermer un être qui n'est pas lié à son élément, celui-ci est automatiquement expulsé et le rituel échoue.

Invocation liée (Notions d'utilisation 2) : En utilisant plus d'une statue lors d'un rituel, celles-ci confèrent un bonus supplémentaire de +5 à chacune d'elles, même si le surplus n'est pas de l'élément auquel elles sont favorables.

Renforcements (Notions d'utilisation 2) : Chaque statuelle est un renforcement surnaturel qui accorde un bonus de +15 à l'AMR du personnage qui l'utilise pour lancer des sorts de l'élément avec lequel l'objet est harmonisé.

Niveau de pouvoir : 2+

Olgol

À l'origine simple boîte à musique créée par les Sylvains, Olgol est un artefact qui a été imprégné de pouvoirs surnaturels après sa fabrication, accordant à ses mélodies la capacité d'altérer les sentiments et les émotions. À première vue il s'agit seulement d'une boîte à musique de marbre et d'agent suffisamment petite pour tenir dans la main, et qui doit être ouverte pour commencer à jouer sa mélodie pendant qu'une petite ballerine bouge au son de la musique. Bien qu'elle semble d'un bloc, un examen plus approfondi laissera apparaître que la partie inférieure peut s'ouvrir pour y insérer différents rouleaux de musique.

Lors de sa création, Olgol avait été conçue uniquement pour contenir la mélodie de la Paix mais, une fois connue la méthode pour créer les rouleaux de musique, de nombreux autres furent fabriqués à partir d'émotions bien plus sombres.

Fabula : 240 / 280 / 320

Sonorité : Il faut écouter la musique d'Olgol pendant au moins trois rounds pour que les pouvoirs spéciaux de ses mélodies fassent effet. Tous les pouvoirs d'Olgol sont considérés comme des sorts Automatiques.

Rouleaux de musique (Rituel) : Olgol a à sa disposition différents rouleaux de musique qui produisent diverses sensations chez les auditeurs. En changer nécessite une minute, car c'est un processus long qui nécessite d'ouvrir délicatement la boîte. Les rouleaux connus sont :

- **Paix :** Quand la boîte à musique reproduit ce disque, tous ceux qui l'écoutent perdent toute agressivité. N'importe quel sujet écoutant la mélodie doit réussir un test de RMys ou RPsy contre 100 sous peine d'être envahi par un sentiment de paix et de tranquillité.
- **Songes :** Tous ceux qui écoutent cette mélodie s'endorment d'un sommeil paisible. N'importe quel sujet affecté doit réussir un test de RMys ou RPsy contre 100 sous peine de perdre conscience pendant au maximum 5 rounds. Les rêves produits grâce à ce disque sont toujours agréables et positifs.
- **Délire :** Quand la boîte de musique joue cet air, tous ceux qui l'écoutent souffrent de délire et perdent leur capacité à penser clairement. N'importe quelle personne l'entendant doit réussir un test de RMys ou RPsy contre 100 sous peine de subir un malus de -40 à ses actions du fait des étourdissements et des hallucinations.
- **Vaillance :** Quand la boîte à musique passe ce disque, tous ceux qui l'écoutent n'ont plus peur et deviennent capables de risquer leur vie pour une cause. N'importe quel sujet qui écoute la mélodie doit réussir un test de RMys ou RPsy contre 100 sous peine de perdre tout sentiment de peur qui pourrait l'affecter, ainsi que son instinct de survie.
- **Désespoir :** En jouant ce disque, tous ceux qui entendent la boîte à musique pensent que leur existence n'a aucun sens et ont subitement envie d'en finir avec la vie. N'importe quel sujet qui écoute la mélodie doit réussir un test de RMys ou RPsy contre 100 sous peine de se sentir déprimé et d'avoir des idées suicidaires. Si une personne échoue à son test de plus de 40 points, elle veut immédiatement mourir et tente de se tuer dès que possible. Les sujets qui sont déjà en dépression profonde ou sont suicidaires doivent réussir le test de RMys ou de RPsy contre une difficulté de 140.

Niveau de pouvoir : 2

ARTEFACTS MAJEURS

Cette partie regroupe les objets de grand pouvoir, des artefacts surnaturels possédant des caractéristiques et des capacités magiques remarquables.



Echidna

Echidna, la Princesse Obscure de la Magie, est une broche basée sur le pouvoir d'un animal légendaire qui se nourrissait de sorciers. La créature alla même jusqu'à menacer tout le monde surnaturel, mais fut détruite et son essence servit à renforcer la puissance d'un artefact magique au potentiel considérable qui porte désormais son nom. La broche a la forme d'une femme sensuelle à la peau bleue entourée de serpents et de chauve-souris. Entre les mains d'un sorcier, Echidna accorde de vastes connaissances mystiques qui augmentent considérablement les pouvoirs de son porteur, même si l'essence obsessionnelle de la bête interfère avec les autres artefacts de même nature.

Il y a peu d'informations sur ce qui est advenu d'elle au cours des derniers siècles, mais la rumeur veut qu'elle soit en ce moment la propriété d'un membre de Samael.

Fabula : 240 / 280 / 320

Le pouvoir de la magie : Le pouvoir d'Echidna change constamment en fonction de son porteur. Le personnage qui l'utilise dispose de 80 points de Niveau de magie pour choisir les sphères métamagiques de son choix comme s'il avait un niveau supérieur de 2 par rapport à son niveau actuel réel. Ces sphères sont complètement indépendantes des connaissances métamagiques qu'il possédait déjà et ne s'ajoutent pas non plus aux points qu'il aurait pu dépenser. En termes de jeu, le point de départ des sphères d'Echidna est indépendant de celui du personnage.

Monopole obsessionnel : La conscience d'Echidna est exceptionnellement jalouse et ressent une aversion pour tous les autres objets mystiques que peut utiliser le personnage. Elle provoque une interférence mystique très puissante qui empêche tout objet de Niveau de pouvoir 3 ou inférieur de fonctionner correctement, leur pouvoirs s'interrompant de façon intermittente. Chaque fois que le personnage veut se servir d'un de ces objets magiques, il doit lancer un D10 et si le résultat est inférieur ou égal à 3, ce dernier est inutilisable pendant les 3 prochaines minutes.

Illustration Wen Yu Li

Niveau de pouvoir : 3+



Susano`o

Susano'o est un des artefacts créés par les Kamis durant l'Éternelle Guerre de l'Ombre pour combattre Yagarema le dieu trompeur. Il s'agit d'un gantelet argenté qui recouvre complètement le bras jusqu'à l'épaule, comme le brassard d'une armure, et dont le but est de renforcer l'efficacité de combat à mains nues de celui qui le porte.



Il a été forgé par la grand Kami Yamato no Shura pour son neveu Tetsuo Kurokami, cadet de l'infâme Shogun Obscur Hideyuki. Susano'o entre les mains, Tetsuo a lutté sans arrêt contre les généraux de Yagarema, méritant son surnom de Poing des Tourmentes. Toutefois, bien qu'il n'ait jamais pris part à la trahison avec son frère et qu'il soit toujours resté fidèle à l'Empereur Éternel, les actions d'Hideyuki lui firent tellement honte qu'il préféra se suicider plutôt que de continuer à vivre en portant ce patronyme.

Mais, pour que sa mort ne soit pas inutile, il préféra mourir au combat en se rendant sur l'île de Yagarema et en défiant à lui seul les grands Oni qui servaient en tant que commandants sous les ordres du dieu trompeur. Après en avoir vaincu deux il fut terrassé par le général Shigen, qui emporta Susano'o en tant que trophée.

L'arme a été perdue des siècles plus tard, et bien que certaines histoires racontent que plusieurs personnes l'ont maniée au fil du temps, on ne sait pas où elle se trouve actuellement.

Fabula : 120 / 240 / 280

Combat physique : Susano'o est conçue pour fonctionner avec les arts martiaux ou le combat physique et permet à son détenteur d'affecter l'énergie comme s'il était une arme de Qualité +10. Sa forme de brassard fait qu'il n'accorde aucun bonus à l'Attaque ou l'Initiative, même s'il augmente de +20 les dégâts des attaques physiques du personnage qui le porte. Il lui permet également d'ôter deux points à l'IP du défenseur et d'attaquer avec Électricité comme Mode secondaire.

Vortex électrique : En essayant d'arrêter un sort, une attaque de Ki à distance ou un pouvoir psychique avec ce gantelet, Susano'o crée un vortex d'électricité qui dévore tout pouvoir surnaturel dirigé contre lui. De ce fait, son utilisateur obtient un bonus spécial de +20 à sa Parade ou +10 en Esquive tant qu'il annonce vouloir se défendre d'un sort avec le gantelet.

Défense de zone : Les attaques surnaturelles de zone arrêtées grâce à Susano'o sont absorbées et s'interrompent avant même de prendre forme. Par conséquent, s'il réussit sa défense, son porteur élimine automatiquement l'assaut avant même que les autres cibles n'aient à s'en défendre.

Électrification : Après avoir arrêté avec succès une décharge surnaturelle, Susano'o augmente de 10 points sa base de dégâts et peut attaquer avec Électricité comme Mode principal pour les 5 rounds suivants.

Reconversion (Notions d'utilisation 3) : Si le maître de Susano'o possède le Don mystique, il peut absorber la moitié du Zéon d'une attaque qu'il aura arrêtée avec succès. Dans le cas d'assauts nés du Ki, le gantelet lui permet d'absorber jusqu'à un quart du coût en Ki de la Technique.

Limite d'absorption : Les vortex d'électricité sont capables de dévorer les attaques dont la valeur Zéonique ou le Talent psychique n'est pas supérieur au quadruple de la Présence du personnage. Pour les attaques à base de Ki, la limite équivaut à la moitié de la Présence en points de Ki.

Niveau de pouvoir : 3

Wonne Stieg

Wonne Stieg est la plus caractéristique des deux armes de Linx Kazte Hex. L'artefact est le produit de l'artisanat magique de l'Empire de Yehudah à son apogée. Au même titre que Blutige Rose, il est considéré comme une preuve de l'incroyable qualité que pouvait atteindre l'habileté surnaturelle de ses habitants.

Il s'agit d'un fouet en métal cristallin qui ondule et bouge comme s'il était en cuir. Néanmoins, ce ne sont pas uniquement sa qualité et sa résistance qui en font un artefact redoutable, mais plutôt sa capacité à générer des décharges électriques extrêmement puissantes sur ordre de son porteur. Simplement en touchant un adversaire ou en s'enroulant autour d'une partie de son corps, cette arme est capable de l'électrocuter avec une facilité terrifiante.

Au fil des siècles l'arme a eu de nombreux maîtres, mais le dernier en date est un collectionneur privé qui l'a acheté à Soleil Noir pour une somme très élevée.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Wonne Stieg est considéré comme un fouet de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie. Son Mode principal est Tranchant et son Mode secondaire Électricité.

Électrocution (Notions d'utilisation 1) : Si Wonne Stieg réussit une immobilisation, le fouet électrocute son captif. Un adversaire immobilisé par Wonne Stieg doit réussir une RPhy contre 140 à chaque round où il est prisonnier du fouet sous peine de subir des dégâts égaux à la marge d'échec. S'il rate le test de RPhy de plus de 40 points il perd automatiquement conscience. Tout Indice de Protection contre l'Électricité que possède la victime réduit de 10 points la RPhy à dépasser.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
65	-5	4	TRA	ÉLE
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Corde	Complexe, Immobilisation (For 12)	26	2	165
Règles spéciales				
Électrocution				

Blutige Rose

Blutige Rose est le moins connu de tous les artefacts surnaturels de Linx Kazte Hex, une héroïne légendaire du temps jadis. Il s'agit d'un cestus richement décoré, avec une poignée circulaire et portant une croix aiguisée ressemblant à un lys.

C'est non seulement une arme précise, mais quand elle frappe un ennemi sa pointe s'ouvre un instant, créant une infinité de petites aiguilles électriques qui se répandent dans les muscles et les terminaisons nerveuses de la victime et détruisent son corps de l'intérieur. Ainsi, des coups apparemment insignifiants comme une égratignure à l'épaule suffisent amplement pour abattre le plus résistant des adversaires.

L'arme a récemment été découverte par Tol Rauko, mais il n'est pas prévu qu'elle soit entreposée dans leur île.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Blutige Rose est considérée comme un cestus de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie.

Précision : Pour déterminer si les attaques de Blutige Rose génèrent des critiques, elles sont considérées comme s'en prenant aux points vulnérables.

Électricité (Notions d'utilisation 1) : Blutige Rose peut attaquer avec le Mode secondaire Électricité.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
55	+25	3	PER	ÉLE
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Arme courte	-	26	2	165
Règles spéciales				
Précision, Électricité				

Polt

Polt est la protection légendaire dont s'est servi Regios, le premier parmi les grands archimages de l'Empire de Yehudah. Il s'agit d'un magnifique plastron doré couverts de gravures et de runes rituelles. Son pouvoir, outre qu'il est très facile à porter même pour une personne non entrainée, vient du fait qu'il annule la force de certaines attaques, quelle que soit leur puissance.

L'armure a été enterrée avec Regios, mais la tombe a été pillée il y a bien longtemps et ses possessions ont été dispersées dans tout Gaïa.

Fabula : 180 / 280 / 320

Qualité : C'est un plastron de Qualité +15 qui, du fait de son caractère surnaturel, accorde son bonus à l'IP Énergie.

Immunité : Posséder Polt permet d'ignorer une fois par semaine les effets de la première attaque d'un combat. Cette capacité ne fonctionne pas si l'impact est de caractère surnaturel et suffisamment fort pour provoquer au moins 300 points de dégâts.

Facilité d'utilisation : Contrairement aux règles générales, Polt a seulement un Port requis de 10.

Niveau de pouvoir : 3

Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
10	0	0	31	180	Plastron	Rigide
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
7	8	7	4	3	4	3
Règles spéciales						
Immunité, Facilité d'utilisation						

Livre de Guinn

Guinn est le Livre des Merveilles, un artefact qui a le pouvoir de donner corps au talent et à l'imagination ; aussi impossible que cela puisse paraître ; il peut créer toute chose dessinée sur ses pages. Que ce soit avec de l'encre, de la peinture ou du fusain, les dessins prennent vie comme s'ils étaient réels et sortent des pages pour exister dans ce monde. Que ce soit un objet aussi simple qu'une fourchette ou aussi monumental qu'une demeure, si la personne est capable d'en faire la représentation sur papier, Guinn peut le créer. Son pouvoir est tel qu'il est même capable de créer des créatures vivantes, des êtres qui vont prendre leur indépendance et se détacher du livre une fois créés. Curieusement, le pouvoir existentiel, le réalisme et la perfection de ce que crée Guinn dépendent toujours du talent de l'artiste ; plus il est doué pour exprimer ses idées, meilleures seront les œuvres sortant du livre.

Même les êtres les plus puissants et anciens de Gaïa ignorent l'existence du livre de Guinn. Ce dernier est un grand tome de 128 pages avec une couverture de bois grossier recouvert de toile. À l'intérieur, la plupart des pages sont vierges, mais on peut y voir les dessins et les plans d'une multitude d'auteurs des temps passés. Pour l'instant, 73 pages sont encore inutilisées.

Fabula : 320 / 440 / 560

De l'art à la vie : Tout ce qui est dessiné dans les pages de Guinn prend vie et saute du livre dans le monde réel. L'habileté du dessinateur est d'une importance vitale pour déterminer la perfection et la Présence de ce qui est dessiné, il faut donc faire un test avec la compétence d'Art et consulter le **Tableau 13**. Le résultat détermine la Présence maximale de l'objet inanimé ou le niveau de la créature vivante créée, bien que le niveau maximum de ces dernières ne puisse excéder le double du niveau du dessinateur.

La finesse du détail et le réalisme du dessin influent également sur la perfection et le réalisme avec lesquels sont créés les éléments.

Tabla 13 : Guinn

Difficulté	Présence des éléments inanimés	Niveau des êtres animés
Routinière (20)	10	NA
Facile (40)	20	0
Moyenne (80)	40	1
Difficile (120)	60	2
Très Difficile (140)	80	3
Absurde (180)	100	4
Quasiment Impossible (240)	120	6
Impossible (280)	140	8
Surhumaine (320)	160	10

Réutilisation : Le livre peut uniquement générer un élément ou une entité par page. Si l'une d'entre elles a été utilisée, elle perd son pouvoir et ne peut plus donner vie à d'autres éléments dessinés sur la même page. Pour rendre leur pouvoir aux pages, il faut qu'un artiste sacrifie volontairement son talent pour le livre lors d'un rituel qui nécessite de réussir un test d'Occultisme contre 180. Selon ses aptitudes, le livre peut récupérer un nombre de pages habituellement compris entre 5 et 20.

Vulnérables à l'eau : Tout ce qui est créé grâce à Guinn souffre d'une vulnérabilité inhérente à l'eau. Dès que ses créations entrent en contact avec un liquide, elles commencent à se dissoudre et à perdre leurs couleurs jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une tache sur le sol. Selon la quantité d'eau qui en recouvre le corps ou la superficie, ce phénomène peut prendre entre 1 et 10 rounds.

Niveau de pouvoir : 3+

Illustration Wen Ya Li

Jinki

Jinki est un curieux objet surnaturel originaire de Varja. Il s'agit d'une ombrelle en toile de chanvre, jade et métal dont la poignée dissimule un tanto aiguisé. Contrairement à ce qu'il peut sembler, le véritable pouvoir de l'objet ne réside pas dans l'épée mais dans l'ombrelle elle-même, car elle a la capacité de contrôler le vent.

L'histoire de l'objet, qui est vieille de plus de huit cents ans, est étrange et considérablement débattue, car tant de choses ont été dites à propos de cet artefact qu'il est difficile de faire la différence entre légendes et réalité. Ce qui est certain, c'est qu'elle est l'œuvre de deux frères possédant chacun des talents artistiques inégalés, qui discutèrent pour savoir qui des deux pourrait créer une œuvre magistrale. Ils décidèrent de consacrer les dix années suivantes à fabriquer deux artefacts qu'ils offriraient à l'empereur du Lannet pour que ce dernier décide du vainqueur. Ils se séparèrent donc et voyagèrent dans tout Varja à la recherche de la technique qui leur permettrait de parachever leurs ouvrages, allant jusqu'à étudier l'art de la création auprès des dieux eux-mêmes. Malheureusement l'aîné, qui était forgeron, mourut au cours de son périple et fut incapable de terminer le tanto qu'il avait prévu de créer, et pourtant son désir de se trouver aux côtés de son frère était si fort qu'il restât imprégné dans l'arme. Que ce soit grâce au destin ou à l'incroyable volonté du défunt, l'arme arriva entre les mains du frère encore en vie qui, lorsqu'il comprit ce qui était arrivé, prit le tanto et l'incorpora à sa propre œuvre, une magnifique ombrelle qu'il avait créée grâce à la sagesse des dragons.

Que l'histoire soit avérée ou non, il est sûr que Jinki n'a jamais été la propriété de l'empereur. On dit qu'elle a l'étrange capacité de disparaître à chaque fois que son propriétaire meurt pour être trouvée à nouveau dans les endroits les plus invraisemblables.

Fabula : 120 / 180 / 280

Duale : Jinki est divisée en deux parties, une grande ombrelle et un tanto caché dans son manche. Les deux objets sont considérés comme des artefacts de Qualité +10 capables d'affecter l'énergie.

Tourbillon (Notions d'utilisation 1) : Le manche de l'ombrelle est divisé en deux parties, permettant à celui qui la porte de faire tourner très rapidement la partie supérieure afin de provoquer un puissant tourbillon qui renverse tout ce qu'il rencontre. En termes de jeu, tout ce qui se trouve sur une ligne de dix mètres de long sur deux de large dans l'axe de la partie circulaire de l'ombrelle doit se défendre contre une décharge surnaturelle de vent avec un Résultat d'Attaque de 240, sous peine de subir un impact de Force 12 qui le projette en l'air. Le tourbillon a une base de dégâts de 20, attaque sur le Mode Contondant et, malgré son caractère éthéré, est parfaitement visible du fait de la force du vent. Tourbillon est une action d'attaque complète, et donc celui qu'il l'emploie ne pourra faire aucune autre action active au cours du round.

Pour activer cette capacité le porteur de Jinki doit avoir au préalable saupoudré d'un peu de sel la partie circulaire de l'ombrelle, qui se consume à chaque fois que cette attaque est choisie ; pour pouvoir l'utiliser à nouveau il faut d'abord remettre du sel sur la toile.

Appel (Notions d'utilisation 1) : Les deux parties de l'artefact sont liées surnaturellement, ainsi le porteur du tanto peut appeler l'ombrelle à volonté pour qu'elle vienne voler très rapidement dans son autre main. L'ombrelle ne peut traverser de murs ou de portes solides mais, si quelqu'un tente de l'attraper pour éviter qu'elle ne retourne à son propriétaire, il lui faudra réussir un test de Force contre une difficulté de 14. Tant que le tanto sonne le rappel, l'ombrelle tentera activement de revenir vers lui.

Bouclier : L'ombrelle peut très efficacement servir de bouclier. Ses caractéristiques sont reflétées dans la partie inférieure de la description, mais si elle doit arrêter des projectiles elle est considérée comme un pavois.

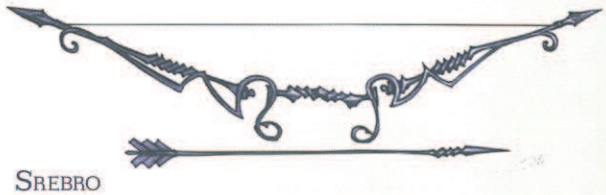
Lame volante (Notions d'utilisation 2) : L'ombrelle peut être utilisée comme arme lançable d'une portée maximum de 25 mètres. Si l'on s'en sert de cette façon, son Mode principal devient Tranchant et peut attaquer jusqu'à cinq ennemis différents en une seule fois, si tant est qu'ils ne sont pas à plus de 10 mètres les uns des autres. Comme s'il s'agissait d'un boomerang, l'arme revient automatiquement vers les mains de son maître, mais pour la rattraper ce dernier doit réussir un test d'Habileté manuelle contre une difficulté Difficile ou devenir la cible de sa propre attaque. Toute personne qui réussit le test de défense contre l'ombrelle peut tenter de l'attraper si elle réussit un test d'Habileté manuelle contre une difficulté Absurde.

Maîtrise martiale : Pour être capable de se servir des capacités Bouclier et Lame volante, le détenteur de Jinki doit investir 10 PF qui sont compris dans le champ martial, ou 5 PF si c'est un Maître d'Armes ou qu'il sait utiliser n'importe quel bouclier physique. S'il ne le fait pas, il devra appliquer un malus de -30 à la compétence utilisée.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
40	-25 sp.	5	CON / TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Bouclier	+40 à la Parade, +30 à l'Esquive, Lançable	26	4	125
Règles spéciales				
Duale, Tourbillon, Appel, Bouclier, Lame volante, Maîtrise martiale				

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
60	+30	3	TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Arme courte	Précise	19	5	140
Règles spéciales				
Duale, Appel				



Srebro

Artefact elfique, Srebro est un magnifique arc en métal bleuté aux lignes graciles. L'arme, un véritable chef-d'œuvre de l'artisanat surnaturel Sylvain, a été offert à son premier et plus célèbre maître Aeriel, le Cavalier d'Argent, et après sa mort il est revenu à la famille Shainan, dont les membres l'ont porté jusqu'à la Guerre de Dieu elle-même.

À l'heure actuelle Srebro fait partie des objets possédés par Tol Rauko.

Fabula : 240 / 280 / 320

Qualité : Srebro est considéré comme un arc long de Qualité +15, et ses attaques comme élémentaires de Lumière.

Aura de pouvoir : Toutes les flèches que tire Srebro peuvent affecter l'énergie et adoptent une Qualité +5, dans le cas où elles étaient de Qualité inférieure.

Flèches infatigables : Les flèches que tire Srebro ont une portée maximale d'1 kilomètre et ne subissent pas de malus en attaquant au-delà de la moitié de celle-ci.

Perception spéciale (Notions d'utilisation 1) : En visant avec Srebro, celui qui le manie est capable d'observer le monde d'une façon plus précise. Pendant qu'il vise, il obtient l'équivalent de 13 en Perception et réduit de deux niveaux la difficulté du tir.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
-	-15	7	-	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Tir	Deux mains	23	2	170
Règles spéciales				
Élémentaire de Lumière, Aura de pouvoir, Flèches infatigables, Perception spéciale				

Illustration Wen Yu Li

Necrom

Necrom est un artefact impie, une œuvre maléfique créée par des membres du clan du nord sous la contrainte. L'arme avait été commandée par un roi nordique afin d'avoir un instrument pour soumettre les tribus ennemis mais, face au refus du clan, il décida de séquestrer sept des maîtres forgerons et de les torturer. Les captifs finirent par accéder à sa demande, mais ils se vengèrent secrètement en imprimant une malédiction sur l'arme : son détenteur ne pourrait s'arrêter de tuer. Ainsi, chaque fois que quelqu'un la dégaine, Necrom doit prendre une vie. Dans le cas contraire elle tue son propre maître, en le faisant saigner par tous les pores de son corps.

À cause de la malédiction, le monarque dû non seulement tuer son fils mais il fut également occis par l'épée. L'arme maudite causa également la fin funeste de ses propriétaires suivants jusqu'à tomber entre les mains d'Alkaiser, le lieutenant du Roi de la Non Vie. Necrom se rendit célèbre au cours de la Nuit Blanche, l'attaque des forces nécromantiques sur les terres du nord, car entre les mains du non mort l'arme pris la vie de milliers de soldats.

La défaite d'Alkaiser et sa chute dans les profondeurs des abîmes montagneux signifia également la fin de l'arme, mais on ignore si au fil du temps quelqu'un a trouvé l'artefact ou s'il est encore perdu dans la neige.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Necrom est une arme avec un profil particulier, comme on peut le voir ci-dessous. Indépendamment de ses attributs, on la considère comme une arme de Qualité +10 capable d'affecter l'énergie.

Maniement : Necrom peut être utilisée par n'importe quelle personne sachant manier une hache de bataille ou une épée bâtarde.

Mortelle : Les blessures infligées par Necrom entraînent toujours une hémorragie, et ses dégâts sont considérés comme résultant d'un sacrifice. De plus, elle ajoute +20 au résultat de tous les critiques qu'elle cause.

Malédiction : Une fois Necrom dégainée, celle-ci reste soudée à la main de son porteur et ne pourra s'en séparer qu'après avoir pris la vie d'un être dont la Présence équivaut au moins à la moitié de la sienne. Si son détenteur le souhaite il peut tenter d'éviter cet effet en la rengainant ou en la lâchant mais, dans ce cas, s'il ne réussit pas un test de RMys contre 180 il décèdera immédiatement à cause de son sang s'échappant de tout son corps, ce qui entraînera sa mort en moins d'une minute.

Porteuse de malheur : Plus le porteur de Necrom ôte de vies, plus la malédiction qu'il encourt empire. S'il tue avec elle une vingtaine de personne, le personnage subit le désavantage Infortuné, mais en échange il obtient +20 à sa compétence offensive et +20 aux dégâts en attaquant avec cette arme.

Arme de la mort (Notions d'utilisation 2) : Entre les mains d'une créature nécromantique, Necrom permet à son porteur d'utiliser les techniques de Ki, ce qui va à l'encontre des règles habituelles qui veut que les non morts ne puissent utiliser que des techniques de Némésis.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
85	-5	6	TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hache/Épée	-	26	9	130
Règles spéciales				
Maniement, Mortelle, Malédiction, Porteuse de malheur, Arme de la mort				

Illustration Wen Yu Li

Âme Miroir

De toutes les œuvres de Gaudemus, le Créateur de Merveilles, l'anneau Âme Miroir, ou Syl Al Dimael dans sa langue originelle, est une des moins connues mais néanmoins fascinante. Il s'agit d'un délicat anneau de facture elfique, fait d'un diamant serti dans un fin cercle d'argent. Malgré son apparente simplicité, il est vrai que le pouvoir de l'Âme Miroir est réellement unique et étrange : il saisit le moment auquel un sorcier lance un sort animique sur le porteur de l'anneau pour créer un lien entre les deux, et grâce à celui-ci « refléter » le sort vers son propre créateur.

Gaudemus en personne a porté l'anneau presque jusqu'à la fin de sa vie, moment où il en fait cadeau à un ami pour le protéger durant la Guerre de Dieu. Malheureusement, et bien que l'objet ait rempli sa tâche en le défendant contre des attaques surnaturelles, il ne lui fut guère utile lorsqu'il périt en combattant les forces de Rah. Depuis lors l'anneau passe d'un maître à l'autre sans qu'ils se doutent de sa véritable valeur.

Fabula : 180 / 280 / 320

Résistance accrue : L'anneau d'Âme Miroir accorde à son porteur un bonus de +20 en Résistance Mystique.

Reflet : Si son utilisateur est la cible d'un sort provoquant un effet et qu'il réussit le test de Résistance, le sort est automatiquement renvoyé sur le lanceur qui doit à son tour réussir le test de Résistance Mystique de celui-ci ou en subir les effets.

Maintien (Notions d'utilisation 3) : Une fois le sort renvoyé, c'est le détenteur d'Âme Miroir qui contrôle ses effets et son maintien. Néanmoins, pour le faire correctement il doit posséder certaines connaissances magiques, c'est-à-dire soit être un mage dont le niveau de voie total lui permettrait de lancer le même sort, même s'il ne connaît pas cette voie, soit réussir un test d'Occultisme contre le double du niveau du sort plus 80. Pour contrôler un sort de niveau 30 il lui faudra donc réussir un test contre une difficulté de 140. Dans un cas comme dans l'autre, le personnage est considéré à tout point de vue comme le lanceur du sort. Sinon, l'anneau maintient simplement le sort avec exactement les mêmes effets qu'il avait lors de son lancement et accorde 50 points de Zéon pour son maintien. Une fois cette quantité épuisée, le sort disparaît tout simplement.

Niveau de pouvoir : 3+

Sables du Temps

Les Sables du Temps désignent un petit sablier lié au dieu mort Ulrioka Yama. L'objet en lui-même n'a pas de véritable pouvoir, c'est le sable qu'il contient qui renferme une infime portion de la divinité perdue. L'objet a été créé par un occultiste qui a voyagé jusqu'à la Cité Oubliée pour y voler quelques grammes du sable contenu dans l'immense sablier de la métropole. Ainsi, quand le Sable du Temps coule dans son contenant, le temps se fige et seul le possesseur de l'artefact peut continuer à se mouvoir dans un monde devenu complètement immobile.

Le sablier est actuellement la possession d'Alystaire Fardelys, sœur du dirigeant de Gabriel.

Fabula : 240 / 280 / 320

Temps supplémentaire : Au moment où le sablier est retourné, le temps s'arrête subitement autour de son possesseur, lui permettant de sortir momentanément du flux temporel. Pendant neuf secondes, le temps que le sable met pour passer d'un côté à l'autre du petit sablier, son utilisateur peut se déplacer librement et faire n'importe quelle action sans pouvoir déplacer, toucher ou blesser quoi ou qui que ce soit autour de lui. Passé ce délai, le temps reprend son cours normal. En l'activant en cours de round, il rétablit en se réactivant l'initiative de chacun telle qu'elle était définie avant, sauf pour le porteur des Sables du Temps qui agit immédiatement. Cette capacité n'a aucun pouvoir sur les entités avec une Gnose supérieure ou égale à 40. Suite à une activation du sablier, il faut attendre un jour entier avant de pouvoir le réutiliser.

Niveau de pouvoir : 3

Glam, hache de Baal

Le Messager connu sous le nom de Baal a toujours été une entité sans artefacts ou objets, car sa forme matérielle n'était pas « quelque chose » pouvant en utiliser. Pourtant, durant ce qui devait s'appeler la troisième guerre dans l'ombre, l'entéléchie fit une chose sans précédent, elle matérialisa depuis l'intérieur de son corps une arme pour un de ses agents mortels. L'artefact, une arme infernale liée à l'essence de Baal, possédait un pouvoir hors du commun qui lui permettait d'utiliser les énergies de son créateur pour doter d'une force incommensurable celui qui la portait.

Le premier porteur de la hache de Baal fut le Haut Arbitre Impérial Druaga qui fut perverti par le Messager, se transformant en exécuteur infernal de Baal. Lorsqu'il fut tué par l'empereur Elijah, la hache de Baal disparut pour réapparaître dans la lointaine île de Daphné. Depuis l'artefact a eu de nombreux maîtres, la plupart d'entre eux finissant par se transformer en êtres démoniaques qui travaillent dans l'ombre au retour de leur maître. Elle a été utilisée pour la dernière fois il y a moins d'une décennie par le Haut Inquisiteur Marchosias qui, à la tête d'un escadron, s'en est servi pour pénétrer dans l'enfer personnel d'un duc démoniaque et l'exterminer ainsi que ses partisans. Marchosias avait l'intention de détruire l'artefact ensuite, mais la hache disparut et nul ne sait où elle se trouve actuellement.

Fabula : 280 / 320 / 440

Qualité : La hache de Baal est considérée comme une hache à deux mains de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie.

Aile de la mort (Notions d'utilisation 1) : La hache de Baal suit la règle Lançable et revient comme un boomerang entre les mains de son porteur à la fin du round. Pour l'attraper, il faut réussir un test d'Habileté manuelle contre une difficulté Très Difficile (140).

Avatar de l'enfer (Notions d'utilisation 3) : Si nécessaire, le porteur de la hache de Baal peut se laisser envahir par les énergies infernales contenues dans l'artefact, de sorte à se transformer momentanément en créature démoniaque dotée d'un pouvoir sans égal. Il peut obtenir à volonté un bonus compris entre +10 et +100 à répartir librement entre ses compétences d'attaque et de défense. Néanmoins, pour y arriver il doit réussir au préalable un test de Pouvoir contre une difficulté de 10, à laquelle s'ajoute un point par bonus de +10 que le personnage souhaite obtenir de l'arme. Par exemple, s'il veut un bonus de +40 à l'attaque et de +20 à la défense, pour un total de +60, il doit réussir un test de Pouvoir contre 16. En cas d'échec, les énergies infernales qui le parcourent infectent son âme en lui imprimant une tache surnaturelle maléfique, semblable à celle d'une entité démoniaque. S'il échoue pour la deuxième fois, le personnage se transforme en une entité entièrement démoniaque vouée à Baal, une créature d'Entre Mondes avec une Gnose de 25 et 100 PF pour acquérir des pouvoirs de monstre. Avatar de l'enfer peut rester actif pendant un nombre de rounds équivalent à la caractéristique de Pouvoir du personnage qui porte la hache. Une fois utilisée, l'arme ne peut activer à nouveau ce pouvoir tant qu'elle n'est pas rechargée, ce qui peut prendre jusqu'entre cinq et six heures si elle ne se trouve pas dans un lieu regorgeant d'énergies maléfiques.

Renforcement magique (Notions d'utilisation 2) : La hache de Baal accorde un bonus de +20 à l'AMR de son porteur pour lancer des sorts des voies secondaires Péché, Sang et Temps.

Fils de Baal : Les Enfants de Baal considèrent automatiquement le possesseur de la hache comme l'élu de leur maître et lui obéissent aveuglément.

Porte sur l'enfer (Rituel) : En embrasant l'air à l'aide de la hache de Baal, il est possible d'ouvrir un portail vers n'importe quel enfer personnel ou monde démoniaque. Il suffit simplement de se trouver au point où le monde réel rencontre la dimension parallèle cloisonnée.

Fuite : La hache de Baal n'est pas une entité consciente, mais si elle sent son existence en danger et qu'elle risque d'être détruite, elle disparaît dans une explosion de flammes pour réapparaître au hasard dans un endroit du monde où elle sera en sécurité.

Le poids du mal : La hache de Baal est une arme fondamentalement mauvaise et, comme telle, difficile à manier. Entre les mains de personnes normales dont la nature n'est pas nettement maléfique, elle requiert 3 points de plus de Force que ce qui est habituellement nécessaire.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
130	-65	9/11	TRA	CON
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hache / Deux mains	Une ou deux mains, Lançable	32	13	130
Règles spéciales				
Aile de la mort, Avatar de l'enfer, Renforcement magique, Fils de Baal, Porte sur l'enfer, Fuite, Le poids du mal				

Les démons et la hache de Baal

Plus que toutes les autres créatures, les entités démoniaques des plus hauts cercles sont celles qui redoutent et détestent le plus la hache de Baal. Non seulement elle appartient à une entéléchie qu'elles considèrent comme leur ennemi direct car sa seule existence menace de toutes les absorber, mais le pouvoir qu'elle a « d'ouvrir » une voie vers les enfers personnels de chaque seigneur démoniaque constitue une atteinte réelle à la sécurité dont ils bénéficient dans leurs mondes respectifs.

De ce fait, les hauts démons ont passé trois siècles à chercher la hache de Baal pour la détruire à n'importe quel prix, et en sont parfois même venus à collaborer pour atteindre ce but. Néanmoins, certains la voient comme un instrument qui pourrait leur permettre d'attaquer secrètement leurs égaux. Ils sont si stupides qu'ils n'imaginent pas une seconde que ce pourrait bien être l'intention de Baal.

Ryu Ying

Ryu Ying est une arme légendaire arborée par le grand héros de Shivat Lo Pao. Il s'agit d'un bâton de combat en métal bleu créé en personne par Seiryuu, le Dragon Céleste, qui s'est servi d'une de ses cornes et d'un peu de sa barbe. L'objet, considéré comme un des plus grandioses de son temps, avait le pouvoir d'altérer son poids et sa taille, permettant au porteur de l'artefact de pouvoir affronter facilement jusqu'à des armées entières.

Faisant partie d'une des légendes les plus connues du Shivat, l'histoire racontant comment Lo Pao a obtenu un pareil artefact a d'innombrables versions ; une dit qu'il l'a volée, d'autres qu'on la lui a offerte, et il y en a même qui assurent qu'il a trompé le dragon des cieux pour qu'il la lui remette. Bien entendu, le nombre d'histoires attribuées à Lo Pao et à son arme sont également innombrables. Arrivé à l'âge de deux cent soixante-douze ans, celui-ci la légua à son arrière-arrière-petite-fille Mei Li, la pensant digne de l'arme.

Et ainsi, génération après génération l'arme passa d'un maître à l'autre, finissant par être cachée dans les Pics de Liang, sous la protection d'un dragon qui attend que quelqu'un digne d'elle la trouve.

Fabula : 80 / 180 / 280

Qualité : Le bâton est considéré comme une arme de Qualité +10 capable d'affecter l'énergie et qui est pratiquement incassable, grâce à sa Solidité de 50.

Changement de taille (Notions d'utilisation 2) : Sur ordre de son porteur, l'arme peut grandir ou rapetisser d'un maximum de 10 fois sa taille originelle. Ryu Ying change de masse, mais pour son détenteur l'arme conserve le même poids et il peut toujours l'utiliser sans problème. Le bâton garde toujours sa dernière forme tant qu'il n'a pas reçu un ordre contraire.

Illustration Wen Yu Li

Dégâts : Suivant sa taille, les dégâts infligés par le bâton peuvent varier. Il peut passer de moyen à énorme ou gigantesque, ajoutant respectivement +30 ou +60 à sa base de dégâts, alors que son porteur n'applique respectivement qu'un malus de -10 et -30 à son initiative.

Zone monstrueuse : Si Ryu Ying grandit jusqu'à atteindre sa taille maximale l'arme peut, dans une zone dégagée et grouillant d'ennemis, toucher jusqu'à 25 cibles de taille moyenne à chacune des ses attaques de zone.

Perche : Ryu Ying peut soulever jusqu'à trois cents kilos en grandissant, ce qui permet à son possesseur de s'accrocher à une des extrémités pour l'utiliser comme une perche et accéder à des endroits en hauteur. En l'utilisant de cette façon, ce qui nécessite de réussir un test en Acrobaties de 120, le bâton peut soulever son détenteur à une hauteur de 20 mètres au-dessus du sol.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
60/90/120	+20/+10/-10	4	CON	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hast	Deux mains	50	4	120
Règles spéciales				
Changement de taille, Dégâts, Zone monstrueuse, Perche				

Masque de Gnose



Il y a peu d'informations sur l'artefact connu sous le nom de Masque de Gnose, si ce n'est que son pouvoir a provoqué le chaos et mis à bas l'équilibre de tous les endroits dans lesquels il s'est trouvé. La majorité des occultistes qui ont étudié son histoire attribuent sa création à l'Empire de Yehudah, même si une poignée se risque à avancer qu'il s'agit de l'un des caprices de Gaudemus, le Créateur de Merveilles.

Ce qui est certain c'est que ses pouvoirs sont semblables aux caractéristiques raciales des D'anjainis, hormis le fait qu'en plus d'imiter l'apparence de quelqu'un il copie également en partie ses compétences et ses connaissances, transformant quasiment son utilisateur en une personne différente. Rien qu'en cela il est incroyablement puissant.

À première vue, Gnose est un simple masque de carnaval avec une faible aura surnaturelle qui semble ancien, bien qu'il soit impossible de deviner sa date de fabrication exacte. Toutefois, son véritable pouvoir se manifeste lorsque quelqu'un le met sur son visage tout en tenant quelque chose appartenant à une autre personne, car à ce moment la transformation s'opère.

Depuis plus d'un siècle sa localisation est un mystère, mais il ne tardera certainement pas à refaire surface sur Gaïa pour recommencer à semer le chaos et la confusion.

Fabula : 180 / 240 / 440

Lien (Rituel) : Pour que le masque fonctionne, il faut posséder un objet personnel appartenant à l'individu que l'on souhaite copier. Cet objet fonctionne comme un lien et plus il est en rapport avec la personne, plus les changements opérés sur le maître du masque sont parfaits. Par exemple, des objets utilisés uniquement une fois ou qui lui sont de peu d'importance, comme une pièce, permettent uniquement de changer la couleur des cheveux ou des yeux, alors qu'une médaille héritée de sa famille et à laquelle elle tient permettrait de créer une copie quasiment parfaite, allant jusqu'à changer la constitution de son possesseur.

Voleur d'identités (Rituel) : Gnose fonctionne très simplement ; de la main droite on tient l'objet de lien et de la gauche on pose le masque sur son visage. Une fois en place ce dernier fusionne avec son porteur, déformant ses traits et dans certains cas extrêmes sa taille et son poids, changeant son apparence en quelques secondes. Pour retirer le masque il faut inverser le processus et tenter d'arracher son visage de la main droite tout en tenant l'objet de lien dans la gauche. Il est donc très important de ne pas perdre l'objet de lien, car dans le cas contraire le processus devient irréversible.

Imitateur (Rituel) : La qualité la plus précieuse de ce masque vient du fait que non seulement il copie l'apparence de sa cible, mais qu'à travers ce lien il obtient une partie de ses connaissances et de ses compétences. Ainsi, le détenteur du masque reçoit un bonus égal à la moitié de la compétence de la personne imitée qui soit la plus en relation avec l'objet utilisé comme lien. Par exemple, s'il s'agit d'un artiste avec 120 en Musique et qu'il se sert d'un de ses instruments, le propriétaire du masque obtiendrait un bonus de +60 à cette compétence secondaire, alors que s'il prenait l'arme d'un guerrier il obtiendrait le bonus en attaque ou en défense. Ce bonus ne peut jamais accroître une compétence au-delà de la valeur originale que possède l'individu qu'il copie. Si l'objet de lien n'a aucun rapport direct avec une des compétences du sujet copié, le masque accepte que soit utilisée celle dont il se servait le plus fréquemment lorsqu'il possédait l'objet.

Identité première (Rituel) : Si par hasard l'objet de lien est mis en contact avec la personne dont l'identité est usurpée, le masque perd ses qualités et n'adhère plus au visage de son possesseur.

Non détection : Une fois l'apparence d'une personne altérée, le Masque de Gnose n'émet plus d'énergie surnaturelle, rendant plus qu'impossible de détecter qu'il affecte quelqu'un. De ce fait, remarquer son influence requiert de réussir un test d'Évaluation magique contre une difficulté Zen (440).

Niveau de pouvoir : 3

Le contrat

Les personnages sont recrutés par Kazu Takayaki, un riche commerçant du Phaïon, pour récupérer ce qui n'est apparemment qu'un jouet pour enfant appartenant au marchand. Ce qu'ils ignorent toutefois, c'est qu'en réalité son propriétaire n'est pas celui qu'il prétend être, mais un ancien mercenaire qui a volé l'identité du véritable Kazu il y a cinq ans. Par un coup du sort il a perdu l'objet qui lui permettait d'inverser la transformation, et il a maintenant hâte de retrouver son ancien moi.

La Clé du Portail

La Clé du Portail est un artefact lié à l'Aeon Tawil At-U'mr. On sait que l'entité a donné l'objet aux Devas il y a des millénaires en vertu d'un pacte établi entre eux, mais cela fait longtemps qu'il ne reste aucun mortel pour se souvenir de sa finalité ou des clauses de l'accord. Il s'agit d'une clé en acier noir décorée de trois yeux violets, d'aspect lugubre. Créée à partir de l'essence du seigneur de l'espace et du temps, elle a le pouvoir d'ouvrir et de fermer n'importe quelle porte et de créer des portails surnaturels connectant deux points distincts de la réalité.

La clé a appartenu à une infinité de maîtres au cours des siècles, mais ses derniers détenteurs connus sont la famille Dhanyata qui sert actuellement Samael.

Fabula : 240 / 280 / 320

Qu'importe la serrure (Rituel) : La Clé du Portail peut servir sur tout type de serrures, quel que soit leur taille ou leur nature. Seuls les portiques d'un pouvoir surnaturel plus élevé peuvent ignorer cette règle.

Fermeture mystique (Rituel) : Si une porte est verrouillée au moyen de cette clé, sa serrure se bloque surnaturellement et elle augmente donc de deux niveaux la difficulté, sans pouvoir dépasser Surhumaine, que doit atteindre une tentative pour forcer son ouverture grâce à Crochetage.

Portail (Notions d'utilisation 2) : La clé permet de connecter deux portes et de créer un lien entre elles. Pour ce faire, il faut fermer deux portes différentes avec l'artefact tenu d'une manière spécifique. Une fois le contact fait, en ouvrant une des deux portes avec la clé les deux points se retrouvent connectés, bien que l'on ne puisse maintenir qu'un portail actif à la fois. Ce pouvoir fonctionne uniquement si les deux portes sont fermées et ouvertes avec la Clé du Portail, et si une des deux est ouverte autrement ou forcée, le portail disparaît et il n'est plus possible de les connecter.

Tawil At-U´mr (Notions d'utilisation 2) : La clé est un lien avec l'Aeon Tawil At-U´mr et un invocateur peut s'en servir pour appliquer un bonus de +40 à son test pour Convoquer cette entité.

Niveau de pouvoir : 3

Illustration Wen Yu Li

Palais Intérieur

Le Palais Intérieur ou Samarkand est un étrange artefact d'origine Deva. Il s'agit d'une boîte carrée en bois et en or de 40 centimètres de long comme de large. Sur ses quatre faces latérales est gravée la façade d'un spectaculaire palais, alors que sa face supérieure est en forme de toit élaboré. Malgré les apparences l'objet est réellement une porte sur une dimension close, un monde miniature enfermé dans la boîte. Ceux qui savent comment l'ouvrir correctement créent un vortex vers ce lieu, sont aspirés par la boîte et transportés jusqu'au fabuleux palace gravé sur sa surface.

On ignore complètement où peut être l'artefact, ou s'il est ou non entre les mains de quelqu'un.

Fabula : 240 / 280 / 320

Ouverture (Rituel) : En appuyant sur les deux portes situées sur les côtés gauche et droit de la boîte, le toit s'ouvre pour laisser apparaître un vide en forme de tourbillon qui attire à l'intérieur tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 10 mètres. Cet effet est automatique, et pour l'éviter il faut réussir un test de Force contre 14. La personne qui tient la boîte peut éviter cet effet si elle ne la lâche à aucun moment et ce, tant qu'il reste des personnes aux alentours pouvant être absorbées par l'artefact.

Palais : L'intérieur de la boîte est un luxueux palais décoré dans le style typique des Devas que l'on peut voir au Baho. Il recèle tous types de chambres et de salons pour pouvoir y vivre confortablement, ainsi qu'une quantité illimitée de nourriture et de boisson. Par ses fenêtres on peut admirer un paysage idyllique fait de jardins et de montagnes enneigées, mais il est impossible d'y accéder.

Portails : L'unique sortie vers l'extérieur se fait par la porte principale du palais, car aucune des autres portes ou fenêtres ne peut être ouverte et ce, quelque soit le moyen utilisé. Pour ouvrir la porte principale il faut prononcer correctement le mot de passe choisi par l'actuel propriétaire de la boîte. Pour sélectionner ou changer le mot de passe, le maître de la boîte doit l'écrire sur la partie inférieure de l'artefact.

Prison mystique (Notions d'utilisation I) : La boîte possède également la capacité d'abriter des créatures liées dans la limite d'une Présence de 180. Les entités liées au Palais peuvent déambuler à l'intérieur comme si elles avaient été aspirées par son ouverture, mais elles ne peuvent traverser la porte principale même en connaissant le mot de passe. Elles sont toutefois capables de se manifester dans le monde réel sur ordre du convocateur, comme pour un contenant normal.

Niveau de pouvoir : 3

Le prisonnier

D'après un vieux conte de Baho, où l'objet est mythique, dans le Palais Intérieur est secrètement enfermé un étrange prisonnier, derrière une porte dissimulée qui donne sur une autre dimension elle-même cachée à l'intérieur de la première dimension. Certains disent qu'il pourrait s'agir du créateur de la boîte, alors que d'autres assurent que c'est le roi des Djinns qui a été enfermé ici par les dieux pour son insolence. Naturellement, personne ne sait s'il s'agit d'une simple histoire ou pas.



Dunkelschwert

Dunkelschwert, arme d'origine démoniaque, est l'épée du défunt duc infernal Balthazor et a été forgée à son attention par les légions qu'il commandait. A mi-chemin entre un artefact et un véritable démon, elle est faite de bois et de métal et sa la lame est noire comme l'ébène. L'arme a le pouvoir de fusionner avec son maître, pénétrant dans son bras et s'y nichant comme un parasite. Son détenteur peut la faire sortir de sa main et de son avant-bras selon son désir sous la forme de divers tentacules tranchants comme des lames, armes vivantes qui bougent en fonction de sa volonté.

Après la mort de Balthazor il y a un peu moins d'un siècle et la destruction de son enfer personnel qui s'en suivit, il est pratiquement certain que Dunkelschwert est égarée quelque part dans la Veille.

Fabula : 240 / 280 / 320

Qualité : Dunkelschwert est considérée comme une épée longue de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie. Utilisées depuis l'intérieur d'un corps, les lames utilisent les statistiques indiquées plus bas, mais elles conservent le même niveau de Qualité et appliquent tous les modificateurs pertinents.

Fusion : Comme si elle avait une vie propre, Dunkelschwert fusionne avec toute personne qui l'empoigne en s'introduisant dans son bras. L'effet est automatique et involontaire, ceux qui tentent de résister à l'union doivent réussir une RPhy contre 140 sans quoi l'arme entrera dans leur corps avec ou sans leur permission. Une fois à l'intérieur, l'épée reste à vie dans le corps de son amphitryon et le seul moyen de l'en séparer est de couper le membre dans lequel elle a élu domicile. Dès qu'elle a été expulsée, elle reprend sa forme originelle.

Impie : Dunkelschwert est considérée comme étant de nature impie, elle infecte petit à petit la personne qui l'abrite. Après un mois l'aura de son détenteur s'assombrit et, au bout d'un an, son essence est celle d'une entité quasiment démoniaque.

Arme cachée : Pendant que l'épée est cachée il est impossible de détecter physiquement son existence, même si le bras qui l'abrite émet une aura surnaturelle très faible. Il faut un test d'Évaluation magique de difficulté Impossible pour détecter cette énergie, et Surhumaine pour percevoir qu'il s'agit d'un artefact surnaturel impie.

Appel : Du bras du porteur de Dunkelschwert peuvent surgir à volonté des fouets à lames qui obéissent à tous ses désirs. Il est possible de faire se manifester jusqu'à quatre lames en même temps, mais son utilisateur doit dépenser 10 points de vie pour chacune d'entre elles, points qui se récupèrent au même rythme que pour un sacrifice. Les rétracter à l'intérieur du bras ne provoque pas de dégâts supplémentaires et ne laisse pas de marques visibles.

Symbiose : Plus que simplement contrôlées, les lames bougent au gré des désirs et des pensées du maître de Dunkelschwert, en utilisant sa compétence de combat. Contrairement aux règles générales, le nombre maximum d'attaques par round que peut faire le personnage ne dépend pas de sa compétence offensive, mais du nombre de lames qu'il a fait apparaître grâce à la capacité Appel. Chaque fouet lui permet de réaliser une attaque différente, appliquant uniquement un malus de -10 à sa compétence pour chaque attaque supplémentaire. Par exemple, s'il avait fait apparaître trois lames il pourrait faire jusqu'à trois attaques par round en leur appliquant seulement un -20.

Voleuse de bonheur : La conscience de Dunkelschwert est des plus égoïstes et ne supporte pas que son maître ait du respect ou de l'affection pour d'autres. Ainsi, l'arme profite de tout moment d'inattention pour assassiner les personnes à sa portée qui ont de l'importance aux yeux de son propriétaire. Si le porteur de l'arme fait une Maladresse alors qu'il est près de quelqu'un qu'il apprécie, Dunkelschwert dévie l'attaque vers cet individu, ajoutant à la compétence d'attaque du détenteur le niveau de Maladresse.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
80	+15	-	TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée	-	28	9	175
Règles spéciales				
Fusion, Impie, Arme cachée, Appel, Symbiose, Voleuse de bonheur				

Illustration Wen Xu Li

Ceridwen

Ceridwen est une cape légendaire du Lillium qui, selon la légende, a été remise par les grands esprits à la prêtresse Loewn. L'artefact possède de nombreux pouvoirs dont la majorité sont en relation avec la nature, les animaux et le passage entre le monde réel et celui des esprits. De couleur vert bouleau, elle est tissée avec les fibres de feuilles sacrées et a un air noble et simple à la fois.

La plus grande particularité de Ceridwen vient peut-être du fait qu'il s'agit d'un objet doté d'une certaine conscience, capable de percevoir les actions de celui qui la porte et de se synchroniser plus ou moins avec lui. Plus les deux sont proches spirituellement, plus les capacités de la cape augmentent.

La majorité des porteurs de Ceridwen ont été des élus des esprits ou des prêtres du Lillium, mais certains autres l'ont obtenue de manières très diverses. L'artefact a beaucoup de valeur en tant que relique, raison pour laquelle elle a été dérobée il y a un peu plus d'un siècle et demi par un groupe de voleurs et a terminé, de façon surprenante, entre les mains d'une riche famille du Gabriel.

Fabula : 120 / 240 / 280

Forme animale (Notions d'utilisation 3) : Si chaque personne a un animal pour totem, Ceridwen permet de briser les barrières entre les deux en donnant à son porteur la capacité d'acquérir momentanément sa forme animale. Pour ce faire le personnage doit réussir un test de Volonté contre une difficulté de 12, et il pourra rester sous cette forme 5 minutes par point de marge de réussite. En se transformant le personnage obtient toutes les capacités et attributs physiques de l'animal, mais il conserve ses attributs psychiques. Cette capacité peut être utilisée une fois par jour et par point de synchronisation.

Contrôle sur les plantes (Notions d'utilisation 2) : Le porteur de Ceridwen est en communion avec la nature, il peut donc contrôler les plantes qui l'entourent comme s'il s'agissait d'extensions de lui-même. Pour activer ce pouvoir le personnage doit réussir un test de Volonté contre une difficulté de 14, ce qui lui permet de manier grâce à ses propres compétences toute plante dans un rayon de 50 mètres par point de marge de réussite au test. S'il souhaite attaquer au travers d'elles il peut se servir de sa Projection magique, psychique ou de sa compétence d'Attaque, les dégâts étant déterminés par la qualité et la quantité de branches et d'arbres à sa disposition, cette valeur étant en général comprise entre 20 et 80. Ce contrôle dure 5 rounds par jour et par point de synchronisation qu'il possède.

Immobilisation (Notions d'utilisation 2) : Si le personnage souhaite se servir des plantes pour immobiliser ses adversaires, il emploie à cette fin un attribut entre 2 et 6, en fonction de la qualité des plantes, plus un pour chaque point de synchronisation qu'il possède.

Protection mystique : Ceridwen n'est pas vraiment une armure, mais elle octroie un Indice de Protection égal à la moitié du niveau de synchronisation du personnage.

Connaissance de la nature : Le personnage obtient un bonus spécial de +5 en Herboristerie et en Animaux par point de synchronisation qu'il possède avec Ceridwen.

Forme spirituelle (Rituel) : En s'enveloppant complètement dans la cape, le personnage peut faire en sorte que son corps prenne une forme animique durant un court laps de temps, devenant à tout point de vue un être spirituel intangible et invisible pour une vision normale. Sous sa forme d'esprit, le personnage peut également voir les autres êtres spirituels. La transformation ne peut durer qu'un nombre de rounds limité égal au niveau de synchronisation du porteur.

Affinité : Ceridwen est un artefact sensible alimenté par la force des esprits des Arbres Sacrés, et de ce fait ses pouvoirs dépendent du niveau d'affinité que son porteur a avec eux. Cette affinité se mesure grâce à une valeur numérique comprise entre 0 et 10. En obtenant Ceridwen une personne a une valeur initiale de synchronisation de 2, sauf si c'est un prêtre du Lillium pour lesquels la valeur de départ est de 4. Suivant ses actions, le personnage peut faire monter ou baisser sa synchronisation, comme indiqué au **Tableau 14**.

Tableau 14 : Ceridwen

Action	Synchronisation
Profaner un lieu sacré Lillium	-3
Détruire la nature sans raison	-2
Ne pas respecter les coutumes des esprits anciens	-2
Tuer sans raison un animal	-1
Protéger la nature	+1
Protéger les anciennes coutumes Lillium	+1
Nouer de bonnes relations avec les forces ou les agents de la nature	+1

Rupture : Si à un moment la synchronisation de Ceridwen tombe à 0 le personnage ne peut plus se servir des pouvoirs de l'artefact et, quoi qu'il fasse, il ne pourra plus regagner de points de synchronisation.

Niveau de pouvoir : 3



Illustration Wen Ya Li



Hephastios

Hephastios, le Bras du Dieu du Feu, est un ancien artefact qui permet à son porteur de contrôler le pouvoir des flammes. Bien qu'on en sache peu sur ses origines, certains historiens l'ont récemment intégré aux Treize Armes Légendaires car il a été créé par le clan du nord. Mais, si c'est le cas, il y a peu d'informations sur ses détenteurs originels.

L'objet est un gantelet qui monte jusqu'à l'épaule et qui est fait d'un alliage de Malebolgia, l'os de dragon ancestral, et d'or. À première vue il ne ressemble pas à un artefact créé pour le combat, mais plutôt à une simple pièce d'apparat. Toutefois, bien employé Hephastios se couvre complètement de flammes sanglantes qui se transforment pour leur maître en une arme terrifiante.

À l'heure actuelle, l'objet est en possession des forces des Jaegers d'Azur et, du fait de ses capacités monstrueuses, il n'est pas étrange qu'ils aient l'intention de s'en servir lors du conflit qui approche.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Hephastios est considéré comme un objet de Qualité +15. Il n'accorde aucun bonus direct à la compétence de combat ou à l'Initiative de son porteur, mais augmente sa base de dégâts de +30 et réduit de 3 points l'armure de ses cibles en étant utilisé avec des arts martiaux ou en combat à mains nues.

Renforcement du Ki (Notions d'utilisation 3) : Quand l'utilisateur entre en communion avec son brassard, sa puissance intérieure augmente sensiblement. Par conséquent, il ajoute +1 aux Accumulations de Ki de Force, de Pouvoir et de Volonté. De plus, il est capable d'abriter une réserve de 20 points de Ki générique qui peuvent être extraits par le porteur s'il maîtrise la capacité Transmission du Ki.

Maîtrise martiale : Pour apprendre à utiliser les capacités Flammes éternelles, Ifrit et Hephastios Krest, celui qui porte le gantelet doit dépenser 20 points de Développement Intérieur.

Flammes éternelles (Notions d'utilisation 2) : Hephastios peut créer d'intenses flammes capables de consumer pratiquement tout à l'exception de son propre porteur. Le maître du gantelet peut à volonté dépenser 2 points de Ki à chaque round pour l'allumer, ce qui augmente sa base de dégâts de +10, son Fracassement de +5 et lui permet d'attaquer avec Chaleur comme Mode secondaire. Cette capacité est automatique et ne nécessite pas que le détenteur d'Hephastios accumule du Ki pour l'activer.

Ifrit (Notions d'utilisation 3) : En consommant 5 points de Ki, le gantelet peut lancer une vague de flammes intenses pour carboniser ses ennemis. Cette capacité permet de tirer une décharge de feu à une distance de 100 mètres en se servant de la compétence d'Attaque du personnage, avec une base de dégâts égale au double de sa Présence plus son bonus de Volonté. Cette capacité est une action d'attaque complète, mais ne nécessite pas que le détenteur d'Hephastios accumule du Ki pour l'activer.

Hephastios Krest (Notions d'utilisation 3) : En consommant 10 points de Ki, le gantelet peut accumuler toute la puissance de ses flammes dans son poing, lui permettant de dépenser son énergie pour réaliser une attaque au pouvoir dévastateur. En activant Hephastios Krest le porteur peut ajouter le double de son bonus de Volonté à sa compétence d'Attaque et à ses dégâts. Cette capacité est une action d'attaque complète, mais ne nécessite pas que le détenteur d'Hephastios accumule du Ki pour l'activer.

Immunité contre les flammes : Le porteur d'Hephastios ignore les effets du Feu jusqu'à 20 intensités. En subissant une attaque basée sur la chaleur, il réduit de 100 points sa base de dégâts et applique un bonus de +100 à toute Résistance contre les effets des flammes.

Niveau de pouvoir : 3+

Main de Lenas

La dépravation et la mort suivent l'artefact connu sous le nom de Main de Lenas. Étrange et terrifiant, cet objet est une inépuisable source de ténèbres et de mal qui a corrompu le monde et tous ses propriétaires depuis qu'il est apparu.

L'artefact est l'œuvre, même si certains l'appelleraient plus « héritage », d'un des plus grands archimages de toute l'histoire, Lenas Depranus, qui a utilisé sa propre main pour recueillir son pouvoir. L'objet destiné à voler la vie pour prolonger éternellement celle de son maître est une aberration vampirique qui mêle magie obscure et nécromancie. Cependant Lenas fut détruit avant de pouvoir terminer son artefact, ce qui aurait nécessité le sacrifice de milliers de personnes. Dans un accès de rage il utilisa le pouvoir de sa propre âme avant de mourir pour donner « vie » à l'objet, afin qu'une partie de lui survive pour toujours.

Pour pouvoir utiliser de façon appropriée la Main de Lenas, il faut que celui qui veut s'en servir se coupe la main droite et la remplace par celle de Lenas. À cet instant, la main se fixe sur le moignon et s'adapte légèrement à la forme et à la constitution de son nouveau maître, réagissant comme s'il s'agissait de sa véritable main. Toute personne qui ne le fait pas n'est pas considérée par l'artefact comme son propriétaire et ne lui accorde par conséquent aucune capacité.

À l'heure actuelle son maître la possède depuis plus de cent cinquante ans. Il s'agit d'un noble du Gabriel appelé René Noir du Blanc qui l'utilise sans remords. Pour trouver des personnes toujours plus fortes et qui peuvent satisfaire à ses besoins il organise régulièrement un tournoi clandestin de lutte surnaturelle, au cours duquel il affronte personnellement les gagnants ; les seules personnes à même de lui accorder un supplément de vie.

Fabula : 240 / 280 / 320

Absorption d'âmes (Rituel) : Si le détenteur tue quelqu'un et introduit au même moment la Main de Lenas dans le cœur de sa victime, elle s'en repaît et la force vitale du mort est transférée au personnage. En premier lieu, la vie qui restait au défunt s'ajoute à l'espérance de vie du maître de la main. Par exemple, si la victime en bonne santé avait pu vivre encore 50 ans, le porteur gagne 50 ans d'espérance de vie. En outre, le personnage reçoit les connaissances de sa victime dans tous les Niveaux de Voie, Techniques de Ki et compétences de Convocation, ainsi que le Don mystique si le défunt en était pourvu. Il n'est possible de conserver ainsi les pouvoirs que d'une seule personne car, en absorbant ceux d'une nouvelle victime, les précédents sont perdus.

Flétrir : Le contact direct avec la peau de la Main de Lenas affaiblit et fait se flétrir toute personne autre que celui à qui elle a été greffée. Dans un tel cas, la victime touchée doit réussir un test de RPhy contre la Présence du porteur de la main +40, sous peine de subir un malus de -3 à toutes ses caractéristiques physiques et de -30 à toutes les actions. Si le porteur touche une zone près du cœur, la RPhy augmente de 40 points supplémentaires. Ces malus disparaissent à un rythme de 10 points par heure, ou 1 point dans le cas des caractéristiques.

Demi-vie : À partir de sa deuxième victime, le propriétaire de la Main de Lenas cesse d'être une personne vivante normale. Sa nature devient celle d'une créature similaire à un non mort, bien qu'il lui reste un peu de son âme et qu'il ne soit pas influencé par les compétences qui affectent uniquement les êtres de nécromancie. Par contre, il est capable de faire des actions surhumaines et sa Force et sa Dextérité augmentent de 3 points, jusqu'à un maximum de 15.

Renforcement (Notions d'utilisation 2) : La Main de Lenas ajoute un point à toutes les Accumulations de Ki de son porteur et augmente son AMR de +20.

Addiction : Chaque fois que la Main de Lenas est utilisée pour prolonger la vie de son propriétaire, les dons que l'artefact accorde s'épuisent de plus en plus rapidement. De ce fait, même si les premières victimes peuvent prolonger la vie de plusieurs décennies, il lui faut se nourrir de plus en plus fréquemment. Le propriétaire de la main le sent et son désir de consommer de nouvelles forces vitales est à chaque fois plus fort.

Pouvoir supérieur : Chaque nouvelle victime de la Main de Lenas doit avoir une Présence au moins égale à la précédente. Dans le cas contraire l'artefact vole les pouvoirs du défunt et les confère normalement à son propriétaire, les substituant aux actuels, mais il n'augmente pas sa vitalité.

Niveau de pouvoir : 3+

Illustration Wen Yu Li

Uldruen, arc de lumière

Les Uldruens constituent un ensemble d'artefacts mystiques créés par les prêtres suprêmes de Luminus Lacrimae pour canaliser le pouvoir pur de la lumière comme arme, au travers d'un objet terrestre. Il en a résulté sept arcs d'argent blanc en l'honneur des Beryls, qui ont été ensuite offerts aux plus grands rois Sylvains de cette époque reculée. Fidèles à leur nom, ces arcs sont capables de générer à volonté des flèches lumineuses, projectiles de pure énergie mystique contrôlés par la volonté de leur maître.

La majorité d'entre eux sont restés à Khalis à la fin de la Guerre de Dieu, mais il en reste deux cachés sur Gaïa, un dans les ruines de Sylvania et un autre entre les mains d'un agent de Samael.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : L'arc et ses flèches sont considérés de Qualité +15.

Flèches de lumière (Notions d'utilisation 2) : En tendant la corde de l'arc une flèche de lumière est automatiquement créée, prête à être décochée.

Volonté : S'il le souhaite, le porteur d'Uldruen peut se servir de son bonus de Volonté au lieu de celui de Dextérité pour tirer avec l'arc.

Tir à retardement (Notions d'utilisation 2) : Par une simple manœuvre, le porteur de l'arc peut faire en sorte que les flèches qu'il tire ne terminent pas leur course et restent figées en l'air pendant 1 à 5 tours. Le temps doit être déterminé au moment de lâcher le projectile, qui flotte alors un moment avant de continuer sa course à vitesse normale vers sa cible originelle. Le porteur de l'arc peut guider les flèches figées en l'air pour les pointer vers son objectif, mais elles doivent toutes se diriger vers la cible déterminée à l'origine. Malheureusement, plus les flèches sont retenues plus il devient difficile de verrouiller efficacement la cible, ainsi chaque round d'attente inflige un malus de -10 à l'attaque du projectile. Pour déterminer le moment où les flèches vont agir il faut utiliser l'initiative du round au cours duquel elles ont été tirées, bien que l'attaque ait toujours lieu même si le porteur de l'arc a eu à se défendre. Dans ce cas, bien sûr, son incapacité à guider les flèches correctement inflige un malus de -40 à son attaque. Il ne peut retarder le tir que d'une flèche par round.

Lumière destructrice (Notions d'utilisation 3) : Il est possible de concentrer un tir, surchargeant ainsi d'énergie la flèche. Tant que la flèche est prête à être tirée, l'arc augmente la puissance de son énergie en ajoutant +20 à ses dégâts à chaque round, jusqu'à un maximum de +80. Il est possible de combiner Tir à retardement et Lumière destructrice.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
-	-15	7	-	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Tir	Deux mains	23	2	170
Règles spéciales				
Flèches de lumière, Volonté, Tir à retardement, Lumière destructrice				

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
70	-	-	ÉNE	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Munition	Munition pour Uldruen	19	7	170

Illustration Wen Yu Li

Ruine

Ruine est l'épée légendaire de Lissandra, une arme créée à partir de ses larmes et sur laquelle retombe la misère et la souffrance de la Reine des Banshees. L'objet apparaissant dans des dizaines de mythes et d'histoires, il est parfois difficile de déterminer ce qui est vraiment connu sur elle mais, même si la moitié seulement est vraie, il s'agit sans aucun doute une épée fatidique qui apporte le malheur et la mort à ses détenteurs.

Tristement, même un objet de légende comme Ruine ne peut ignorer les effets du passage du temps et celui-ci l'a particulièrement malmenée. Ce qui reste d'elle est une vieille épée en piteux état, si couverte de rouille qu'elle fait honneur à son nom. Malgré les connotations négatives de l'arme, Ruine est un trésor qui a appartenu pendant des générations aux dirigeants d'Albéria, même si elle a rarement été utilisée au combat.

Fabula : 140 / 280 / 320

Qualité : Ruine est une épée longue de Qualité +10, mais entre les mains d'un homme elle n'accorde que les bonus d'une arme de Qualité +0.

Douleur : Les effets négatifs des critiques provoqués par Ruine sont doublés, tant en puissance qu'en durée.

Lien de souffrance : Plus la femme qui manie Ruine est malheureuse, plus son pouvoir est grand car elle amplifie cette souffrance et la transmet en se frottant à ses adversaires, provoquant des visions et des sensations douloureuses. Si elle inflige des dégâts, la cible doit réussir une RMys ou une RPsy contre 120 sous peine de subir l'état de Douleur. Dans le cas où le porteur de Ruine est une personne très malheureuse qui a beaucoup souffert au cours de sa vie, l'état devient Douleur extrême.

Voix de la banshee (Notions d'utilisation 2) : Hurlant de toutes ses forces, la porteuse de Ruine peut faire vibrer un corps solide jusqu'à le briser en mille morceaux. Cette capacité doit sélectionner une cible déterminée dans un rayon de 50 mètres. L'objectif ne subit pas de dégâts conventionnels mais il doit réussir un test de RPhy contre 120 sous peine de subir une perte de Points de Vie égale au double de sa marge d'échec. Voix de la banshee est une action d'attaque complète, le personnage ne peut donc pas attaquer pendant le round où il l'utilise. Cette capacité peut être utilisée uniquement par une femme qui a extrêmement souffert et qui a eu Ruine en son pouvoir durant une longue période. Après s'en être servie, la détentrice de Ruine a tellement forcé sa voix qu'elle est incapable de parler pendant toute une journée.

Immunité : Celle qui possède Ruine ne peut être affectée par les pouvoirs d'une banshee.

Avertissement de banshee : Si un homme empoigne Ruine, ses pouvoirs ne fonctionnent pas et il ressent une sensation de trouble et de mal-être tant qu'il ne l'a pas lâchée.

Malheur : Le détenteur de l'arme attire les désastres et la malchance le poursuit partout, comme s'il avait le désavantage Infortuné.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
70 / 50	+10 / 0	6	TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée	-	23	5	125
Règles spéciales				
Douleur, Lien de souffrance, Voix de la banshee, Immunité, Avertissement de banshee, Malheur				

Miroir vers l'autre côté

Les « miroirs vers l'autre côté » sont une création alambiquée d'origine inconnue, bien que beaucoup s'aventurent à dire qu'ils sont liés aux Seigneurs des Cauchemars. Il s'agit d'une collection de différents miroirs de facture et de taille diverses capables de connecter le monde réel à la Veille. En pratique, on peut dire d'eux que ce sont des portails transportables et qu'ils permettent de percevoir ce qu'il y a dans le monde onirique, ainsi que d'y pénétrer.

À l'heure actuelle on a pu prouver l'existence de seulement sept de ces objets, ce qui tendrait à indiquer que chacun dépend d'un Seigneur des Cauchemars différent.

Fabula : 140 / 240 / 280



L'autre côté (Rituel) : Durant la nuit, lorsque qu'aucune lumière naturelle ou artificielle n'illumine sa surface, le miroir altère son reflet et offre une vision silencieuse de la Veille. Ce vortex peut être perçu par les êtres de la Veille possédant une puissance existentielle importante, et ils le voient comme un plan obscur qui montre le monde réel.

Portail (Rituel) : Le miroir peut servir de portail pour accéder à la Veille, dont la taille de l'ouverture est limitée à la sienne et peut donc aller de 20 centimètres à deux mètres. Les créatures avec suffisamment de pouvoir existentiel, donc avec une Gnose d'au moins 25, peuvent tenter de forcer l'ouverture depuis la Veille pour pénétrer dans le monde réel, mais juste après l'avoir fait elles sont temporairement affaiblies.

Dormeurs (Rituel) : Si le miroir est dirigé vers un rêveur dont le moi onirique se trouve dans la Veille, au lieu de refléter directement ce qui est à côté du dormeur il offre une vue subjective de ce que ce dernier voit. Il est également possible de communiquer avec cet individu au travers du miroir, en murmurant des paroles directement à sa surface.

Niveau de pouvoir : 3

Kyu Sylvanus

Peu d'artefacts sont aussi singuliers que Kyu Sylvanus, arme créée par l'alchimiste Nekomusume sur commande des Kamis du Ten-gati. Ses caractéristiques sont très disparates ; elle a une apparence un peu Sylvaine du fait de l'influence de Gaudemus sur l'œuvre de son apprentie, des détails Daimahs ajoutés par Nekomusume elle-même, et son pouvoir est alimenté par les dieux orientaux. Le résultat est une puissante hache d'apparence aussi fragile qu'indescriptiblement belle, décorée du superbe visage d'une femme.

La grande particularité de Kyu est son statut d'arme vivante et complètement consciente. Elle peut parler et communiquer avec les personnes qui l'entourent, et elle tente de les convaincre de l'aider à accomplir ce pourquoi elle a été créée : prévenir les imperfections dans l'ordre du monde. À l'origine les Kamis prétendaient que cette capacité leur permettait de détecter et de sceller les failles du Samsara, mais lorsqu'elle fut apportée des siècles plus tard sur le Vieux Continent, l'arme y a poursuivi sa mission sans se soucier du fait qu'elle était loin de chez elle.

La personnalité de Kyu est vraiment amusante. En règle générale elle essaie à tout moment d'agir de façon formelle, sérieuse et cérémonielle comme on l'attendrait d'elle, mais elle a une facilité déconcertante à piquer des crises de nerfs. Dans ces moments-là elle oublie tout sens du protocole et n'hésite pas à crier, se vexer ou se fâcher contre n'importe qui. De plus, comme elle est exceptionnellement têtue et n'admet pas avoir tort, chaque fois qu'elle en arrive à de telles extrémités elle exige des excuses, après quoi elle recommence à agir plus « sérieusement ». Naturellement, il s'agit d'une entité bénéfique, et même en colère ou de mauvaise humeur elle essaiera toujours de protéger celui la porte ou les personnes qui sont avec elle.

Kyu est actuellement à l'abandon dans des ruines suite à une dispute avec son précédent propriétaire qui a décidé de se « défaire » d'elle. Elle attend bien sûr avec impatience que quelqu'un la réclame, avant tout parce qu'elle s'ennuie vraiment, vraiment, vraiment beaucoup.

Fabula : 180 / 280 / 320

Qualité : Kyu est considérée comme une hachette de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie même si, nonobstant les règles générales, elle n'applique pas ce bonus à sa base de dégâts. De plus son Mode secondaire est Perforant.

Consciente : Kyu est vivante et peut communiquer avec son porteur ou les personnes qui l'entourent quand elle le veut. Elle a une Intelligence de 9 et parle Latin, Yamato, Elium Lacrimae, Ultwe'Alariel, Kamyu et Nepranus. De plus elle peut voir le surnaturel et a l'équivalent de 180 points dans les compétences secondaires Musique, Histoire, Occultisme, Nature et Animaux.

Percevoir les imperfections : Kyu perçoit le chaos et les événements non naturels qui arrivent près d'elle, en fait tout ce qui pourrait présenter un danger pour l'ordre du monde. Normalement elle perçoit en priorité ceux qui se trouvent à proximité, mais lorsque l'un d'entre eux est particulièrement fort elle peut le sentir même à une grande distance.

Porteuse de vie : En fin de round, le porteur de Kyu récupère la moitié des dégâts infligés par la première attaque qui lui a fait perdre des Points de Vie lors de ce même round. Cette capacité n'affecte pas les dégâts basés sur la Chaleur, ni ne s'applique aux créatures à Encaissement. Pour que cette capacité fonctionne, il faut que Kyu serve activement lors de l'affrontement.

Protectrice : Le porteur de Kyu ajoute deux points à ses Indices de Protection et +20 à toutes ses Résistances.

Nature : Les êtres ayant une affinité avec la nature ressentent Kyu comme une importante source de vie et n'infligent pas de dégâts à celui qui la manie, sauf s'ils n'ont pas d'autre choix.

Sceller : Kyu peut de manière naturelle fermer tout vortex ou déchirure artificielle de la réalité si on l'introduit à l'intérieur et qu'on la tourne comme une clé.

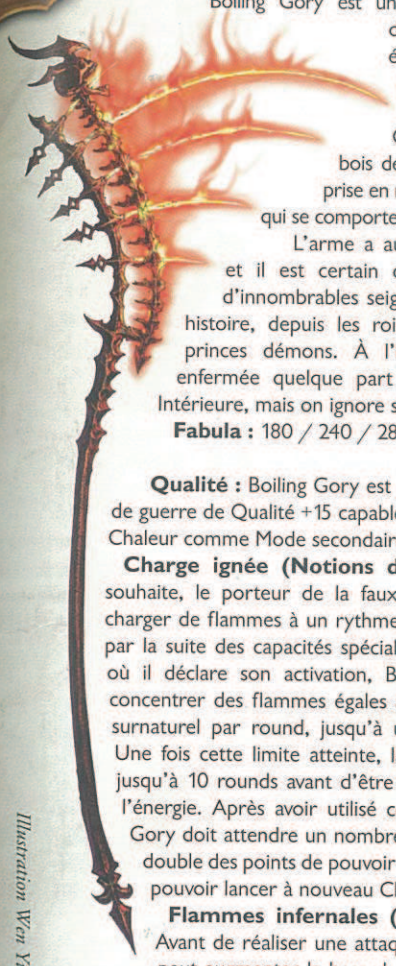
Entre de mauvaises mains : Si Kyu considère que son porteur n'est pas digne d'elle, elle peut choisir de ne lui octroyer aucune de ses capacités spéciales.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
45	+15	5	TRA	PER
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hache	Lançable	28	10	165
Règles spéciales				
Consciente, Percevoir les imperfections, Protectrice, Nature, Sceller, Entre de mauvaises mains				

Illustration Wen Yu Li

Boiling Gory



Boiling Gory est une arme élémentaire qui se sert du pouvoir d'Ifrit, le seigneur élémentaire, et utilise comme matière première une partie de son corps terrestre, du moins en théorie. C'est une immense faux de guerre en bois de Ghestal de facture Duk'zarist qui, prise en main, crée un grand tranchant de feu qui se comporte comme une lame.

L'arme a au moins deux mille ans et il est certain qu'elle a appartenu à d'innombrables seigneurs au cours de son histoire, depuis les rois Duk'zarist jusqu'aux princes démons. À l'heure actuelle elle est enfermée quelque part dans un lieu de la Mer Intérieure, mais on ignore sa localisation exacte.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Boiling Gory est considérée comme une faux de guerre de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie et qui a Chaleur comme Mode secondaire.

Charge ignée (Notions d'utilisation 2) : S'il le souhaite, le porteur de la faux peut commencer à se charger de flammes à un rythme vertigineux pour lancer par la suite des capacités spéciales. À partir du moment où il déclare son activation, Boiling Gory commence à concentrer des flammes égales à un point de pouvoir surnaturel par round, jusqu'à un maximum de 5. Une fois cette limite atteinte, la faux peut résister jusqu'à 10 rounds avant d'être obligée de dépenser de l'énergie. Après avoir utilisé cette capacité, Boiling Gory doit attendre un nombre de rounds égal au double des points de pouvoir accumulés avant de pouvoir lancer à nouveau Charge ignée.

Flammes infernales (Notions d'utilisation 3) : Avant de réaliser une attaque, le porteur de Boiling Gory peut augmenter la base de dégâts de l'arme de 10 points pour chaque point de pouvoir accumulé dans la faux.

Estafilade de flammes (Notions d'utilisation 3) : Boiling Gory peut faire une attaque à distance basée sur la Chaleur avec une base de dégâts de 60. L'attaque utilise la compétence offensive du porteur et a une portée de 10 mètres par point de pouvoir de l'arme.

Immunité élémentaire : Quand il l'empoigne, son porteur obtient une immunité contre 10 intensités de feu. Ainsi, toute attaque basée sur le feu voit ses dégâts réduits de 50 points et il obtient un bonus de +50 à toute Résistance contre les effets de la chaleur.

Invocation de feu (Notions d'utilisation 1) : Une fois la faux en son pouvoir, un personnage obtient un bonus de +20 pour Invoquer, Lier et Dominer les créatures élémentaires de feu.

Rage : Celui qui manie Boiling Gory est susceptible d'entrer dans un état de rage au cours du combat. S'il subit des dégâts qui entraînent un critique ou qu'il assiste à quelque chose à même de lui faire perdre son sang-froid, il doit réussir un test de Volonté d'une difficulté de 12 ou il entrera dans l'état de Colère pendant autant de minutes que sa marge d'échec.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
70	+10	5/9	TRA	CHA
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hast / Deux mains	Une ou deux mains	27	8	175
Règles spéciales				
Charge ignée, Flammes infernales, Estafilade de flammes, Immunité élémentaire, Invocation de feu, Rage				

Daedalus

Daedalus est l'arme du défunt Seigneur des Cauchemars Davinel Nux, un artefact puissant dans lequel l'entité sombre a mis une part de sa propre essence. Elle ressemble à une grande épée bâtarde sans vrai tranchant décorée de plumes de corbeau, d'os étranges et d'un cristal sur la poignée.

En réalité elle n'a pas été fabriquée pour servir d'arme de combat, mais elle n'a pas son pareil pour renforcer les pouvoirs mystiques offensifs. Son efficacité pour guider les sorts offensifs est incomparable et elle possède la capacité d' «accumuler » des sorts sur son tranchant pour les projeter comme des traits d'énergie magique.

Après la mort de Nux, la partie de lui qu'il y avait dans l'arme a acquis une certaine conscience complètement indépendante de son seigneur, et l'on pourrait donc dire d'elle que c'est une arme « vivante ». Elle peut communiquer avec celui qui la porte si elle le désire, au travers de sensations, de pensées et de murmures, mais elle est incapable de parler. Daedalus a une personnalité sombre mais est extrêmement fidèle à son propriétaire, quel qu'il soit, et essaiera toujours de l'aider du mieux possible.

Fabula : 280 / 320 / 440

Qualité : Daedalus n'est pas conçue pour le combat physique et est donc considérée comme une épée bâtarde de Qualité -5 si l'on s'en sert pour attaquer de façon directe. Sa Présence et sa Résistance sont par contre égales à celles d'une arme +15.

Consciente : Daedalus est vivante et peut communiquer avec son porteur au travers d'idées et de concepts. Elle a 10 en Intelligence, l'équivalent de 160 en Occultisme et peut voir le surnaturel.

Guidage (Notions d'utilisation 2) : Les sorts projetés en utilisant l'Épée du Sorcier ajoutent un +20 à leur Projection magique offensive.

Tranchant magique (Notions d'utilisation 2) : L'Épée du Sorcier a la capacité unique de canaliser tout sort de type Attaque lancé par son porteur, le transformant en un trait d'énergie surnaturelle qui apparaît en frappant l'air avec l'arme. Ce trait est considéré comme une décharge surnaturelle avec une base de dégâts de 20 points en plus de celle du sort lancé, attaque sur le Mode Tranchant et réduit de 6 points l'IP du défenseur. Si à l'origine le sort était une attaque de zone, le Tranchant magique n'affecte tout de même qu'une cible mais augmente sa base de dégâts de 60 points au lieu de 20. Cette capacité est tout à fait volontaire et un mage n'est pas du tout obligé de convertir ses sorts d'attaque en tranchants magiques s'il ne le souhaite pas. Le Tranchant magique peut être utilisé seulement une fois par round et la décharge a une portée maximale de 30 mètres, indépendamment de la Projection magique de son lanceur.

Contenant de Zéon (Notions d'utilisation 1) : En tant que récipient magique, Daedalus peut contenir jusqu'à 1 500 points de Zéon.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
60	-35	7/9	TRA	CON
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée / Deux mains	Une ou deux mains	30	11	175
Règles spéciales				
Consciente, Guidage, Tranchant magique, Contenant de Zéon				

Davinel Nux

L'âme de Davinel Nux n'a pas vraiment été détruite, mais fragmentée en plusieurs parties qui ont donné naissance à des individus uniques. Pour l'instant, la plupart de ces « fragments » sont désorientés et ne savent pas réellement qui ils sont, mais deux d'entre eux recherchent les autres pour les absorber et se transformer en un nouveau Davinel. Naturellement obtenir Daedalus fait partie de leur plan et, de peur qu'elle n'ait créé un lien avec une personne l'ayant possédée, ils ne laisseront en vie aucun de ses porteurs précédents ou actuel.

Illustration Wen Yu Li



Kitsune-Yuki

Kitsune-Yuki est le nom donné aux dagues rituelles des seigneurs de l'hiver dans la culture Daimah. Il s'agit de tantos rituels dont le tranchant est toujours gravé d'un renard. Ces objets possèdent non seulement un considérable pouvoir mystique sur les basses températures, mais ils sont extrêmement utiles au festival des saisons qui ouvre l'hiver. À l'origine ils étaient créés grâce au pouvoir des Kamis des montagnes et des neiges, mais avec le temps les prêtresses des saisons apprirent elles aussi le secret de leur création.

Environ onze d'entre elles ont été fabriquées tout au long de l'histoire, mais cinq seulement n'ont pas été détruites. Trois sont à l'heure actuelle entre les mains des prêtresses de l'hiver de Pristinia et de Varja, alors qu'on ignore où peuvent se trouver les deux autres.

Fabula : 140 / 180 / 240

Qualité : Kitsune-Yuki est considéré comme un tanto de Qualité variable, mais qui a toujours Froid comme Mode secondaire. Il est de Qualité +5 en été, +10 au printemps et en automne et +20 en hiver.

Attirer l'hiver (Rituel) : En plantant Kitsune-Yuki en terre et en récitant un verset rituel, le climat commence à changer. Peu à peu la température baisse dans une zone d'un kilomètre jusqu'à ce qu'une tempête de neige se déclenche. Ce processus peut durer entre 1 minute dans des zones froides et enneigées et 15 minutes là où il fait chaud, tout dépend du climat d'origine du lieu. Kitsune-Yuki doit rester planté dans le sol sur une surface solide jusqu'à ce que la tempête se déclenche. Tant qu'il ne bouge pas la tempête continue, mais une fois retiré du sol elle ne perdure que pendant 5 minutes avant de se dissiper naturellement.

Tranchant gelé : Pendant qu'il est à l'intérieur de la tempête de neige, un simple effleurement de Kitsune-Yuki congèle ses adversaires. S'il inflige des dégâts, il ajoute 20 points à la difficulté à la RPhy à dépasser à cause des dégâts de froid.

Maîtrise martiale : Pour apprendre à utiliser les capacités Reflet de glace et Enfer gelé, celui qui manie Kitsune-Yuki doit dépenser 5 points de Développement Intérieur.

Reflet de glace (Notions d'utilisation 2) : Celui qui manie Kitsune-Yuki peut se transporter à l'intérieur de la tempête de neige qu'il a créé une fois toutes les 30 secondes. Cette capacité est automatique et ne coûte rien, mais il faut que le personnage puisse agir s'il veut l'activer.

Enfer gelé (Notions d'utilisation 3) : En épuisant le pouvoir de la tempête, le porteur de Kitsune-Yuki peut faire une attaque spéciale dans un rayon de 100 mètres autour de lui. Il s'agit d'une attaque de zone sur le Mode Froid avec une base de dégâts de 60 et une compétence offensive prédéterminée de 240. Pour l'activer le personnage doit maintenir l'arme plantée dans le sol pendant un round entier, temps durant lequel il ne peut réaliser aucune autre action, ni se déplacer.

Tempête naturelle : Les pouvoirs de Kitsune-yuki peuvent fonctionner dans une tempête de neige naturelle, mais si et seulement si celle-ci est suffisamment forte.

Immunité élémentaire : Quand il l'empoigne, son porteur obtient une immunité contre 10 intensités de froid. Ainsi, toute attaque basée sur cet élément voit ses dégâts réduits de 50 points et il obtient un bonus de +50 à toute Résistance contre les effets du froid.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
50/60/80	+25/+30/40	3	TRA	FRO
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Arme courte	Précise	29	9	240
Règles spéciales				
Attirer l'hiver, Tranchant gelé, Maîtrise martiale, Reflet de glace, Enfer gelé, Tempête naturelle, Immunité élémentaire				

Rituel de l'hiver

Outre les pouvoirs décrits, le Kitsune-Yuki est un artefact nécessaire au rituel Daimah des saisons car il fait s'endormir les esprits de l'automne et réveille ceux de l'hiver. Si les rituels ne sont pas accomplis comme il se doit, il est possible que le climat de toute la planète souffre d'étranges modifications, mais par chance jusqu'ici il a toujours été mené à bien dans les temps.

La Tempête éternelle

Une légende de Hendell assure qu'au plus profond des failles se trouve un lieu maudit où il ne cesse jamais de neiger. Toute personne osant y pénétrer ne peut s'attendre qu'à un destin funeste, car personne n'est ressorti en vie de ce lieu. La vérité qui se cache derrière cette histoire est qu'au centre de la tempête est planté un des Kitsune-Yuki perdus et que la zone est occupée par divers élémentaires de glace mineurs qui, s'ils ne sont pas très intelligents, ne veulent pas qu'on leur prenne leur jouet.



Amulette des Neuf Vies

Cette jolie petite médaille est réellement un artefact puissant, capable de changer le cours des événements et de sauver son porteur d'une mort certaine. Elle a été créée par Nekomusume, la jeune Daimah apprentie du Créateur de Merveilles, Gaudemus, et a assemblé l'objet sans autre but que de tester jusqu'où elle pouvait aller en créant quelque chose qui modifiait le cours du destin.

L'amulette est attrayante et d'allure mignonne, correspondant aux goûts d'une jeune adolescente avec un grand sens de l'humour. Faite en argent, elle représente un petit chat qu'entoure sa queue, lui donnant un aspect circulaire. Elle peut être portée en pendentif, dans une bourse ou tout autre endroit similaire, mais pour que ses pouvoirs agissent elle doit être très près du corps.

De même qu'elle altère le cours des événements, le destin de l'amulette a toujours été de passer d'un maître à l'autre au fil des siècles, atterrissant entre les mains de propriétaires les plus étranges et bigarrés, rois comme simples mendiants.

Fabula : 180 / 240 / 280

Neuf vies : Le détenteur de cet artefact possède une chance indescriptible pour survivre dans les situations les plus invraisemblables. À chaque fois qu'il est dans une situation qui peut être résolue grâce au hasard, si extrême soit-elle, le sujet est capable de sortir indemne de dangers à même de provoquer sa mort. Dès qu'il court un risque mortel, l'amulette exerce son influence sur les probabilités et provoque de petits changements dans la réalité qui sauvent son porteur d'une mort potentielle. Ce pouvoir n'a pas d'influence sur la volonté consciente d'une autre personne mais sur des cas de situations bien plus fortuites. Par exemple, un personnage qui tomberait du haut d'une tour verrait une charrette de foin amortir sa chute, mais cela ne le sauverait pas de l'attaque d'un assassin lui plantant une lame dans le dos. Toutefois cette capacité accorde un certain pouvoir au combat, tant que ses adversaires n'essaient pas de s'en prendre directement à lui. S'il combat en groupe, toute attaque représentant un véritable danger pour le porteur est redirigée au hasard sur une autre cible. Comme son nom l'indique, son pouvoir est limité et ne peut modifier que neuf situations au bénéfice de son détenteur. Ensuite l'artefact perd son pouvoir sur cette personne et est incapable de manipuler les probabilités pour éviter sa mort.

Retour de bâton : Une fois la chance passée, et à partir du moment où l'artefact a dépensé toutes ses « vies », la réalité tend à corriger les faits en accentuant tout accident fortuit pour qu'il devienne bien plus terrible. En neuf occasions la chance se retournera contre le personnage, rendant ses accidents bien plus dangereux. Cela se produit également lorsque l'amulette s'éloigne du personnage pendant plus d'un jour avant d'avoir consommé toutes ses vies, bien que dans ce cas, le nombre de fois où il attire la malchance soit égal à celui où l'amulette l'a déjà sauvé.

Niveau de pouvoir : 3

Illustration Wen Yu Li

Système d'immobilisation Chronos

Chronos est sans doute le système d'immobilisation surnaturel connu le plus élaboré et le plus puissant. Il s'agit d'une combinaison de divers artefacts mystiques qui scellent toutes les compétences spéciales de la personne ou de l'entité qu'elle affecte. De ce fait, le système est habituellement employé pour enfermer et transporter des prisonniers dont les capacités surnaturelles sont extrêmement dangereuses.

Ce que l'on connait sous le nom de « système d'immobilisation Chronos » se compose en réalité de quatre éléments : une camisole de force bardée de courroies couvertes de runes et de sceaux surnaturels, des fers en acier noir qui relient les avant-bras et bloquent les mouvements de mains, un casque fermé qui s'ajuste de façon inamovible sur la tête et empêche de voir ou de parler et enfin une chaîne qui parcourt tout le corps et se ferme dans le dos grâce à un cadenas surnaturel. Voir quelqu'un attaché avec ce système complet est vraiment saisissant, car le prisonnier est complètement recouvert de courroies et de chaînes, le vêtement l'empêchant pratiquement de bouger et le faisant respirer lourdement à travers un casque qui le prive de ses sens.

Ce système est un des rares objets surnaturels à être encore fabriqués et utilisés couramment de par le monde. Bien que son invention remonte techniquement à une lointaine époque, car en ces temps reculés ces habits servaient à enfermer les prisonniers les plus puissants, le système connu aujourd'hui sous le nom de Chronos est l'œuvre de Tol Rauko. Une division secrète de l'organisation, influencée et aidée dans l'ombre par Imperium, est chargée de sa fabrication et de sa distribution auprès des templiers qui en ont besoin. Les agents de l'organisation les utilisent pour transporter les êtres surnaturels qu'ils capturent jusqu'à une de leurs bases d'opérations mais, ces objets étant exceptionnellement précieux et uniques, la plupart des templiers voyagent uniquement avec les fers qui sont plus rapides à mettre et bien moins problématiques. C'est uniquement dans les cas où ils savent à l'avance qu'ils peuvent avoir à capturer une cible particulièrement dangereuse qu'ils demandent à ce qu'on leur remette un ensemble complet.

Les systèmes Chronos sont assez connus dans le sous-monde surnaturel de Gaïa, car leur efficacité a été prouvée. Sachant que chaque templier voyage avec des fers, il est relativement facile d'en obtenir, que ce soit par Soleil Noir ou par d'autres personnes ayant réussi à les dérober à des agents de Tol Rauko. Naturellement, les autres pièces ou le système complet se rencontrent bien plus rarement.

Fabula : 140 / 240 / 280

Mise en place (Rituel) : Enfiler un système complet est une action laborieuse qui demande entre trois et dix minutes à une personne habile et qui a étudié auparavant comment se posent les courroies et les fers.

Annulation surnaturelle : Chronos annule tous les pouvoirs surnaturels et réduit les capacités physiques de son porteur si celui-ci ne réussit pas une série de tests de RMys déterminées par le nombre de parties du vêtement qu'on lui a enfilées. Pour la première pièce le prisonnier doit réussir une RMys contre 140, et ensuite une RMys supérieure de 20 points pour chaque pièce supplémentaire qu'on lui met, jusqu'à atteindre une RMys maximale de 200. De cette façon, lorsque quelqu'un porte la camisole il doit d'abord réussir une RMys contre 140, avec les menottes il devra réussir une deuxième RMys contre 160, avec le casque une troisième contre 180 et enfin avec le cadenas une quatrième contre 200.

Quelqu'un qui rate un des tests de Résistance perd tous ses pouvoirs surnaturels, qu'il s'agisse de capacités innées, de pouvoirs de Ki, de magie ou de mentalisme. Contrairement aux règles générales, en échouant au test il n'est pas possible de le retenter avant au moins une semaine.

Ordre (Rituel) : L'ordre correct pour enfiler sur un être les parties d'un système d'immobilisation Chronos est le suivant : camisole, menottes, casque et cadenas. Il est possible de commencer par n'importe laquelle des pièces, mais il ne sera alors plus possible de placer celles qui venaient avant. Par exemple, si on a mis les menottes, il est encore possible d'enfiler le casque et le cadenas sur le prisonnier mais plus la camisole.

Annulations supplémentaires : En plus d'annuler les pouvoirs surnaturels, chaque partie d'un système d'immobilisation Chronos scelle une des caractéristiques du prisonnier. Pour que cela se produise, il suffit simplement qu'il échoue au test de RMys de l'artefact. Le malus applicable pour chaque partie est indiqué plus bas.

- **Camisole :** Réduit de moitié la caractéristique de Force du prisonnier et le met dans l'état Paralysie complète.
- **Menottes :** Réduisent de moitié la Dextérité et l'Agilité du prisonnier.
- **Casque :** Réduit de moitié la Perception et inflige Cécité et Mutisme au prisonnier.
- **Cadenas :** Réduit de moitié la caractéristique de Pouvoir.

Camisole de force : Tenter d'ôter n'importe quelle partie du système Chronos une fois bouclées les ceintures de sécurité est pratiquement impossible, car il immobilise son porteur de façon physique et spirituelle. Pour se libérer il faut réussir un test d'Agilité ou de Force d'une difficulté de 18 ou un test d'Habileté manuelle contre une difficulté de Zen.

Sceau spirituel : Les systèmes d'immobilisation Chronos peuvent servir sur des créatures spirituelles et intangibles, mais celles-ci obtiennent un bonus de +20 à tous leurs test de RMys pour éviter les effets de l'annulation.

Niveau de pouvoir : 3

Cercueils Chronos

Bien que très rarement visible, il existe un cinquième composant du système d'immobilisation : les cercueils Chronos. Ces objets, d'énormes cylindres en acier noir dans lesquels peut tenir un corps humain de grande dimension, servent en complément aux habits pour les voyages de longue durée ou pour enfermer définitivement des entités trop dangereuses pour être jamais libérées. En termes de jeu, ils n'augmentent pas la RMys de l'annulation surnaturelle mais font en sorte que ceux qui ont échoué ne puissent refaire le test une fois par semaine pour se libérer.

Le problème de ces objets est qu'ils sont extrêmement lourds, chacun pesant un peu plus de deux tonnes, et il est donc très difficile de les transporter. Ainsi, Tol Rauko ne les utilise que sur les embarcations qui se dirigent vers son île centrale ou dans les cellules de sécurité de ses bastions les plus importants.

Modèles uniques

Bien qu'en général tous les systèmes Chronos soient conçus pour des créatures humanoïdes, aucune règle tacite n'en fait une obligation. Sans aller plus loin dans les détails, tout au long de l'histoire Tol Rauko a demandé d'innombrables fois la fabrication de systèmes Chronos spécifiques pour des créatures avec un physique totalement différent. Il en a même été conçu un pour un dragon, mais c'était un cas extrême.

Crosse de Magie Destructrice

Cette crosse de pouvoir a appartenu à un des dirigeants de l'Empire de Yehudah et, par la suite, à un des membres d'Azathoth de l'Ordre. Créée en des temps anciens grâce au sacrifice forcé de centaines de personnes, cet artefact est né dans le but de renforcer le pouvoir destructeur de la magie de son porteur, naturelle ou canalisée au travers de sorts.

Il s'agit d'un bâton de bronze sculpté avec dans sa partie supérieure un cristal qui sert à canaliser la magie destructrice. L'objet est décoré pour paraître très menaçant et renforcer la stature intimidante de son maître. En utilisant des sorts au travers de lui le cristal commence à émettre une faible lumière bleutée et, en accumulant assez de pouvoir, il fait apparaître un œil démoniaque à sa surface.

Fabula : 180 / 240 / 280

Renforcement surnaturel (Notions d'utilisation 2) : Accorde un bonus de +10 à l'AMR et à la Projection magique offensive. Aucun de ces bonus ne fonctionne avec les sorts d'Essence ou de Création.

Résistance : La crosse est considérée comme un artefact de Qualité +10 pour calculer sa Présence et sa Résistance.

Communion avec la Destruction (Notions d'utilisation 2) : Si la crosse est utilisée avec le Théorème de Magie Naturelle elle accorde aux sorts offensifs un bonus de +2 pour les tests de Pouvoir et un bonus de +40 à leur base de dégâts. Si on canalise à travers elle un sort de la Voie de Destruction, celui-ci est lancé avec un Degré au-dessus du potentiel investi.

Contenant de Zéon (Notions d'utilisation 1) : En tant que récipient magique, la crosse peut contenir jusqu'à 1 000 points de Zéon.

Niveau de pouvoir : 3

Illustration Wen Yu Li

Chandelier des Flammes Noires



Le Chandelier des Flammes Noires est un des objets démoniaques les plus connus car il est décrit en détail dans de nombreux livres de démonologie. Il appartenait au duc infernal Nuberos, qui détestait la lumière sous toutes ses formes et ordonna à ses alchimistes de lui fabriquer un artefact capable de la dévorer.

Le chandelier est fait d'os noirs comme la nuit et sa surface est décorée de visages infernaux, tandis que la bougie est composée de sang de démon. Fidèle à son nom, lorsqu'elle est allumée elle produit une flamme noire qui absorbe instantanément toute lumière aux alentours, générant une coupole d'obscurité.

Nuberos a perdu le chandelier depuis au moins trois siècles, subtilisé par un démon mineur sur les ordres du convocateur qu'il servait. Le duc essaie depuis de le récupérer, car son orgueil lui interdit d'en créer un autre tant que l'original n'a pas été trouvé ou détruit.

Fabula : 140 / 180 / 240

Zone d'obscurité (Rituel) : En allumant la bougie, sa flamme devient noire et toute la lumière qui l'entoure est absorbée, créant une zone d'obscurité surnaturelle absolue. Seul le porteur du chandelier est capable de voir normalement à l'intérieur du dôme de ténèbres. La zone couvre un espace égal au rayon d'illumination de sa bougie, mais jamais supérieur à 25 mètres. Il faut un round entier pour allumer la bougie. Les êtres élémentaires basés sur la Lumière doivent à chaque round où ils restent à l'intérieur de la zone réussir un test de RMys contre 140 sous peine de subir des dégâts correspondant à la moitié de la marge d'échec.

Flambée (Rituel) : En soufflant sur la bougie, le Chandelier peut créer une énorme flambée de feu noir qui consume toute vie qu'il touche. En termes de jeu, le Chandelier des Flammes Noires attaque avec un Résultat d'Attaque Quasiment Impossible (240) dans un cône de 5 mètres de large pour une portée maximale de 25 mètres. Cette attaque est surnaturelle, emploie le Mode Chaleur et a une base de dégâts de 80. Il est possible de réaliser cette attaque entre cinq et dix fois avant que le chandelier ne s'éteigne.

Flammes éternelles : Toute personne subissant des dégâts suite à Flambée a une possibilité que le feu ne s'éteigne pas. Pour déterminer cela dans le tableau **En Flammes** du **Chapitre 14** du **Livre de Base**, il faut ajouter +80 au jet.

Niveau de pouvoir : 3

Chinomi

Chinomi est l'immense tetsubo de métal que portait au combat Eiko, la princesse Oni. Il s'agit d'une énorme masse démoniaque en métal noir recouverte de clous, qui possède un pouvoir sur les tempêtes et les éclairs.

Le mythe à propos de l'arme est très ancien, car elle a été forgée à l'origine dans l'île de Yagarema sur ordre de l'Oni des tempêtes Shigen, général du Dieu Trompeur, dans le but de l'offrir en cadeau de noces à la Reine Oni à laquelle il était fiancé. Les meilleurs forgerons démoniaques ont travaillé avec ardeur sur l'arme, mais pour faire d'elle un artefact réellement unique et lui donner un véritable pouvoir, le général arracha une des cornes de son petit frère Chinomi et la mélangea au métal de l'artefact. Néanmoins, bien que le présent ait été remis, l'union de Shigen avec la Reine Oni n'eut jamais lieu car celle-ci s'amouracha d'un mortel du clan Asakura et s'enfuit pour être à ses côtés, accouchant d'une fille quelques années plus tard. La petite, nommée Eiko, hérita de l'arme de sa mère et l'utilisa pour devenir la plus grande de toutes les guerrières du clan Asakura.

Possédant le pouvoir d'un Oni des tempêtes, Chinomi était à l'origine un artefact de nature maléfique. Par chance, sa malignité naturelle fut purgée par l'amour sincère que la mère d'Eiko ressentait pour sa fille au moment où elle la lui a donnée, la purifiant de presque toute sa nature impie.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Chinomi est considérée comme un tetsubo de Qualité +10 capable d'affecter l'énergie.

Électrique : Chinomi attaque avec Électricité comme Mode secondaire.

Chaîne d'éclairs (Rituel) : En frappant le sol avec Chinomi, son porteur peut attirer la foudre. Deux rounds après l'avoir fait, une pluie de décharges électriques tombera du ciel en attaquant toute personne dans un rayon de 10 mètres autour du point d'impact de l'arme. Durant les 5 rounds suivants, toute personne à l'intérieur de la zone d'effet subit une attaque électrique utilisant une compétence de 180 et des dégâts de 100. Les éclairs apparaissent quelles que soient les conditions météorologiques, bien qu'il soit nécessaire d'être à l'air libre pour pouvoir les appeler. Après avoir activé cette capacité, Chinomi perd pendant 5 rounds ses pouvoirs et ses bonus de Qualité, sauf sa Solidité.

Canalisatrice d'électricité (Notions d'utilisation 2) : En se servant de Chinomi comme médium pour l'attaque, une Technique de Ki basée sur l'Électricité ajouterait 20 points à sa base de dégâts.

Roi des tempêtes : Si le détenteur de Chinomi l'empoigne au milieu d'une tempête naturelle, il obtient un +2 à ses caractéristiques de Force, Dextérité, Agilité et Pouvoir, ainsi que la capacité de réaliser des actions de difficulté Zen. De plus, les points de Fatigue qu'il dépense accordent à toutes ses actions un bonus de +30 au lieu de +15.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
100	- 40	8/10	CON	ÉLE
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Masse	Une ou deux mains	23	8	130
Règles spéciales				
Électrique, Chaîne d'éclairs, Canalisatrice d'électricité, Roi des tempêtes				

Opanim

Opanim est la lance de Melkior, seigneur des Alius, un artefact aussi ancien que l'origine de l'ancestrale caste d'élémentaires de lumière. Née d'une lumière si pure qu'elle s'est solidifiée comme du métal, cette arme angélique a été utilisée pour détruire le mal et les ténèbres sous toutes leurs formes.

Comme les autres armes de métal sacré, Opanim est un objet bénéfique exceptionnellement puissant né de l'essence des Alius même si, du fait de la nature supérieure de son créateur, la lance possède encore plus de pouvoirs lumineux que ses semblables.

Ce qui est véritablement intéressant à propos de cet artefact vient du fait qu'après la destruction de son maître par l'ange obscur Ilumina, Opanim est restée dans ce monde au lieu de disparaître comme c'est le cas avec les armes en métal sacré des Alius. Les soldats sacrés ont pris ce fait comme une preuve claire de la volonté de leur seigneur de continuer inlassablement à combattre l'injustice et que sa mort ne devait pas être un obstacle. De ce fait, ils ont protégé l'arme avec un luxe de précautions, la transmettant génération après génération aux individus qu'ils considéraient dignes d'elle, des personnes capables de lui donner l'usage que Melkior en personne lui avait attribué.

Fabula : 180 / 280 / 320

Qualité : Opanim est considérée comme une lance de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie.

Juste cause : En l'employant pour une juste cause, Opanim augmente son bonus de Qualité à +20 et obtient le pouvoir Repousser le mal et Armure sacrée.

Exterminateur de mal : Opanim double ses dégâts quand elle attaque des créatures de nature maléfique.

Éclat (Notions d'utilisation 2) : Sur ordre de son porteur, Opanim peut générer un éclair de lumière qui aveugle toute être qui regardait dans la direction de la lance. Cette capacité fonctionne de façon identique au sort de Lumière Flash aveuglant lancé au Degré Intermédiaire. Le nombre de fois où il est possible d'activer cette capacité est illimitée, mais l'action est active et il n'est pas possible d'attaquer au cours du round où elle est utilisée.

Illustration Wen Yu Li

Repousser le mal : Opanim annule la majorité des sorts et pouvoirs psychiques maléfiques qui ciblent son porteur. Tout sortilège dont la valeur Zéonique est inférieure à 250 ou tout pouvoir mental d'un Talent inférieur à Impossible sont directement rendus inoffensifs et dispersés.

Armure sacrée : Si le détenteur d'Opanim ne porte aucune armure rigide, il peut faire en sorte que des plaques de lumière, semblables à un harnois de couleur dorée, recouvrent son corps lorsqu'il entame un combat. Cette capacité lui confère une armure innée surnaturelle avec un Indice de Protection de 4 contre tout type d'attaque.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
70 / 80	+20 / +25	4/6	PER	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hast	Lançable, Une ou deux mains	28 / 33	8 / 10	175
Règles spéciales				
Juste cause, Exterminateur de mal, Éclat, Repousser le mal, Armure sacrée				

Phylias

Du temps de la splendeur de Yehudah, les archimages qui régissaient l'empire créèrent un corps d'agents d'élite capables de neutraliser ou d'exterminer toute menace envers ses habitants. Ce groupe, nommé les Exécrates, était une assemblée de mages-guerriers spécialement adroits au combat pour lesquels ont été conçues les Phylias, des lances alliant pouvoir martial et magie. Pour certains occultistes ces armes représentent véritablement le sommet de toute la science surnaturelle belliqueuse, les artefacts qui, entre tous ceux créés au cours de l'histoire, ont su le mieux intégrer la magie au combat.

Les Phylias sont sept lances blanches au profil plutôt aérodynamique. Leurs pointes sont divisées en trois lames différentes, en forme de croix, et elles émettent un bourdonnement caractéristique lorsqu'elles sont maniées à grande vitesse. En plus d'être très maniables et d'avoir un grand pouvoir de pénétration, elles canalisent les sorts de façon extraordinaire et, par leur pointe, ils peuvent être lancés comme si ils étaient une arme de plus maniée par le combattant.

Toutes les Phylias ont survécu à la fin de l'Empire de Yehudah, et chacune a toujours été prisée et appréciée de façon exceptionnelle par ses maîtres tout au long de l'histoire.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Phylias est considéré comme une lance de Qualité +10. Pendant les 5 rounds qui suivent son utilisation comme canalisateur pour lancer un sort, l'arme est aussi capable d'affecter l'énergie.

Combat magique (Notions d'utilisation 2) : En combattant avec Phylias, un personnage peut accumuler et lancer des sorts avec toute son AMR même s'il ne peut faire de gestes.

Source de sortilèges (Notions d'utilisation 2) : Phylias peut être utilisée pour projeter directement un sort par le biais d'un impact. Si le personnage fait une attaque physique avec la lance et qu'il atteint son adversaire, même sans le blesser, il peut immédiatement utiliser un sort préparé au travers de Phylias. Ce faisant il se sert de sa compétence d'Attaque pour lancer le sortilège et non de sa Projection magique. Cette capacité ne fonctionne qu'avec les sorts d'Attaque ou Animiques et une de ses cibles doit obligatoirement être celle qui a subi la première attaque.

Renforcement magique (Notions d'utilisation 2) : Phylias accorde un bonus de +10 à l'AMR de son détenteur.

Contenant de Zéon (Notions d'utilisation 1) : En tant que récipient magique, Phylias peut contenir jusqu'à 1 000 points de Zéon.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
60	+15	4/6	PER	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hast	Lançable, Une ou deux mains	23	6	125
Règles spéciales				
Combat magique, Source de sortilèges, Renforcement magique, Contenant de Zéon				

Onydas

Onydas, l'armure du scorpion, est une cuirasse qui a appartenu à la famille des Orbatos, une des lignées nobles les plus craintes de ces sept derniers siècles. Mages, alchimistes et combattants hors pair, les patriarches de la maison Orbatos ont créé, du temps de leur splendeur et grâce à leurs contacts avec les forces surnaturelles, d'innombrables artefacts et Onydas est probablement le plus connu d'entre eux. Il s'agit d'une armure dorée dont le casque arbore une longue lame capable de bouger d'elle-même pour aiguillonner et encercler ses ennemis.

La chute des Orbatos a entraîné la perte de nombre de ces objets de pouvoir, qui ont été vendus à Soleil Noir ou offerts à des individus spécifiques en échange de leurs services. Parmi ceux-ci se trouvait Onydas, dont il est un peu difficile de préciser la localisation en ces temps quelque peu troublés.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Onydas est considérée comme un harnois avec armet de Qualité +15. Du fait de son caractère surnaturel, ses bonus de Qualité s'ajoutent également aux valeurs d'Énergie.

Taille : Onydas peut uniquement être endossée par un personnage dont la Taille est comprise entre 12 et 18.

Queue de scorpion (Notions d'utilisation 2) : Le casque de l'armure est doté d'un long aiguillon de métal articulé capable de bouger suivant la volonté de son porteur. Le dard peut attaquer au corps-à-corps à la fin du round de son possesseur, si celui-ci le souhaite. C'est une arme moyenne avec une base de dégâts de 50, à laquelle ne peut s'ajouter aucun bonus. La compétence d'attaque est déterminée par le pouvoir spirituel de son détenteur, qui correspond à deux fois sa Présence plus 40. Cette capacité ne souffre jamais d'aucun malus.

Prise du scorpion (Notions d'utilisation 2) : La queue du scorpion peut réaliser une immobilisation avec un -10 seulement à sa compétence, qui utilise une Force de 8 pour les tests.

Venin du scorpion : Onydas accorde à son porteur un bonus de +20 à sa RPoi.

Renforcement du Ki (Notions d'utilisation 2) : L'armure renforce les capacités martiales de son porteur en ajoutant +1 à son accumulation de Pouvoir.

Niveau de pouvoir : 3

Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
85	-35	-1	33	195	Complète	Rigide
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
8	8	8	7	3	7	5
Règles spéciales						
Renforcement du Ki						

Port requis	Malus à la perception	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
0	-30	31	175	Tête	Rigide
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
8	8	8	7	3	7	5
Règles spéciales						
Queue de scorpion, Prise du scorpion, Venin du scorpion						

Illustration Wen Yu Li



Zetsubou

Zetsubou est le ram dao du général shivatien Li Cao, une puissante épée que les chefs militaires de l'Empire de la Lune possèdent depuis des siècles. Elle fait partie des nombreux cadeaux que l'impératrice Shivat a reçu des Kamis qui servaient son père, et l'artefact a servi sa cause depuis lors.

L'arme, dont le nom signifie « désespoir », est un artefact au grand pouvoir de destruction lié à un dieu de la guerre. Elle est faite en acier noir, a son manche recouvert de toile rouge et cinq anneaux sont accrochés et pendent dans sa partie supérieure. L'aspect le plus caractéristique de l'artefact est le fait que plus on combat avec, plus il augmente ses capacités offensives, finissant par se transformer en une arme véritablement terrifiante.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Zetsubou est considérée comme un ram dao de Qualité +10 capable d'affecter l'énergie.

Anneaux de pouvoir : Chaque fois que Zetsubou blesse un adversaire ou que son porteur est blessé, un des anneaux de l'arme s'enflamme de pouvoir, accordant un bonus spécial de +5 à l'Attaque contre son opposant. À l'instant où ce dernier meurt, s'éloigne de plus de 50 mètres ou que Zetsubou atteint une autre cible, les anneaux perdent leur pouvoir et repartent de zéro.

Charge (Notions d'utilisation 2) : Les anneaux peuvent aussi servir à augmenter la puissance de l'attaque suivante. En éteignant volontairement un anneau son porteur augmente de +10 la base de dégâts de Zetsubou et obtient un bonus de +10 à la compétence offensive pour sa prochaine attaque. Cet effet est une action passive.

Extase : Si les cinq anneaux sont enflammés, le personnage ajoute un point à son Accumulation de Ki de Pouvoir, de Dextérité et de Force.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
80	-10	7/9	TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée / Deux mains	Une ou deux mains	26	11	130
Règles spéciales				
Anneaux de pouvoir, Charge, Extase				

Cefiros, Éventail du Vent

Cefiros est un artefact puissant fabriqué avec cinq plumes de Boreas, le Seigneur des Vents. Il s'agit d'un bel éventail avec un manche en bois de Ghestal qui unit et concentre les énergies surnaturelles de l'Aeon élémentaire pour déchaîner des bourrasques d'un simple mouvement de la main.

L'artefact est de facture Duk'zarist et il est le premier d'une collection d'objets élémentaires qui prétendaient se servir du pouvoir des grands Aeons pour se renforcer. La série n'a jamais pu être terminée, et seul Cefiros a survécu au passage du temps. À l'heure actuelle on ne connait pas vraiment sa localisation, car différentes sources affirment qu'il est soit entre les mains de Soleil Noir, soit dans la collection d'un des membres de Samael.

Fabula : 240 / 280 / 320

Bourrasque (Rituel) : En s'éventant une fois avec force, Cefiros exécute une attaque basée sur l'Air sur tout ce qui se trouve en face de son utilisateur dans une zone de 20 mètres et avec un Résultat d'Attaque de 180. Bourrasque a une base de dégâts de 20, attaque sur le Mode Contondant et toute cible subissant des dégâts de vent, quelle que soit son armure, reçoit en plus un impact de Force 13. Bien qu'elle soit parfaitement visible par tous, du fait de la nature partiellement intangible de l'air celui qui tente de se défendre contre Bourrasque sans être capable d'arrêter l'énergie doit appliquer un malus de -40 à sa compétence de Parade.

Bourrasque est une attaque complète, celui qui s'en sert ne peut donc plus réaliser d'autres actions actives au cours du round.

Écran contre les projectiles (Rituel) : La bourrasque générée par l'éventail peut être utilisée avec efficacité pour arrêter des projectiles classiques. Avec cette utilisation, le vent correspond à un bouclier surnaturel constitué d'air sans limite de Points de Vie et défendant avec un Résultat de Défense de 240. Ce pouvoir n'a aucun effet contre les décharges surnaturelles, sauf celles qui sont basées sur le feu, ni sur les projectiles pesant plus de 50 kilos. Bien qu'il puisse servir de défense passive, l'Écran contre les projectiles est une action complète et celui qui l'emploie ne peut donc réaliser aucune autre action lors de ce round.

Tourbillon (Rituel) : En s'éventant avec force deux fois de suite, au lieu de créer une bourrasque l'air tourbillonne, formant une petite tornade qui avance en engloutissant tout ce qui se trouve sur son passage. Le petit tourbillon a un rayon de 5 mètres, une hauteur de 20 et avance de 10 mètres à chaque round pendant 10 rounds consécutifs. Toute chose qui se trouve à l'intérieur au moment de sa création ou qui se trouve au contact du tourbillon doit automatiquement faire un test d'Agilité ou de Force contre 14 sous peine d'être avalé par la tornade et d'en rester prisonnier jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Il n'est possible de faire un nouveau test pour tenter d'en sortir que dans la mesure ou la personne affectée arrive à s'agripper à quelque chose ou qu'elle puisse voler. À la fin de cet effet, tout ce qui est à l'intérieur de la tornade tombe violemment sur le sol depuis une hauteur de 20 mètres. Activer Tourbillon est une action active complète, et celui qui l'emploie ne peut donc réaliser aucune autre action lors de ce round.

Niveau de pouvoir : 3

Kasaneru Tsumi

Kanaseru Tsumi était le katana d'un des grands généraux démoniaques du Dieu Trompeur, une arme qui d'après la légende a été fabriquée en solidifiant les péchés de son porteur pour créer un objet cruel. Ce qu'elle a de vraiment caractéristique c'est que son tranchant ne blesse pas spécialement le corps de ses victimes mais leur âme, infligeant des blessures spirituelles extrêmement difficiles à soigner.

Après la mort de son maître il y a des siècles, l'arme a servi de présent pour l'archidémon Balefor dans une tentative d'obtenir l'appui du Cercle de Tartarus lors de l'Éternelle Guerre de l'Ombre, mais l'accord ne fut jamais passé et le katana fut perdu, restant depuis lors dans un endroit inconnu.

Fabula : 180 / 240 / 320

Qualité : Kasaneru Tsumi est considéré comme un katana de Qualité +10 capable d'affecter l'énergie, même s'il a une base de dégâts de 40.

Dégâts spirituels : Les dégâts qu'inflige Kasaneru Tsumi se récupèrent au même rythme que ceux d'un sacrifice.

Imparable : Bien qu'elle soit physique et puisse être arrêtée normalement, Kasaneru Tsumi attaque avec Énergie comme Mode principal.

Extinction d'énergie : Ceux qui sont blessés par Kasaneru Tsumi perdent une quantité de points de Ki et de Zéon égale aux dégâts reçus.

Affaiblissement physique : Si Kasaneru Tsumi provoque un critique, la personne affectée perd automatiquement la moitié de ses points de Fatigue actuels, arrondis au chiffre inférieur, que le critique produise ou non des effets. Cette capacité ne fonctionne pas sur les créatures à Encaissement.

Mort définitive : Kasaneru Tsumi détruit l'âme de tout être qui meurt sous ses coups, pour peu qu'il n'ait pas une Gnose supérieure de 20 points à sa valeur de Natura, ou bien supérieure ou égale à 35.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
40	+10	5/6	ÉNE	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée	Une ou deux mains	21	5	140
Règles spéciales				
Dégâts spirituels, Imparable, Extinction d'énergie, Affaiblissement physique, Mort définitive				

Illustration Wen Yu Li

Erebuskaikel

Les origines de l'artefact arcane appelé Erebuskaikel sont très peu connues, si ce n'est qu'au-delà des histoires et des légendes c'est un des objets connus les plus puissants. Théoriquement il n'aurait pas été créé par des mains mortelles mais par Erebus en personne, lorsqu'il faisait des expériences pour se lier au monde. Par conséquent pour les occultistes il est extrêmement difficile de croire qu'il s'agit de l'œuvre personnelle du Shajad, car ils considèrent qu'il a utilisé un agent sur Gaïa pour fabriquer ce qui devait devenir le contenant d'une fraction de son pouvoir.

Erebuskaikel n'est pas à proprement parler un objet unique, mais il est composé de trois éléments ; un anneau pour la main droite (Hypnos), un pour la main gauche (Oneiroi) et une amulette qu'il faut porter près de son cœur (Aether). Chacun d'entre eux est fait de métal noir et est serti d'une petite gemme rouge comme le sang. En examinant de plus près la pierre précieuse il est possible de voir un petit pentacle surnaturel de pure obscurité flottant à l'intérieur.

Bien que chaque pièce d'Erebuskaikel soit considérablement puissante en elle-même, c'est seulement lorsque les trois sont réunies que l'artefact est capable de déchaîner son véritable pouvoir. Son potentiel était toutefois si inconcevable qu'un conseil d'archimages de différentes cultures a considéré, il y a un millénaire de cela, que l'artefact était trop dangereux pour être utilisé tel quel. Les pièces furent donc séparées, cachées, et depuis lors elles sont restées indépendantes sans que leurs maîtres ne se doutent de leur véritable pouvoir.

Fabula : 280 / 320 / 440

Anneaux de renforcement (Notions d'utilisation 2) : Chaque anneau accorde un bonus de +5 à la Projection magique, de +5 à l'AMR, de +1 à la caractéristique de Pouvoir et enfin de +10 aux compétences Convoquer et Révoquer.

Amulette de renforcement (Notions d'utilisation 2) : L'amulette accorde un bonus de +10 à la Projection magique, de +10 à l'AMR, de +10 à la RMys et de +10 à la difficulté des RMys à dépasser pour ne pas subir les effets des sorts du porteur. De plus, elle ajoute également un bonus de +20 aux compétences Dominer et Lier.

Unisson (Notions d'utilisation 3) : En dépit des règles générales, les bonus octroyés par les anneaux et l'amulette sont cumulables entre eux. De plus, en possédant les trois artefacts ceux-ci résonnent entre eux et accordent à leur possesseur les bonus spéciaux suivants : +20 à la RMys, +10 à la difficulté des RMys à dépasser des sorts, +20 à la base de dégâts des sorts, les sortilèges sont lancés au Degré supérieur sans aucun coût en Zéon, et il obtient également un bonus de +10 aux compétences Convoquer, Dominer, Révoquer et Lier.

Connexion avec Erebus (Notions d'utilisation 5) : Un personnage suffisamment fou peut tenter d'utiliser les trois pièces d'Erebuskaikel pour synchroniser son pouvoir avec une facette d'Erebus. Néanmoins la connexion est si complexe et aléatoire que les conséquences peuvent être néfastes. En termes de jeu le porteur d'Erebuskaikel au complet est considéré comme étant à tout moment en contact avec un Nœud de Pouvoir chaotique appliquant +4 aux difficultés des tests de Pouvoir.

Niveau de pouvoir : 3 (séparément) / 4+



Illustration Wen Yu Li

ARTEFACTS ARCANES

Les artefacts de cette catégorie sont des objets avec une puissance existentielle hors du commun et des capacités si importantes qu'elles touchent pratiquement au divin. En général il s'agit d'objets uniques dotés de pouvoirs incroyables qui sont à l'origine de véritables légendes.

Gilgamesh, le Bâton du Dominateur

Entouré de mystères, tout ce qui a trait à ce bâton de métal blanc baptisé du nom de Gilgamesh par les Sylvains est une énigme. On ne sait pratiquement rien de ses origines, si ce n'est qu'il fut offert comme cadeau au seigneur de Sylvania Taumiel Ul Del Sylvanus par la mystérieuse voyageuse qui a initié les Jours de l'Éveil.

L'artefact en lui-même n'est pas spécialement remarquable, mais il dégage une aura étrange, à la fois très lumineuse et très sombre. Tout être surnaturel sent instinctivement en sa présence une sensation de mal-être, comme si son essence se mettait à trembler.

Entre des mains appropriées, le pouvoir de Gilgamesh est incommensurable car il permet d'annuler les compétences surnaturelles des créatures mystiques les plus puissantes, y compris celles de pouvoir divin, en même temps qu'il renforce celles de son détenteur. Toutefois, il est certain que seules les âmes très fortes peuvent s'en servir correctement, pour les autres ce n''est guère plus qu'un bâton exceptionnellement résistant et rapide.

Jusqu'à aujourd'hui, les uniques possesseurs de Gilgamesh ont été des membres de la famille Sylvanus et, suite à la mort de Taumiel, le bâton est actuellement la possession de Nérélas Ul Del Sylvanus.

Fabula : 320 / 440 / 560

Qualité : Gilgamesh est considéré comme un bâton prévu pour le combat de Qualité +20 et capable d'affecter l'énergie. Nonobstant les règles générales, ce bonus s'ajoute aussi à la Projection magique et psychique de son utilisateur.

Indestructible : On ne connait pas de pouvoir capable de détruire Gilgamesh, du moins pour l'instant.

Lié aux mortels : Les pouvoirs de Gilgamesh peuvent uniquement être utilisés par des êtres naturels, et jamais par des créatures d'Entre Mondes ou des Esprits. De la même manière, toutes les capacités spéciales du bâton qui nécessitent un test de Pouvoir pour les faire fonctionner utilisent toujours la valeur originelle de la caractéristique du personnage, ignorant tout modificateur possible et ce qu'ils proviennent de sorts, d'autres objets ou sources similaires.

Renforcement magique (Notions d'utilisation 3) : Gilgamesh agit comme un amplificateur de pouvoir magique et accorde un bonus de +20 à l'AMR de son porteur, lorsqu'il canalise ses sorts au travers du bâton. S'il le désire, le maître de l'artefact peut faire passer ce bonus à +40, en dépensant 50 points de Zéon supplémentaires à chaque round où il souhaite le faire.

Namenoth (Notions d'utilisation 4) : L'essence de Gilgamesh peut fonctionner comme un noyau de vide existentiel qui absorbe et annule tout type de pouvoir surnaturel de Gnose élevée se trouvant à proximité du porteur du bâton, ou l'ayant pris pour cible. Si le porteur de l'objet le souhaite, il peut activer cette capacité en faisant un test de Pouvoir contre une difficulté de 16. S'il réussit, pendant trois minutes toute créature ou entité surnaturelle dont la caractéristique de Pouvoir est inférieure ou égale à la sienne doit automatiquement appliquer un malus de -60 à son AMR, de -100 à son Talent psychique, de -2 à toutes ses Accumulations de Ki et de -40 à toute action entreprise contre lui. De plus, le personnage obtient un +40 à ses Résistances contre ce type de créatures et les dégâts qu'elles lui infligent sont réduits de moitié. S'il échoue au test de Pouvoir, le propriétaire de Gilgamesh ne peut plus utiliser de capacités surnaturelles, quels que soient leur type, pendant un nombre de jours égal à la marge d'échec.

Cette capacité n'a aucun pouvoir sur les capacités surnaturelles issues d'êtres naturels, et n'affecte que les créatures d'Entre Mondes et Animiques. Sa zone d'effet est de cent mètres plus cent par point de marge de réussite sur le test de Pouvoir, mais il affecte aussi toute entité qui tente d'utiliser ses pouvoirs contre le porteur de l'artefact, quelle que soit la distance à laquelle elle se trouve.

En théorie les entités de Gnose 45 ou supérieure ne devraient pas être affectées par cette capacité, mais pour l'instant cela n'a jamais été vérifié.

Annulation arcane (Notions d'utilisation 4) : Celui qui porte Gilgamesh peut annuler toute invocation offensive qui l'a pris pour cible, qu'elle soit une Arcane, une Grande Créature ou un Aeon. Pour ce faire, il doit réussir un test de Pouvoir contre une difficulté qui dépend du potentiel existentiel de la créature en question et de la Difficulté d'invocation, comme indiqué dans le **Tableau 15**. Par exemple, pour annuler une Arcane dont la Difficulté de convocation est de 320 il faut réussir un test de Pouvoir contre 16 et dépenser 100 points de Zéon.

Tableau 15 : Gilgamesh

Difficulté de convocation	Difficulté du test de Pouvoir	Coût en Zéon
Jusqu'à 240	14	50
Jusqu'à 320	16	100
Jusqu'à 440	18	200

Communion d'âmes (Notions d'utilisation 4) : En synchronisant le pouvoir de Gilgamesh avec son âme, le porteur du bâton peut essayer de transcender momentanément sa propre existence terrestre. Pour ce faire il doit réussir un test de Pouvoir contre une difficulté de 12 et, en cas de réussite, il ajoute le double de son modificateur de Pouvoir à tout jet de dés qu'il réalise. Au début de n'importe quel round suivant il peut à nouveau faire le test pour maintenir le bonus, mais la difficulté de celui-ci augmente à chaque fois d'un point s'il ne s'est pas passé au moins une heure depuis la première activation. En cas d'échec, le porteur de l'artefact perd un point de Constitution qu'il ne pourra jamais plus récupérer.

Pilier technomagique (Rituel arcane) : Gilgamesh est le Pilier d'Âmes connu le plus avancé qui soit, il est capable de se synchroniser avec n'importe quel type de machinerie surnaturelle basée sur les principes des Loges Perdues. En s'introduisant dans un système inactif, le bâton agit comme un panneau de commandes qui permet de dominer l'artefact. Pour pouvoir faire plein usage de cette capacité, le personnage qui se sert de Gilgamesh doit au moins avoir des bases de connaissances technomagiques.

Niveau de pouvoir : 4+ (Potentiellement Niveau 5)

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
70	+30	4	CON	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hast	Deux mains	-	4	120
Règles spéciales				
+20 à la Projection magique et psychique, Indestructible, Lié aux mortels, Renforcement magique, Namenoth, Annulation Arcane, Communion d'Âmes, Pilier Technomagique				

Dans l'ombre...

En réalité Gilgamesh est un des Piliers d'Âmes créés par Imperium, et faisait donc partie de son projet de fabriquer une arme avec un pouvoir capable d'éliminer tous les Shajads et les Béryls. Il est resté en possession d'Eljared durant plusieurs siècles, jusqu'à ce qu'elle s'en serve à Sylvania pour contrôler le système technomagique qu'elle développait dans le but de contrecarrer celui des Puissances dans l'Ombre.

La clé

Gilgamesh est la clé principale du Prince Déchu, Nérélas Ul Del Sylvanus, car c'est l'artefact qui lui permettra d'activer l'arme ancestrale connue sous le nom d'Œil de Dieu. L'immense station de combat technomagique, dont le pouvoir de destruction atteint pratiquement un niveau divin, a besoin d'un générateur d'énergie et d'un système de commande, choses auxquelles Gilgamesh peut suppléer en partie.

Tartarus Apolyon

Il y a bien longtemps, Tartarus Apolyon était l'arme que portait Verdal, une des trois Parques, même si certains écrits de la religion aramienne assurent qu'elle appartenait à l'origine à une « Mort » différente. Il s'agit d'une hache de combat à deux mains atypique, faite de l'os du premier dragon et du crâne de la première victime d'un crime. Elle est en outre enveloppée de linceuls, ce qui lui donne vraiment un aspect d'outre-tombe.

Apolyon est une entité consciente, capable de parler si elle le souhaite grâce au crâne logé dans sa partie supérieure. Elle a une personnalité bizarre et à sa manière assez macabre. Elle ne respecte personne, pas même son porteur, et fait preuve d'irrévérence et d'ironie car ce qu'elle apprécie par-dessus tout est d'avoir le dernier mot et de se moquer des autres. L'artefact est si ancien qu'il appelle tous ses détenteurs « enfant » ou « gamin », et les traite parfois comme des idiots qu'il faut guider. Elle se plaît à garder des secrets et à tuer, car en fin de compte c'est sa nature. Si elle sait quelque chose d'intéressant sur ce qui se passe et que cela lui semble divertissant, elle se taira ou ne donnera qu'une information très précise pour que la situation soit la plus amusante possible pour elle. L'unique thème à ne pas aborder est tout ce qui touche à Verdal, ou la raison pour laquelle elle a été abandonnée, et même sous pression elle assure qu'elle ne peut le révéler à cause, dit-elle, d'un « contrat ».

Fabula : 180 / 280 / 320

Qualité : Apolyon est considérée comme une hache à deux mains de Qualité +20 capable de blesser tout type d'être ou de créature.

Consciente : Apolyon est vivante et peut communiquer avec son porteur ou les personnes autour d'elle lorsqu'elle le souhaite. Elle a une intelligence de 12 et sait parler toutes les langues connues. De plus, elle peut voir le surnaturel et a l'équivalent de 240 en Occultisme.

Porteuse de mort : Tout Critique produit par Apolyon et dont le Niveau de Critique final est supérieur ou égal à 50 entraîne automatiquement la mort de sa cible. Les êtres avec une Gnose de 40 ou supérieure peuvent ignorer cette règle.

Indéniable : L'arme ignore les bonus de défense ou de protection que pourrait avoir un personnage grâce à la magie, aux techniques de Ki ou aux pouvoirs psychiques. Seuls les objets de Niveau de pouvoir 4 ou supérieur, les sorts de haute magie ou les techniques du troisième niveau ne sont pas affectés par cette règle. Il est important de préciser que cette capacité n'annule pas les boucliers d'un personnage, mais la protection accordée par les pouvoirs spéciaux comme la régénération, les résistances accrues, les armures.

Spectrale : L'arme peut devenir spectrale à volonté si son porteur cesse d'être une entité physique et ce, qu'elle qu'en soit la raison. Ainsi elle peut être utilisée par des esprits ou des êtres similaires, ou encore dans des plans d'existence ou les objets physiques n'ont pas accès. Tant que l'arme est spectrale, elle ne peut être arrêtée par des armes incapables d'affecter les corps mystiques.

Aura de mort : Suite à tout dégât infligé avec Apolyon, pendant que la cible de l'attaque reste à moins de 50 mètres de l'arme elle doit réussir une RMys contre 180 ou perdre 10 Points de Vie supplémentaires par round. Cet effet prend immédiatement fin si sa victime sort de la zone de l'arme.

Niveau de pouvoir : 4+

Dégâts	Vitesse	FOR R	Mode 1	Mode 2
140	-50	9/11	TRA	CON
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hache / Deux mains	Une ou deux mains	37	15	230
Règles spéciales				
Consciente, Porteuse de mort, Indéniable, Spectrale, Aura de mort				

Illustration Wen Yu Li

Les armes des Parques

En réalité, Tartarus Apolyon n'est qu'une des nombreuses « faucheuses » que Verdal a maniées depuis les prémices de l'histoire, car les Trois Parques utilisent toujours des armes basées sur l'âme d'un être vivant qu'elles ont prise elles-mêmes. De cette façon elles établissent un lien avec le monde des mortels, et ne courent pas le risque d'oublier un jour la valeur de chacune des vies qu'elles prennent. C'est en quelque sorte un rappel de l'importance de ce qu'elles récoltent.

Le fait qu'elles changent périodiquement d'arme est une manière de renouveler ce lien, de pouvoir « actualiser » leur rapport au monde. Lorsque ce moment arrive, ce que font les Parques de leur arme dépend de la personnalité de chacune des trois sœurs. Verdal quant à elle donne l'opportunité aux âmes de choisir de se reposer ou bien de rester sous forme d'armes pour le reste de leur existence. Habituellement elles prennent toujours la première option mais Apolyon, sa troisième arme, a décidé de rester dans ce monde car elle considérait qu'il n'était pas encore temps pour elle de partir, et que ce moment n'arriverait d'ailleurs jamais.

Prison de Pandore

La Prison de Pandore est le chef d'œuvre des Devas, le plus puissant artefact d'emprisonnement surnaturel jamais créé par des mains mortelles. Bien qu'en elle-même elle ne soit rien de plus qu'un simple contenant, son pouvoir permet à un convocateur qui se sert de ses capacités d'ignorer les limites de l'existence, pouvant même enfermer dans cette prison des entités de nature divine.

L'artefact a été créé lorsque la culture Deva était à son apogée, et ce peuple l'a connecté au système de domination surnaturel qu'il avait développé pour contrôler les Aeons et les Grandes Créatures. Néanmoins, l'objet fut dérobé avant son activation pendant la guerre civile fratricide des Devas, raison pour laquelle on en entendit plus parler pendant au moins deux siècles. Depuis, Pandore a été utilisée par la famille Dhanyata pour contenir l'Aeon Phandemonium, bien que temporairement car la créature serait libérée quelques années plus tard. Suite à cela l'artefact a été caché, et de nos jours on ne sait rien de plus sur lui.

La prison a une apparence étrange ; c'est une sorte de contenant rempli d'engrenages, de chaînes et de structures cristallines flottant autour d'elle. Elle n'est pas très grande au regard de l'incroyable pouvoir qu'elle possède, car elle mesure à peine plus de cinquante centimètres.

Fabula : 240 / 320 / 440

Prison définitive (Notions d'utilisation 3) : La Prison de Pandore est un artefact capable de contenir des entités extrêmement puissantes, allant même au-delà des limites des mortels. En termes de jeu, elle permet à son porteur d'ignorer les règles générales de Gnose pour la convocation, l'autorisant à lier des entités de Gnose 35 ou 40.

Paiement rituel : Si l'on désire enfermer une créature avec une Gnose de 35 il faut payer dix fois la quantité de Zéon requise pour lier une entité de son niveau, ou vingt fois si sa Gnose est de 40. La même quantité de Zéon est nécessaire pour maintenir le lien actif.

Sacrifice final (Notions d'utilisation 3) : Le convocateur ou le cercle de convocateurs qui participent au rituel peuvent se sacrifier et être absorbés à l'intérieur de la cage pour pouvoir maintenir le lien sans aucun coût. Leurs âmes enfermées côtoient l'entité et servent d'énergie pour nourrir le sceau qui empêchera la créature de s'échapper. À l'intérieur de Pandore le temps ne s'écoule pas pour eux, leurs corps ne vieillissent donc pas et ils sont complètement isolés de l'extérieur.

Ouverture : Si la Prison de Pandore est ouverte tout ce qu'elle contenait en jaillit, mais pas forcément en une seule fois. Normalement ce qui apparaît en premier est la créature qui y était enfermée, mais parfois il se passe des heures ou même des jours avant que, graduellement, tout ce qui était à l'intérieur en sorte.

Niveau de pouvoir : 4



Nekonosekai

De tous les ouvrages de Nekomusume, le petit grelot nommé Nekonosekai est probablement celui qui pourrait être considéré comme son grand œuvre. En fait il est difficile de dire si ce qu'il a de plus extravagant sont ses effets surnaturels hilarants ou l'incroyable pouvoir qu'il renferme en réalité. L'objet fait d'or et de poudre de fée cache en son sein une capacité incroyable, car son tintement change la personnalité des gens, de sorte que toute personne qui l'écoute agit comme si elle était un chat.

L'usage personnel que faisait Nekonomusume du grelot était pour pénétrer dans les endroits les plus impossibles, car en le faisant simplement sonner elle arrivait à faire tomber à ses pieds même les créatures les plus dangereuses, comme s'il s'agissait de simples chatons. On en sait pas plus sur la localisation actuelle de l'objet que sur le destin de celle qui l'a créé, mais il est bien possible qu'il se trouve dans un endroit reculé et peu accessible, du genre de ceux où la jeune Daimah aimait tant se rendre.

Fabula : 280 / 320 / 440

Un monde de chats : Quand le porteur de Nekonosekai fait sonner le grelot une fois, tous ceux qui ont écouté son tintement pensent être des chats et commencent à se comporter comme tels. À partir de ce moment ils oublient automatiquement qui ils sont en réalité et agissent comme s'ils étaient de simples minous incapables de parler. Cet effet ne produit pas de changement physique chez les gens, mais ils bougent et agissent comme s'ils étaient des chats ; ils marchent à quatre pattes, se lèchent les mains, poursuivent les papillons pour tenter de les happer, ou toute autre action typique d'un petit chaton. Ils conservent toutefois leur personnalité ou ses traits les plus caractéristiques, mais adaptés à une version féline d'eux-mêmes. Par exemple, une personne sombre et violente se comporterait comme un chat méchant ou farouche, et il irait jusqu'à attaquer s'il le jugeait nécessaire, alors qu'une personne sympathique deviendrait un « adorable chatounet ». Cet effet est une capacité mystique automatique qui a pour seule condition d'entendre le tintement du grelot, mais n'affecte pas son porteur. Pour y résister il faut réussir un seul test de RPsy contre 160, même si on entend à nouveau le grelot au cours des cinq rounds suivants. Seuls les êtres dotés d'une Gnose supérieure ou égale à 35 peuvent ignorer ce pouvoir.

Durée : Les effets de Nekonosekai disparaissent automatiquement quand son possesseur fait tinter le grelot deux fois de suite. Dans le cas contraire, la transformation se dissipe d'elle-même une fois écoulé un nombre d'heures équivalent à la marge d'échec du test de RPsy.

Empathie avec les félins : Tous les félins ressentent de l'empathie pour le porteur de Nekonosekai.

Niveau de pouvoir : 4

La pire des boulettes

Il est important de garder à l'esprit que seul le porteur de Nekonosekai est immunisé contre les effets de l'objet, donc si par hasard le grelot tombe sur le sol, son tintement affectera aussi le maître de l'artefact. Selon la situation, les effets peuvent être simplement comiques ou terriblement tragiques.

Présent d'Uruz

L'arc connu sous le nom de Présent d'Uruz est un des artefacts légendaires du Roi Holst. Selon la légende, ce fut un cadeau personnel des dieux de la chasse qui avaient rencontré le monarque pendant sa jeunesse. Comme toute arme d'origine divine, Présent d'Uruz a une puissance incomparable. En réalité, il ne peut même pas être considéré comme un artefact magique en tant que tel, puisque son pouvoir lui vient d'une force supérieure. Chaque flèche tirée avec l'arc a une puissance frisant l'absurde, capable de projeter dans les airs et d'empaler toute cible qu'elle touche.

Holst s'en est servi pratiquement toute sa vie, et il le portait au moment de sa mort. Très convoitée par les autres chefs, l'arme fut l'objet de disputes incessantes entre les responsables des différents clans et déclencha des combats, des assassinats et même des guerres. Finalement, un jeune homme du clan Uzuring considéra que partout où elle passerait l'arme n'apporterait que du malheur, le désir de la posséder étant trop fort. Incapable de la détruire, il décida de la cacher aux confins de la terre où personne ne pourrait la trouver. Par conséquent les histoires sur son emplacement supposé ne tarissent pas, et certains pensent même que l'arme a été remise à Hringham, lequel l'aurait cachée au milieu de sa collection dans le château de Minuit, ou bien qu'elle a été emportée par delà les océans jusqu'au Nouveau Continent.

Fabula : 120 / 240 / 280

Qualité : Présent d'Uruz est considéré comme un arc long de Qualité +20.

Flèches surnaturelles : Toutes les flèches tirées avec Présent d'Uruz, même si ce sont des flèches conventionnelles, sont considérées comme ayant une Qualité de 10 points supérieure. Une flèche normale aurait donc une Qualité de +10, et une flèche +15 passerait à une Qualité +25. De plus, elles sont capables d'affecter l'énergie en prenant comme référence la Présence de l'arc.

Chasseresses de monstres : Les flèches tirées avec Présent d'Uruz doublent leur base de dégâts contre les créatures à Encaissement.

Aiguilles : Les flèches tirées avec Présent d'Uruz produisent un impact de la Force du porteur de l'arc, avec un maximum de 12.

Portée supérieure : Présent d'Uruz a une base de portée de 500 mètres.

Rejet : Bien que l'arc ne soit pas une entité consciente, il perçoit de façon innée si son porteur est digne de l'utiliser ou non. L'artefact ne recherche pas l'éthique ou la morale mais seulement l'adresse et le talent brut. S'il considère que le personnage n'est pas le bon, l'arc fonctionne parfaitement chaque fois qu'il fait des essais avec lui mais, la première fois que son porteur devra atteindre une cible, la flèche ratera son objectif et s'en prendra directement à lui. En termes de jeu, on considère que le personnage a fait une Maladresse et qu'il réalise une attaque contre lui-même, appliquant le bonus de tir à bout portant. S'il y survit l'arc semblera désormais fonctionner normalement, mais à chaque fois que son porteur fera une Maladresse, il l'attaquera à nouveau.

Niveau de pouvoir : 4

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
-	-10	7	-	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Tir	Deux mains	28	6	220
Règles spéciales				
Flèches surnaturelles, Chasseresses de monstres, Aiguilles, Portée supérieure, Rejet				

La Rose d'Azrael

La Rose est virtuellement un des artefacts connus les plus puissants. Elle est, en théorie du moins, la forme physique utilisée par la Béryl Azrael pour sa première et unique promenade dans le monde matériel, si bien qu'elle abrite un pouvoir existentiel terrifiant. On pense que ses capacités ne lui ont pas été « accordées » à dessein, mais qu'elles ne sont que l'infime part de puissance résiduelle laissée dans l'artefact qui a servi de portail à la Reine des Épées, même si c'est en soi suffisant pour dépasser l'entendement.

Fidèle à son nom, l'artefact ressemble à une rose blanche toute simple dont les feuilles, les épines et la tige sont de couleur dorée. Dans un environnement suffisamment chargé de lumière l'arme flotte à quelques mètres du sol en émettant un faible éclat mais, si quelqu'un l'attrape, elle semble prendre vie et flotter au-dessus de sa paume. Le porteur peut se lier à la Rose s'il le désire, donnant vie à ses tiges qui s'enfoncent alors dans sa main et parcourent tout son bras. En échange, l'artefact peut prendre virtuellement toute forme imaginable, ce qui en fait en une arme terrifiante d'efficacité et chargée du pouvoir de la lumière la plus pure.

L'histoire de la Rose d'Azrael est pleine d'affrontements, et ce depuis son apparition au cours de l'Ère du Chaos. L'artefact a été un objet de vénération dans la culture Sylvaine, faisant partie des reliques les plus importantes de Luminus Lacrimae. Elle est considérée comme quelque chose de divin, un présent laissé par les Béryls en symbole du lien existant entre les Dames de la lumière et les races féériques, mais n'a jamais été considérée comme un objet de pouvoir. Par conséquent elle n'a jamais été utilisée en tant qu'arme, bien que l'on sache que des conflits ont éclaté en de nombreuses occasions à cause d'elle.

Illustration Wen Yu Li

La Rose est restée à Sylvania jusqu'à la fin de l'ère de la fantaisie et, malgré les efforts de Tol Rauko pour la trouver, elle semble avoir disparu après la destruction de la ville.

Fabula : 180 / 320 / 440

Sans forme (Notions d'utilisation 1) : Lorsqu'elle est empoignée, la Rose a la propriété de changer de forme pour prendre, suivant la volonté de son maître, l'apparence de n'importe quelle arme de corps-à-corps. Malheureusement le processus est extrêmement douloureux pour son porteur, car des épines surgissent des tiges qui, sur le principe d'une plante grimpante, pénètrent dans la main et parcourent les muscles et les veines du bras du personnage. Par conséquent, demander à la Rose de s'activer ou de prendre la forme d'une arme différente de celle qu'elle a déjà inflige 20 points de dégâts à son porteur. Lui rendre sa forme de rose ne consomme aucun Point de Vie.

Qualité : Quelque soit l'arme en laquelle se transforme la Rose d'Azrael, elle est considérée comme de Qualité +20 et capable d'affecter l'énergie. En dépit des règles générales, ce bonus s'ajoute également à la Projection magique et psychique du personnage qui s'en sert, et ce même si la Rose conserve sa forme naturelle.

Liée : Tant que celle-ci reste active il est impossible de désarmer le sujet qui porte la Rose, car elle est directement unie à son membre.

Indestructible : Aucune force ou aucun pouvoir connu n'est capable d'infliger des dégâts à la Rose d'Azrael qui, en termes de jeu, est considérée comme indestructible.

Destructrice de mal : La Rose inflige le double de dégâts contre toute créature obscure ou naturellement mauvaise. De plus, si une créature de nature maléfique tente de s'en servir les épines pénètrent dans son corps et la déchiquètent de l'intérieur, provoquant des dégâts massifs : elle perd immédiatement 100 Points de Vie et doit réussir un test de RPhy contre 180 sous peine de mourir automatiquement.

Renforcement (Notions d'utilisation 2) : La Rose est un amplificateur de pouvoir surnaturel qui accorde un bonus de +20 à l'AMR de celui qui la porte, s'il canalise ses sorts au travers de cette dernière.

Forme de lumière (Notions d'utilisation 3) : Si son détenteur le souhaite, la Rose d'Azrael peut se transformer en pure lumière, acquérant ainsi le Mode principal Énergie et ne pouvant plus être arrêtée par des armes ou des protections incapables de stopper les forces surnaturelles. Cette transformation fait perdre 10 Points de Vie à son porteur et 5 de plus par round pour la maintenir, car les épines se nourrissent de son sang pour alimenter ce pouvoir. Cette perte se récupère au même rythme que dans le cas d'un sacrifice. Pendant que la Rose est dans cet état, l'essence de son porteur se transforme en pure lumière et obtient les pouvoirs suivants :

- **Domination de la lumière :** Tous les êtres élémentaires de nature positive dont la Gnose est inférieure ou égale à 30 le reconnaîtront comme un être bénéfique de lumière supérieur à eux hiérarchiquement.
- **Dôme de lumière :** Au lieu de s'en servir pour attaquer directement, le porteur de la Rose peut lâcher une fois par round un sort de Lumière Catastrophique au Degré Intermédiaire. Cette attaque utilise la compétence de combat de son porteur et ne permet pas de sélectionner de cibles dans la zone d'effet.
- **Béni :** Durant le temps où la Rose maintient sa Forme de lumière, le porteur et uniquement lui est affecté par un sort de Bénédiction lancé au Degré Arcane.

Incapacité à faire le mal : La rose ne peut faire de mal à une personne qui n'a commis aucune mauvaise action de sa vie ou dont la nature est intrinsèquement bonne. Malheureusement, à l'aune de l'arme une bonne partie des êtres les plus purs ne semblent pas remplir ces conditions.

Niveau de pouvoir : 4+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
+40	Variable	Variable	Variable	Variable
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Variable	Variable	-	+8	+200
Règles spéciales				
Informe, +20 à la Projection magique et psychique, Liée, Indestructible, Destructrice de mal, Renforcement, Forme de lumière, Incapacité à faire le mal				

Illustration Wen Yu Li



POTIONS ET BREUVAGES MYSTIQUES

Depuis des temps immémoriaux, une des principales utilisations de l'alchimie a toujours été la fabrication de potions et de breuvages surnaturels capables d'ouvrir de merveilleuses perspectives à qui ose les ingérer. Ces substances, à la différence des autres objets magiques, ont une fabrication principalement basée sur le mélange de substances et disparaissent après usage.

Actuellement on échange encore ces substances sur Gaïa et, parfois, il est plus facile d'en obtenir qu'il n'y paraît . Il est même probable que les charlatans qui voyagent de village en village en proposant leurs « formules miracles » puissent posséder un breuvage réellement prodigieux.



Livanne, potion de vie

Les Livannes, ou potions de vie, sont un des plus anciens breuvages connus. Depuis la nuit des temps de nombreux alchimistes ont poursuivi le rêve de créer une potion qui guérirait les blessures ou les maladies. Siècle après siècle ces formules ont évolué, se sont améliorées et ont changé, mais elles ont toutes la même base quelque soit la culture ou le moment de l'histoire où elles ont été créées. Naturellement il en existe des centaines de variantes, même si en pratique elles observent toutes le même principe.

Encore aujourd'hui, de nombreux alchimistes continuent à les fabriquer sur commande, bien que leur qualité dépende grandement du talent de ces derniers et de la matière première employée.

Fabula : 80 / 180 / 240

Usage : Selon sa nature une potion de vie peut être utilisée de bien des manières, mais les plus communes sont celles qui doivent être ingérées ou celles qu'il faut verser sur les blessures.

Régénération : En ingérant une dose entière, le personnage obtient une Régénération de 16 pendant les 5 rounds suivants. Une quantité moindre, même légèrement, réduit de deux rounds le temps des soins mais compte toujours comme une dose complète dans la règle d'Empoisonnement.

Empoisonnement : Il existe une limite à la quantité d'eau vitale que peut absorber un organisme vivant. Si un personnage prend plus de deux doses en moins d'une heure, ou plus de trois en moins de vingt-quatre heures, l'eau devient toxique pour l'organisme. De ce fait, non seulement elle n'augmente pas la régénération du personnage mais ce dernier doit aussi réussir un test de RPoi contre 140 sous peine de souffrir de l'effet Douleur pendant un nombre d'heures équivalent à la marge d'échec.

Niveau de pouvoir : 1+

Potions intermédiaires et majeures

Certaines potions de meilleure qualité que celles décrites ci-dessus peuvent être appelées de façon générale « potions intermédiaires » ou « potions majeures ». En termes de jeu, elles fonctionnent comme les précédentes mais les potions intermédiaires durent dix rounds au lieu de cinq et les potions majeures durent non seulement dix rounds mais accordent une Régénération de 17 au lieu de 16. Le Niveau de pouvoir de ces potions est respectivement de 2 et 2+.

Nill, antidote absolu

Nill est une formule alchimique qui permet d'élaborer le plus puissant antidote connu. Non seulement il élimine pratiquement tout type de substance nocive, qu'elle soit naturelle ou mystique, mais il prévient aussi ses effets s'il est pris à l'avance. Sa création nécessite de grandes connaissances en alchimie ainsi que de nombreux composants très complexes.

Fabula : 120 / 180 / 240

Usage : Nill doit toujours être ingéré par la personne pour qu'elle soit affectée.

Antidote : En prenant Nill après avoir été empoisonné, il est considéré comme un antidote générique de niveau 80 qui affecte aussi bien les substances naturelles que mystiques.

Prévention : Prendre Nill avant d'ingérer une substance nocive accorde au consommateur un bonus de +80 à sa RPoi, qui disparait au rythme de 10 points par heure.

Empoisonnement : Si on le prend quotidiennement, Nill n'est plus aussi efficace et il faut réduire de -10 son niveau d'antidote et le bonus accordé à la RPoi pour chaque jour après la première prise. Une personne qui prend de grandes quantités de Nill pendant un mois entier peut obtenir un bonus permanent de +20 à sa RPoi mais, à partir de ce moment, aucun antidote y compris Nill n'aura plus d'effet sur elle.

Fabula : 140 / 180 / 240

Niveau de pouvoir : 2

Illustration Luis NCT

Frénésie

Frénésie est une drogue surnaturelle créée pour augmenter les possibilités des soldats sur le champ de bataille. La personne qui ingère ce breuvage entre dans un état frénétique et est davantage encline à la violence. Même si elle peut toujours contrôler ses actions, son cœur bat extrêmement vite et elle est très nerveuse.

Fabula : 140 / 180 / 240

Usage : Frénésie doit toujours être ingérée par la personne pour qu'elle soit affectée.

Frénésie : La personne qui ingère le breuvage réduit de moitié tout malus provoqué par la douleur ou la fatigue et obtient en combattant un bonus de +10 à toutes ses actions offensives et un malus de -10 à ses actions défensives. Malheureusement, sa nervosité fait qu'elle subit un malus de -30 à toute action nécessitant de la précision, une paix de l'esprit ou du calme. Les effets, d'une durée approximative de deux à trois heures, peuvent être évités en réussissant un test de RPoi contre 140.

Niveau de pouvoir : 2

Illustration Wen Yu Li

Ombre de la mort

L' « Ombre de la mort » est une des potions les plus complètes parmi celles répertoriées en alchimie. En effet, elle fige le temps chez les personnes qui la boivent et les fait donc tomber dans un état apparenté à la mort. De cette façon, alors que pour les autres ils ont l'air de cadavres, ils sont toujours vivants et le restent jusqu'au moment où le créateur de la potion a prévu qu'ils devaient se réveiller.

Curieusement, si l'origine de cette potion faisait partie d'une malédiction, elle a aussi été utilisée de nombreuses fois pour préserver la vie d'une personne pendant des décennies et des décennies.

Fabula : 180 / 240 / 320

Usage : Ombre de la mort doit toujours être ingérée par la personne pour qu'elle soit affectée.

Fausse mort : Environ dix minutes après avoir bu la potion, l'individu qui l'a ingérée tombe dans un état de coma temporaire et semble « mort » à tout point de vue, état dans lequel le personnage n'a aucun besoin physique et ne vieillit pas . Pour se rendre compte qu'il vit il faut pratiquer un examen médical d'une difficulté Quasiment Impossible. La personne qui crée la potion décide au cours du processus d'élaboration des conditions exactes de dissipation des effets de la potion. Par exemple, il peut décider d'un réveil après 10 heures ou en buvant du vin. Toutefois, les effets ne peuvent jamais durer plus d'un siècle. Une personne peut résister aux effets du poison en réussissant un test de RPoi contre 140.

Niveau de pouvoir : 2+



Essence de fascination

L'essence de fascination est un parfum inhabituel créé grâce aux principes de l'alchimie. Il altère la perception des gens et embrume leur raisonnement, leur faisant ressentir comme son nom le suggère une véritable fascination pour la source de cet odeur. Jadis, lors de fêtes dans la haute noblesse ou d'autres événements similaires, il était fréquemment utilisé par des personnes souhaitant se faire remarquer. Certaines y ont d'ailleurs encore recours de temps en temps, mais elle peut également servir aux voleurs ingénieux pour faire perdre la tête aux personnes présentes dans une pièce.

Fabula : 180 / 240/ 280

Usage : L'essence de fascination se sert de l'odorat, car pour fonctionner elle doit être sentie par ses cibles. De ce fait, si une personne souhaite en mettre sur son corps il est courant qu'elle en enduise sa peau ou ses cheveux.

Arôme : Toute personne qui sent la fragrance pendant au moins trois rounds est fascinée par celui qui dégage cette odeur. Elle ne peut s'empêcher d'être irrésistiblement attirée mais, en même temps, elle a des difficultés à penser et reste souvent « ébahie » sans savoir que faire ou que dire. Pour réaliser une action offensive contre la source de l'odeur il faut d'abord réussir un test de Volonté contre une difficulté de 12, sous peine d'être incapable de l'attaquer. Pour éviter les effets de l'essence de fascination il faut réussir un test de RPoi contre 140 ou subir leurs effets pendant une durée en minutes équivalente à la marge d'échec.

Niveau de pouvoir : 2

Qiyamah

Qiyamah est une extravagante drogue de combat qui augmente de façon exponentielle les capacités physiques de ceux qui la boivent. Elle est composée d'un mélange du sang de diverses créatures surnaturelles et de produits chimiques, et permet au corps d'obtenir temporairement des capacités surhumaines. Elle est d'origine Vetala, mais la substance a été adaptée à l'usage des humains à grand prix par les alchimistes des Rois-Pharaons du Stygia qui souhaitaient lever une armée pour la rendre plus puissante par les effets de la drogue. Le problème est venu du fait que les composants de Qiyamah se sont révélés très difficiles et très chers à obtenir, et par conséquent les agents du Pharaon ont été obligés de les remplacer par des ingrédients moins appropriés. Le projet s'est terminé en catastrophe et une grande partie des soldats stygiens finirent avec des déformations monstrueuses, fous ou morts. Horrifié le Roi-Pharaon ordonna de détruire la formule, mais celle-ci avait été divulguée et de nombreux alchimistes connaissaient déjà ce secret.

À l'heure actuelle, Qiyamah est une drogue surnaturelle connue et bien des personnes évoluant en marge de Gaïa connaissent ses effets ainsi que les conséquences dangereuses d'une utilisation continue. En réalité seul Soleil Noir la commercialise, la fabriquant aux côtés d'autres substances dangereuses dans une usine secrète située dans l'Obscurité, à Americh, mais il existe au moins deux autres alchimistes sur Gaïa qui la fabriquent également.

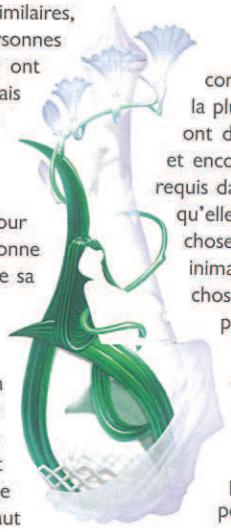
Fabula : 140 / 180 / 240

Usage : Qiyamah doit toujours être ingérée par la personne pour qu'elle soit affectée.

Sang de monstre : La personne qui absorbe la substance obtient un bonus de +2 à sa Force, sa Dextérité, son Agilité et sa Perception, +20 à son Initiative et peut réaliser des actions d'une difficulté Surhumaine. La durée des effets est variable mais est habituellement comprise entre dix et douze heures.

Poison : Qiyamah est une substance hautement toxique qui peut avoir des effets négatifs, et même létaux, sur les personnes qui en prennent. Son effet est particulièrement dangereux chez ceux qui l'utilisent de manière prolongée car elle infecte le corps et fragilise ses défenses. Quelqu'un qui ingère la formule doit réussir un test de RPoi contre 60 ou elle subira l'effet Douleur pendant un nombre d'heures équivalent à la marge d'échec. Si le personnage échoue de plus de 40 points, il s'effondre et meurt immédiatement. Si l'on boit à nouveau la formule dans un délai de moins d'un mois, le niveau de difficulté du test de RPoi augmente de 10 points additionnels. Cette valeur diminue à un rythme de 5 points par an, car les surdoses restent pendant très longtemps dans le système sanguin de la personne affectée.

Niveau de pouvoir : 2+



Danu, Eau de la Vie

Danu est une formule prodigieuse et unique qui est considérée par nombre d'occultistes comme la potion alchimique la plus complète jamais créée. Très peu nombreux sont ceux qui ont développé des connaissances suffisantes pour la reproduire, et encore plus rares ceux qui ont réuni les ingrédients complexes requis dans sa fabrication. Ce qui rend cette formule sans égal c'est qu'elle génère de la « vie » à l'état le plus pur en surchargeant les choses d'énergie vitale. De ce fait, s'en servir permet des merveilles inimaginables comme rendre la vie aux morts ou la donner à des choses qui n'en n'ont jamais eu. Il est certain que si le résultat est parfois inattendu, il est toujours prodigieux.

La base de Danu est l'eau pure du Jardin Éternel d'Enuma Jannah, même si pour perfectionner la substance il faut la mélanger avec beaucoup d'autres éléments comme la sève des arbres de la Béryl Raphaël.

Pour toutes ces raisons à l'heure actuelle seulement trois personnes savent comment la mettre au point, bien qu'il soit possible de trouver des flacons préparés par le passé.

Fabula : 240 / 280 / 320

Usage (Rituel) : Danu agit lorsque l'on baigne le corps ou la surface à traiter dans le liquide. Si l'on souhaite ressusciter une personne, il doit être versé en grandes quantités dans la tête et dans la blessure qui a été fatale. Pour animer une chose, il faut avoir suffisamment de liquide pour couvrir au moins quatre-vingt pour cent de sa surface.

L'eau de la vie : Si Danu est versée sur quelque chose, la vie s'y déversera de la façon la plus invraisemblable. Par exemple, si on la répandait sur un champ celui-ci se couvrirait de plantes rares, ou en y baignant une statue celle-ci prendrait vie et commencerait à bouger. Malheureusement le résultat tend à être imprévisible, et dans le cas antérieur par exemple la statue pourrait se couvrir de plantes au lieu de prendre vie.

Rendre la vie : Si l'on verse Danu sur le corps d'un défunt, celui-ci revient à la vie. Si son âme ne s'est pas encore séparée du corps, la résurrection est complète et n'a aucune répercussion négative. Par contre si l'âme est déjà partie seul le corps s'anime, mais il ne s'agirait pas la même personne et elle se comporterait davantage à l'image d'un Golem que comme son ancien moi.

Usage unique : Une personne ne peut être ressuscitée qu'une seule fois grâce à Danu. Si quelqu'un qui a déjà été relevé est à nouveau immergé dans la formule, il prend feu et son corps se décompose très rapidement. La même chose arrive aux choses qui ont pris vie grâce à la substance ; une seconde exposition les blesse comme si elles avaient pris feu.

Niveau de pouvoir : 3+

Illustration Wen Yu Li

Encens spirituel



L'encens spirituel est créé à partir d'un mélange bizarre d'herbes et d'insectes. Concocté depuis des temps immémoriaux par les chamans Jayans, l'amalgame a la propriété de permettre à qui le respire d'abandonner temporairement son corps pour s'aventurer dans le monde spirituel.

Il est encore utilisé par de nombreux occultistes mais, malheureusement, les composants nécessaires à sa fabrication ne se trouvent que sur le Nouveau Continent.

Fabula : 80 / 240 / 320

Forme astrale : L'encens spirituel permet à ceux qui l'inhalent pendant au moins une minute d'entrer en transe, séparant temporairement leur âme de leur corps. Dans cet état ils sont considérés comme des êtres spirituels, à tout point de vue immatériels et invisibles pour ceux qui ne voient pas les créatures animiques. Étant hors de leurs corps, ils ne peuvent affecter le monde matériel et perdent tous leurs pouvoirs du Ki. Même s'ils peuvent se servir de capacités magiques ou psychiques pour interagir avec la réalité, ils doivent réduire de moitié leur AMR et leur Talent psychique. Cet état se maintient pendant une minute après que le corps du personnage ait cessé de respirer l'encens.

Niveau de pouvoir : 1

Création

L'encens spirituel est considéré d'origine magique du fait de ses caractéristiques, même s'il n'est pas à proprement parler un objet de nature mystique et qu'il ne nécessite pas de Points de Pouvoir pour être créé. En effet, il suffit de réunir les herbes et les insectes appropriés et de les brûler. De ce fait, une fois rassemblés les ingrédients nécessaires il suffit simplement de 180 en Occultisme, 120 en Herboristerie et 80 en Animaux pour créer cet encens.

ARTEFACTS PRIMITIFS

Les artefacts dits primitifs sont des objets qui ont été créés par la race des Balzaks en se servant des connaissances obtenues grâce à leur adoration et leurs contacts avec les dieux corrompus. Ils se caractérisent par le fait qu'ils sont toujours composés d'os provenant de diverses monstruosités, et que des pouvoirs uniques leur sont accordés au travers de rituels obscènes et de sacrifices macabres. Habituellement ils sont toujours utilisés par les Balzaks du monde de la surface qui servent directement les Primordiaux, mais en certaines occasions ils sont offerts à des sectateurs et des prêtres d'autres races.

Étant une des rares races à vivre sur Gaïa sans se mélanger à l'humanité, dans leurs congrégations les prêtres des dieux corrompus fabriquent encore ces artefacts, bien qu'à une échelle bien moindre. Il est également possible de trouver ces armes dans toute la région de la Cordillère des Vents où de nombreux fidèles des Primordiaux ont trouvé la mort.



Lok-nar, griffes de mante

Les Lok-nars sont des armes mystiques créées à partir des lames corporelles des Blattodeas. Ce sont les armes les plus couramment utilisées par les guerrier Balzaks. Leur usage est également extrêmement répandu dans certaines tribus d'Itzi, qui ont appris des serviteurs des Primordiaux comment produire ces objets.

Fabula : 120 / 180 / 240

Qualité : Les Lok-Nars sont considérés comme des faucilles de Qualité +5 capables d'affecter l'énergie.

Immobilisation : De façon très similaire à un crochet, les Lok-nars peuvent être utilisés pour « agripper » la chair d'une personne avec leur pointe et l'immobiliser. De ce fait l'arme permet de réaliser une manœuvre d'immobilisation avec l'équivalent d'une caractéristique de Force 8, bien qu'elle ne puisse causer qu'une Paralysie légère à son adversaire et ce, quel que soit le résultat du jet de dés.

Sacrifice : Si un Lok-nar a servi à tuer un être vivant dont la Présence est supérieure ou égale à 20, pendant la prochaine minute il ajoute 20 points à sa base de dégâts et +20 aux résultats pour déterminer les conséquences de tous les Critiques qu'il produit.

Boomerang : Les qualités mystiques des Lok-nars leur permettent d'être lancés comme s'il s'agissait de boomerangs. Pour les rattraper à leur retour il faut réussir un test d'Habileté manuelle contre une difficulté Difficile (120).

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
45 / 65	-5	4	TRA	PER
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Arme courte	Lançable, Immobilisation (Force 8)	22	11	125
Règles spéciales				
Immobilisation, Sacrifice, Boomerang				

Nya'stur, aile de peste

Les Nya'sturs sont des poignards impies en os, des armes porteuses de maladie et de mort. Leur capacité infectieuse est si terrible qu'elles arrivent parfois à entraîner la mort même suite à la plus inoffensive des égratignures. Elles sont créées principalement pour l'assassinat car, même si elles échouent durant l'attaque initiale, le simple fait d'avoir occasionné une blessure à leur cible a de fortes probabilités d'entraîner la mort de cette dernière. Pour les fabriquer les sectateurs se servent d'un morceau de la mâchoire d'une bête primitive qu'ils mettent quelques temps en contact avec l'essence d'un de leurs dieux corrompus, de sorte que leur putréfaction intrinsèque imprègne l'arme.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Les Nya'sturs sont considérées comme des poignards de Qualité +5 capables d'affecter l'énergie.

Porteuse de maladie : Les blessures infligées par ce poignard s'infectent et affaiblissent n'importe quel organisme jusqu'à pouvoir parfois entraîner la mort. Toute personne souffrant de dégâts provenant de cette dague doit réussir un test de RMal contre 140 pour ne pas être infectée. En cas d'échec, elle va tomber progressivement dans un état fébrile et devra appliquer un malus cumulatif quotidien de -5 à toutes ses actions, jusqu'à un maximum de -160, et de -5 à sa Résistance aux maladies. À partir de ce moment, à la fin de chaque jour la personne infectée a le droit de faire un nouveau test pour tenter de surmonter les effets de la maladie. Pendant ce temps, son corps commencera à pourrir et de la blessure s'échapperont du pus, des mouches et des vers. Si le premier test ou un des tests suivants est raté de plus de 40 points, la maladie arrive à son stade terminal et le personnage meurt en moins de douze heures. Les effets nocifs des Nya'sturs peuvent être évités complètement, même si le personnage a raté son test de Rmal, dans le cas où la coupure a été infligée sur une extrémité et que celle-ci est amputée dans les douze heures.

Guérison lente : Outre les effets décrits dans Porteuse de maladie, les dégâts infligés par les Nya'sturs ne peuvent guérir grâce à des compétences magiques ou des sorts d'aucune sorte, et mettent deux fois plus de temps à être soignés par des méthodes naturelles. Les êtres avec une Gnose supérieure ou égale à 35 peuvent ignorer cette règle.

Niveau de pouvoir : 2+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
40	+25	3	PER	TRA
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Arme courte	Lançable, Précise	15	0	65
Règles spéciales				
Porteuse de maladie, Guérison lente				

Illustration Wen Yu Li

Y'ha-nthlei

Les Y'ha-nthleis sont d'antiques armes runiques que certains Balzaks de haut rang utilisent encore au combat. Ce sont de grands bâtons d'aspect ténébreux qui sont parfois décorées d'une tête de poisson ou d'un cristal dans leur partie supérieure. Ils sont habituellement créés avec l'épine dorsale de grands poissons vivant dans les plus profondes parties de l'océan, et on les imprègne de pouvoir en sacrifiant un enfant non-né qui a été engendré au cours de l'équinoxe de printemps

Fabula : 120 / 180 / 240

Qualité : Les Y'ha-nthlei peuvent être considérées comme des bâtons ou des lances de Qualité +5.

Décharge impie (Notions d'utilisation 2) : Si leur porteur le souhaite, les Y'ha-nthlei agissent comme des armes à distance qui attaquent sur le Mode Énergie avec des Dégâts de 60 et une portée maximale de 120 mètres. Elles sont capables de tirer une fois par round et leur pouvoir peut être projeté aussi bien avec la compétence offensive, comme pour une simple arme à projectiles, qu'avec la Projection magique. Si elles infligent des dégâts, la cible doit réussir un test de RPhy contre 80 sous peine de commencer à souffrir de convulsions et vomir, appliquant un malus cumulatif de -20 à toutes ses actions.

Niveau de pouvoir : 2

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
50	+10	4/6	PER	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hast	Lançable, Une ou deux mains	18	4	75
Règles spéciales				
Décharge impie				

Gorm-nah, mandibule du scarabée

Les Gorm-nahs sont les armes que manient les guerriers Balzaks de plus grande stature ou leurs bêtes de combat, quand ils lancent des assauts directs destinés à occasionner mort et destruction. Elles sont créées avec des mâchoires des plus grandes Blattodeas auxquelles on octroie du pouvoir grâce à la rune d'un des Primordiaux. Non seulement ce sont des haches en os extrêmement puissantes, mais elles possèdent l'étrange capacité de détruire complètement la structure osseuse de ceux qu'elles touchent, provoquant ainsi des dégâts internes massifs.

Fabula : 120 / 180 / 240

Qualité : Les Gorm-nahs sont considérées comme des haches de bataille sans bonus de Qualité, bien que quelques-unes d'entre elles puissent être de Qualité +5.

Os incassable : Bien que faites en os, la résistance et la capacité de destruction de ces armes est tout simplement stupéfiante, et elles ajoutent donc un bonus de +10 à leur Solidité et de +5 à leur Fracassement.

Brise-os : Si un être organique pourvu d'une structure osseuse subit des dégâts provenant de Gorm-nah, il doit réussir un test de RMys contre 100 ou la blessure lui aura automatiquement causé un Critique. De plus, pour calculer le résultat de ce Critique il faut appliquer un bonus équivalent à la marge d'échec de la RMys.

Niveau de pouvoir : 1+

Dégâts	Vitesse	FOR R	Mode 1	Mode 2
70	-30	7	TRA	CON
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hache	Lançable	15	5	25
Règles spéciales				
Os incassable, Brise-os				

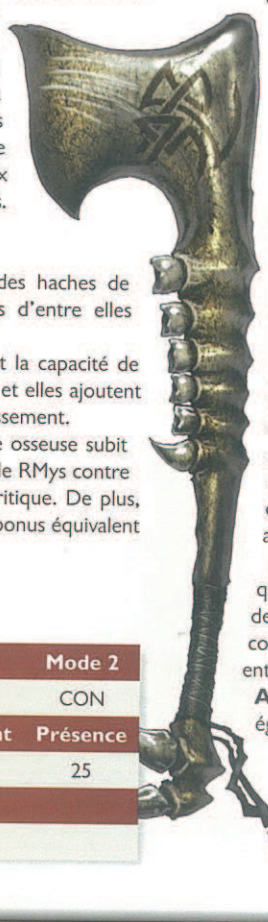


Illustration Wen Yu Li

Triterparzerton

Le Triterparzerton est un des artefacts des Dieux Primordiaux les plus craints. Il s'agit d'une structure cristalline à la forme chaotiquement géométrique. Chacune de ses faces reflète ce qui l'entoure comme un miroir mais parfois, lorsque quelqu'un regarde l'une d'entre elles assez longtemps, il peut voir des formes étranges qui l'observent depuis l'intérieur. Ce qui est vraiment effrayant, c'est que ces visions sont des portails vers les songes des Dieux Primordiaux, car en réalité le Triterparzerton est une porte ouverte sur le subconscient de ces entités. Naturellement cela induit une puissance quasi-divine de l'artefact, mais aussi des dangers bien au-delà de ceux que pourrait imaginer n'importe quel être mortel.

Le Triterparzerton n'a pas été fabriqué par des mains mortelles, et la croyance veut que l'artefact ait probablement été créé directement par les Dieux Primordiaux eux-mêmes. Il est apparu dans de nombreuses cultures et a toujours provoqué le chaos, la mort et la destruction. À l'heure actuelle, étant donné que son dernier maître connu était un Roi-Pharaon du Stygia, on pense qu'il pourrait se trouver dans une des tombes de la Nécropole, mais naturellement il ne s'agit que de conjectures.

Fabula : 240 / 280 / 320

Indestructible : Il n'existe aucune façon connue d'abimer ou de détruire le Triterparzerton. Il est probable que des êtres d'une Gnose supérieure ou égale à 40 puissent ignorer cette règle.

Renforcement (Notion d'utilisation 2) : Le Triterparzerton accorde un bonus de +20 à l'AMR et au Talent psychique de son porteur, ainsi qu'à sa Projection s'il utilise l'artefact pour concentrer ses pouvoirs.

Lié à l'horreur (Notion d'utilisation 1) : Le Triterparzerton accorde un bonus de +30 à toutes les compétences de convocation de son porteur, tant que les créatures avec lesquelles il pactise sont en relation avec les Dieux Primordiaux.

Visions (Rituel) : En observant attentivement le Triterparzerton il est possible de voir des lieux reculés, ainsi que des époques passées comme futures. Néanmoins le contrôle sur ces visions est dans le meilleur des cas très limité. Pour chercher quelque chose en particulier il faut faire un test d'Occultisme. Si le résultat est inférieur à la difficulté Absurde (240), les visions n'ont aucune relation avec le sujet recherché et sont démentielles, chaotiques et monstrueuses. Des résultats plus élevés en Occultisme permettent au personnage de voir des pistes plus proches de ce qu'il souhaite, mais elles comprendront toujours une part de folie.

Cauchemars réels (Notion d'utilisation 3) : Le plus terrorisant des pouvoirs de Triterparzerton est de faire se manifester dans le monde réel les monstruosités qui hantent l'esprit des Dieux Primordiaux. S'il le désire, le maître de l'artefact peut « extérioriser » un de ces cauchemars vivants qui apparaîtra au maximum à 500 mètres de lui. Habituellement les êtres sont toujours des Abominations ou d'autres monstruosités primitives au pouvoir similaire, c'est-à-dire avec un niveau compris entre 6 et 10. Ces créatures sont complètement immunisées contre les compétences de convocation et ne peuvent être contrôlées par aucun moyen surnaturel. Leur unique faiblesse vient du fait qu'elles sont absolument incapables de supporter la lumière du soleil et qu'à son contact elles sont immédiatement détruites, qu'importe leurs pouvoirs ou résistances. Il n'existe aucune limite au nombre d'êtres qui peuvent se manifester au travers du Triterparzerton, mais un seul apparaît à chaque fois et il faut attendre au moins une minute pour pouvoir appeler le suivant.

Ce pouvoir a une possibilité d'être activé sans qu'il soit nécessaire que la personne le souhaite, car il suffit parfois de regarder une des facettes de l'artefact pour que la créature se manifeste. Par conséquent le détenteur de l'artefact n'a aucun contrôle sur les entités, bien qu'il soit peu courant qu'elles l'attaquent.

Annulateur : Aucun artefact de Niveau de pouvoir inférieur ou égal à 3 ne fonctionne en présence du Triterparzerton.

Prélude à la fin (Rituel) : Si le Triterparzerton entre en contact avec l'enveloppe physique d'un des Dieux Primordiaux, il provoque son réveil. Cela se produit même si il est scellé d'une quelconque façon en plus d'être en léthargie.

Englouti par le cauchemar : À chaque utilisation du Triterparzerton son porteur court le risque d'être absorbé par une de ses faces et de disparaître dans les cauchemars des Dieux Primordiaux. Chaque fois qu'il profite des pouvoirs de l'artefact ou utilise une de ses capacités, si il obtient un jet où les deux chiffres sont identiques comme un 11, un 33 ou un 66, il doit réussir un test de Volonté et un autre de Pouvoir contre une difficulté 12. S'il échoue à un des deux, le personnage « disparaît » littéralement de la surface du monde, englouti par le cristal vers une existence horrifique sans espoir de retour.

Lien avec les cauchemars : Le détenteur du Triterparzerton peut parfois synchroniser ses rêves avec ceux des Dieux Primordiaux, percevant ainsi une partie de leurs pensées et de leurs souvenirs déments. Malheureusement, en dépit des connaissances qu'il peut obtenir, cela implique une descente extrêmement dangereuse dans les abîmes de la folie. Chaque fois que le personnage a une de ces connexions, il doit réussir un test de RPsy contre 120 sous peine de voir son esprit affecté par les visions. Lorsqu'il a échoué un nombre de fois équivalant à la moitié de sa caractéristique de Volonté, il entre dans un état de démence passagère, alors que si le nombre d'échecs égale la valeur de sa Volonté, la démence sera totale. Dans le cas de l'utilisation des règles optionnelles de Santé mentale, chaque fois que le personnage a un de ces songes il doit réaliser un test comme s'il avait affronté une horreur au-delà de la compréhension d'un mortel. Le seul point positif est qu'après chaque échec au test le personnage obtient un bonus spécial de +25 à ses tests d'Occultisme en relation avec les êtres liés aux Dieux Primordiaux.

Niveau de pouvoir : 4

Gy-goronak,

licorne de mort

Les Gy-goronaks sont parmi les artefacts les plus puissants fabriqués par les Balzaks. Non seulement ils nécessitent des milliers de sacrifices rituels et l'assemblage d'os de créatures exceptionnellement rares et de grand pouvoir, mais leur création requiert la bénédiction spéciale d'un des Dieux Primordiaux. De ce fait, il est possible qu'il n'en ait été façonné que trois ou quatre dans toute l'histoire, et ils ont toujours été portés par les prêtres les plus puissants.

Un Gy-goronak est un artefact étrange fait d'os qui ressemble à une vrille à double pointe avec un crâne monstrueux en son centre. Ce « crâne » est d'une importance vitale pour l'objet, car il s'obtient en fécondant une femme avec la semence de l'un des Dieux Primordiaux. L'enfant qui en résulte grandit jusqu'à ce qu'il commence à muter, et est alors sacrifié pour compléter le rituel.

Actuellement, au moins un Gy-goronak est entre les mains du seigneur des Balzaks, alors qu'un autre est scellé dans les ruines de la Cordillère des Vents. Quant aux autres, on ne sait rien sur eux.

Fabula : 240 / 280 / 320

Qualité : Les Gy-goronaks peuvent être considérés comme des lances de Qualité +10 capables d'affecter l'énergie, même si leurs statistiques sont légèrement différentes.

Vrille : Les attaques d'un Gy-goronak ignorent 4 points d'IP supplémentaires de tout type d'armure, qui s'ajoutent à ceux qu'accordent sa Qualité pour un total de 6.

Renforcement (Notions d'utilisation 2) : Un Gy-goronak accorde un bonus de +15 à l'AMR de son détenteur.

Magie primordiale (Notions d'utilisation 3) : Celui qui porte l'arme peut utiliser au travers de celle-ci n'importe quel sort des voies secondaires des Songes et du Seuil comme s'il avait un niveau de 90 dans chacune d'entre elles. Si le personnage connaissait déjà ces sorts, ils sont alors lancés au Degré supérieur à celui indiqué par le Zéon dépensé.

Explosion mentale (Notions d'utilisation 3) : Le porteur de Gy-goronak peut générer une onde psychique qui détruit l'esprit de tous ceux qui se trouvent aux alentours. Il faut deux tours de préparation pour utiliser cette capacité, pendant lesquels l'arme n'accorde aucun bonus à l'AMR. À la fin de cette période, tout ce qui est à moins de 25 mètres du personnage doit réussir automatiquement un test de RPsy contre 140 sous peine de perdre un point d'Intelligence et un de Volonté par tranche de 10 points de marge d'échec. Si une de ces caractéristiques arrive à zéro, l'individu est comme lobotomisé. Si aucune n'est tombée à zéro, ces valeurs se récupèrent au rythme d'un point par caractéristique et par mois.

Tremblement de terre (Rituel) : Si un Gy-goronak est planté rituellement dans le sol et le reste pendant plus de dix rounds, il génère une secousse qui a les mêmes effets que le sort Tremblement de terre de la Voie de la Terre lancé au degré initial.

Invocation primordiale (Notions d'utilisation 1) : Avoir Gy-goronak accorde un bonus de +30 à toute compétence de convocation d'êtres liés aux Dieux Primordiaux.

Usage : Les Gy-goronaks ressemblent à des lances mais s'en différencient par des aspects notoires d'utilisation au combat. Un personnage qui sait combattre avec une lance appliquerait un malus de -10 à sa compétence en se servant d'un Gy-goronak. Naturellement, il est parfaitement possible d'investir des PF pour l'utiliser avec toute son habileté.

Folie : Les Gy-goronak sont directement liés au pouvoir d'un des Dieux Primordiaux, en posséder un implique donc d'être relié d'une certaine manière à ces entités. Les personnes avec une faible volonté peuvent même devenir folles simplement en les ayant entre les mains. Toute personne possédant un Gy-goronak et dont la Volonté est inférieure à 8 doit réussir un test quotidien de RPsy contre 100 pour ne pas être influencée par l'entité. Au premier échec le personnage commencera à faire des cauchemars, et au second il aura de plus en plus de visions étranges. Enfin, s'il échoue une troisième fois il tombera dans un état de folie légère et passagère qui disparaîtra s'il se défait de l'artefact. Si au contraire il le conserve et échoue une quatrième fois à son test, sa démence deviendra complète et il lui sera impossible de recouvrer la raison.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R	Mode 1	Mode 2
100	-20	8 / 10	PER	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hast	Une ou deux mains	22	11	125
Règles spéciales				
Vrille, Renforcement, Magie primordiale, Explosion mentale, Tremblement de terre, Invocation primordiale, Usage, Folie				

Illustration Wen Yu Li

LES MERVEILLES DE LA COUR FÉERIQUE

Les merveilles de la Cour Féerique sont une série d'artefacts qui furent jadis créés pour les plus hauts dignitaires Sylvains. On les associe généralement avec le droit au trône des nations elfiques, car selon la tradition ils ne peuvent être portés que par les monarques suprêmes ou leurs hérauts. Tous ces objets sont extrêmement anciens, présents donnés aux elfes lors de la création de la cour par les maîtres élémentaires de lumière, la reine des fées ou même certaines divinités.

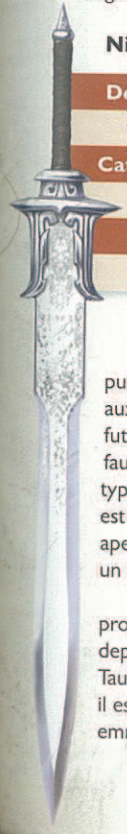


Illustration Wen Ya Li

Silfur

Silfur est la lance d'argent, l'arme légendaire qui fut maniée par Aeriel le Cavalier d'Argent. Véritable chef d'œuvre forgé à partir du Rayon de Lumière de la première Elhaym, cette lance est parfaitement équilibrée et enchantée par une magie si puissante qu'elle s'est convertie en un artefact mortel d'une terrible efficacité. Elle a également le pouvoir de changer de forme et de se transformer en une étrange faux plus adaptée au combat au corps-à-corps.

Au cours de sa longue histoire l'arme à généralement été utilisée par les plus grands champions de la cour féérique mais, depuis peu, Tol Rauko en a pris possession et a scellé son pouvoir.

Fabula : 180 / 240 / 280

Qualité : Silfur est une lance de cavalerie de Qualité +20 et ses attaques sont élémentaires de lumière.

Forme de faux (Notions d'utilisation 2) : Silfur change de forme pour se transformer en une étrange faux circulaire. Sous cette forme, ses attaques de zone atteignent tous les adversaires dans un rayon de 5 mètres. Malgré ce changement la lance garde ses caractéristiques de base, bien que son porteur ne souffre plus du malus de -30 à la Parade causé par les lances de cavalerie.

Charge de lumière (Notions d'utilisation 2) : En l'utilisant lors d'une charge avec une monture, le bonus de Force de l'animal ajouté aux dégâts quadruple au lieu de doubler.

Niveau de pouvoir : 3

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
120	-10	8	PER	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hast	32	15	215	215
Règles spéciales				
Élémentaire de lumière, Forme de faux, Charge de lumière				

Zelber

Zelber, connue comme l'épée de la fin des temps, est la plus puissante arme elfique existante. Il s'agit d'une magnifique épée longue aux teintes argentées et au tranchant si brillant qu'on s'y reflète. Elle fut forgée par les fées en utilisant du métal stellaire et la pointe de la faux d'une des trois Parques, ce qui lui conféra la capacité d'occire tout type d'être. Cette arme possède une étrange particularité : quand elle est brandie avec la ferme intention d'en finir avec ses ennemis, on peut apercevoir dans le tranchant de la lame les squelettes de ses opposants ; un présage du futur qui attend ceux qui sont sur le point de l'affronter.

Faisant partie des trésors féériques, Zelber est classiquement la propriété de la famille Sylvanus, passant d'un empereur à un autre depuis Aeriel le Cavalier d'Argent jusqu'à son propriétaire actuel, Taumiel. Personne ne sait où elle se trouve depuis la chute de Sylvania ; il est possible qu'elle soit encore sous ses ruines ou que quelqu'un l'ait emmenée ailleurs.

Fabula : 180 / 240 / 320

Qualité : Zelber est considérée comme une épée longue de Qualité +20, élémentaire de lumière et capable de blesser tout type d'entité ou de créature, ignorant toutes les protections qu'elles possèdent.

Épée ultime : Aucune armure ne peut arrêter Zelber car elle ignore complètement toutes les protections.

Mortelle : Toutes les attaques de Zelber causent un Critique automatique. Dans le cas des créatures à Encaissement, tout leur corps est considéré comme un point vulnérable.

Niveau de pouvoir : 4

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
90	+20	6	TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée	-	33	11	225
Règles spéciales				
Élémentaire de lumière, Épée ultime, Mortelle				

Zabiel

Merveille parmi les merveilles, l'armure de métal enchanté Zabiel est la plus puissante protection physique connue en ce monde. Cette œuvre unique d'artisanat surnaturel est un objet prodigieux créé par la reine des fées avec du métal stellaire et le diamant dont est né le dieu élémentaire Faun. Le résultat fut une armure impénétrable, une défense absolue capable de protéger son porteur des dégâts terrestres.

Zabiel est une cuirasse complète en métal argenté dont la beauté et les détails n'ont aucun égal. Le fait que chaque centimètre de sa surface soit décoré d'une gravure ou d'un magnifique bas-relief tendrait à faire penser à une décoration surchargée, mais au contraire son apparence est sobre, presque simple. Une fois revêtue, des lignes de lumière parcourent l'armure et lui donnent un air étrangement surnaturel.

Cette armure légendaire fut, durant une grande partie de son histoire, en possession de la famille Sylvanus. Cependant, lors de la chute de Sylvania, Zabiel ainsi que le corps de Taumiel furent transportés par les Perdus et reposent désormais dans un mausolée secret que Nérélas construisit pour son père.

Fabula : 180 / 240 / 320

Qualité : Zabiel est considérée comme un harnois de Qualité +20. Du fait de son caractère surnaturel, ses bonus de Qualité s'ajoutent également aux valeurs d'IP contre l'Énergie.

Taille : Zabiel ne peut être revêtue que par une personne dont la Taille est comprise entre 12 et 14.

Armure ultime : Le propriétaire de Zabiel ne peut être blessé que par des attaques capables d'affecter l'énergie, dont on réduit la base de dégâts de 20 points.

Liée au corps : Le malus inhérent de Zabiel en Discrétion et Natation disparaît comme pour les autres compétences secondaires qui profitent d'un Port d'Armure élevé.

Immortel : Le porteur de Zabiel est immunisé contre les Critiques, sauf ceux qui ciblent la tête et peuvent provoquer la décapitation. Cette capacité n'affecte pas les assauts provenant d'êtres de Gnose 40 ou supérieure.

Niveau de pouvoir : 4

Port requis	Malus inhérent	Restr de Mouv.	Solidité	Prés.	Local.	Catégorie
80	-30	0	38	245	Complète	Rigide
TRA	**CON**	**PER**	**CHA**	**ÉLE**	**FRO**	**ÉNE**
9	9	9	8	4	8	6
Règles spéciales						
Armure ultime, Liée au corps, Immortel						

La Couronne d'Ul

La Couronne d'Ul est la plus légendaire de toutes les merveilles de la race elfique. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une couronne de platine et de métal stellaire ornée de gemmes qui renferment son essence surnaturelle ; pour la créer, la première fée y mit son cœur qui fut par la suite scellé par le pouvoir de la Béryl Mikael. Selon la légende, l'objectif d'Ul était de créer une lueur d'espoir pour toutes les fées. De conception simple mais extraordinairement belle, les personnes qui la regardent ressentent pour elle une étrange fascination mêlée de respect.

Ul fut un présent du premier seigneur des races féériques et resta liée au trône Sylvain depuis ses origines. Aussi bien symbole de pouvoir que de salut, sa renommée s'étendit sur Gaïa. Malheureusement, l'objet fut détruit par Ghestalt Orbatos lors de la Guerre de l'Obscurité et perdit une partie de son pouvoir. Malgré d'innombrables tentatives, elle ne fut réparée qu'il y a peu par le talentueux Gaudemus, le Créateur de Merveilles.

Le dernier propriétaire de la Couronne d'Ul fut Taumiel Ul Del Sylvanus, et pour autant qu'on sache elle serait entre les mains de Tol Rauko, scellée en plein cœur de l'Ile.

Fabula : 180 / 240 / 320

Aura de pouvoir : Tant qu'il la porte, le propriétaire de la Couronne obtient automatiquement les avantages Charme, Inquiétant et Sens du Danger.

Clarté : Tant qu'il la porte, le propriétaire d'Ul obtient un bonus de +50 à toutes ses Résistances contre les effets qui pourraient affecter sa personnalité ou qui permettraient de lire ses pensées.

Promesse absolue : Toute personne faisant un serment au porteur de la Couronne se voit lié par ses paroles, étant obligé de l'accomplir même contre sa volonté. Quiconque essaierait de rompre sa promesse doit réussir un test de RMys de difficulté 160 ; s'il échoue et persiste à ne pas respecter sa parole, il commencera à se sentir mal jusqu'à ressentir une véritable douleur physique. Ce mal-être peut augmenter à un tel point qu'il lui sera impossible de se reposer ou de dormir. Une fois le test de Résistance raté, il n'est plus possible de le refaire. Les effets de ce pouvoir se dissipent immédiatement si le porteur de la Couronne rompt une promesse faite au personnage.

Niveau de pouvoir : 3+



Illustration Wen Yu Li

LES LÉGISLATEURS

Les Législateurs sont des armes puissantes de nature mystique, spécialement conçues pour combattre le surnaturel. Elles sont principalement portées par des Inquisiteurs qui les utilisent pour combattre efficacement les créatures et les entités magiques.

En règle générale, les Législateurs sont des épées bâtardes de couleur noire qui, tant sur leur poignée que tout au long de leur lame, sont décorées de croix et de gravures ecclésiastiques. Il existe cependant, quoique ce soit beaucoup moins fréquemment, des Législateurs de différente nature, tels que des haches, des dagues ou des rapières.

Avec elles, il est possible de tailler dans des corps immatériels, des fibres surnaturelles et même dans le tissu des matrices psychiques. C'est pour cette raison que l'on dit que les Inquisiteurs sont capables de renvoyer des sorts ou de détruire des spectres.

Les Législateurs ont été créés en suivant le processus qu'Abel utilisa pour forger son arme ainsi que celles que portaient les Apôtres lorsqu'ils devinrent des rois saints. A l'origine, le Messie mélangea son sang au métal fondu des armes afin de leur octroyer une partie de son essence mais, sans celui-ci, tous les autres Législateurs qui furent forgés par la suite durent utiliser une autre source de pouvoir. Pour les façonner, on utilise du sang d'êtres surnaturels mêlé à différents alliages de métal et d'acier noir afin de les doter de pouvoirs mystiques. Étant donné que chaque sang est différent, il va de soi que les capacités des armes diffèrent de l'une à l'autre.

Actuellement, il n'y a probablement que deux ou trois personnes au monde qui connaissent les secrets nécessaires à la forge de ces armes, et il leur faut généralement des années pour créer une seule d'entre elles. Ces individus sont confinés dans les chambres intérieures de la Cité Vaticane d'Albidion, où ils ont vécu depuis leur enfance. Quand ils atteignent un âge avancé, on leur donne un apprenti, un enfant qui, comme eux, devra consacrer sa vie à la maîtrise de la forge de ces artefacts.

Parfois, au fil du temps, certains Législateurs particulièrement anciens ont commencé à perdre certaines de leurs qualités surnaturelles. Afin qu'ils récupèrent leur énergie, il est nécessaire de les baigner à nouveau dans du sang d'origine surnaturelle.

En tant qu'arme principalement ecclésiastique, la grande majorité des Législateurs se trouvent entre les mains d'Inquisiteurs. On sait que, après la mort de certain d'entre eux au cours de leurs missions, nombre de ces objets ont été égarés et, même si cela est peu probable, il n'est pas totalement impossible de trouver un Législateur dans des mains étrangères.

Fabula : 80 / 180 / 280

Qualité exceptionnelle : Les Législateurs sont des armes de Qualité +10. Elles obtiennent tous les bonus correspondants à l'Attaque, à l'Initiative et aux Dégâts. De la même manière, cette qualité augmente aussi la Présence, la Solidité et le Fracassement de l'arme.

Arme surnaturelle : De par leur nature mystique, les Législateurs sont capables d'affecter l'énergie et de bloquer des attaques immatérielles. Ils ont pour cela l'équivalent d'une Présence de 125.

Nature sacrée : Bénis par les plus dévots des prêtres de l'Église Vaticane au moyen de longs et coûteux rituels, tous les Législateurs sont considérés comme étant des armes sacrées.

Le don du Sang : En plus des capacités décrites ci-dessus, les Législateurs sont pourvus de certains dons spéciaux grâce au mélange de sang utilisé durant leur fabrication. C'est pour cela que chaque arme possède des capacités mystiques légèrement différentes des autres. Un Législateur possède un des pouvoirs suivants, ou deux s'il s'agit d'un Législateur puissant :



Illustration Wen Ya Li

- **Résistance surnaturelle :** Tant qu'il tient le Législateur, son porteur obtient un bonus de +15 à ses tests de RMys et de RPsy.
- **Législateur majeur :** Le Législateur est de Qualité +15 au lieu de +10.
- **Arme destructive :** S'il inflige des dégâts à une créature de type surnaturel ou à un individu possédant des pouvoirs surnaturels, il provoque un puissant choc qui peut aller jusqu'à les priver temporairement de cette nature ou de ces pouvoirs. Pour cette raison, après avoir subit le premier impact, la cible de l'attaque doit réussir un test de RMys contre 100 ou perdre ses pouvoirs pour un nombre de rounds équivalent à la marge d'échec.
- **Faucheuse :** Lorsqu'il affronte un être mystique, le Législateur obtient un +10 à ses dégâts et un +20 à tout jet de calcul de Niveau de Critique.
- **Sang igné (Rituel) :** S'il est baigné dans le sang d'une créature surnaturelle, le Législateur commence à brûler légèrement avec une faible teinte bleutée. Dès cet instant, l'arme provoque une attaque élémentaire basée sur le feu, augmente sa base de dégâts de 20 points et obtient Chaleur comme Mode secondaire. L'effet ne dure que quelques minutes, jusqu'à ce que tout le sang dans lequel il a été trempé soit entièrement consumé.
- **Perception surnaturelle :** Chaque fois qu'il se trouve près d'une créature de nature mystique (habituellement entre 25 et 50 mètres), le Législateur tremble légèrement, comme s'il était impatient d'en goûter le sang. Cette capacité est l'équivalent d'un sort de détection et ses effets peuvent être évités en réussissant un jet de RMys contre 140.
- **Vitesse impossible :** L'arme est extraordinairement rapide, et applique un bonus de +20 à sa Vitesse.
- **Équilibré :** Contrairement au profil habituel de l'arme, le Législateur possède la règle Lançable qui permet à son propriétaire de le lancer pour attaquer à distance sans appliquer de malus à sa compétence. Il est évident que cela n'octroie pas à l'arme la capacité de revenir automatiquement dans la main de son propriétaire, qui devra aller la récupérer par la suite.
- **Exterminateur :** L'arme est particulièrement efficace contre un type précis de créature surnaturelle (qui doit toujours être Entre Mondes ou Animique), et augmente de 50% sa base de dégâts en les attaquant. Elle pourrait par exemple détruire avec facilité les élémentaires de feu ou les esprits mais jamais une race comme les Sylvains ou les Ebudans.
- **Stigmate :** Les dégâts causés aux créatures surnaturelles grâce au Législateur sont particulièrement difficiles à récupérer ; les blessures se soignent au rythme des sacrifices. Les créatures de Gnose 35 ou supérieure peuvent ignorer cette règle.
- **Sectionneur de magie :** L'arme est particulièrement efficace pour détruire les protections et systèmes de défense surnaturels. On quadruple donc les dégâts qu'elle occasionne aux boucliers surnaturels, qu'ils soient magiques ou psychiques.
- **Aura de suppression :** N'importe quelle personne ou créature utilisant un sort ou un pouvoir psychique à moins de 10 mètres du Législateur doit réussir un test de RMys contre une difficulté de 100 ou subir des dégâts équivalents à la marge d'échec.
- **Défenseur mystique :** Même s'il ne possède pas la capacité Voir le surnaturel, le propriétaire de l'arme n'applique pas le malus de Cécité lorsqu'il se défend d'une attaque surnaturelle qu'il ne peut voir.
- **Canalisateur :** Améliore d'un point l'Accumulation de Ki d'une caractéristique déterminée par le porteur de l'arme.

Niveau de pouvoir : 3

Les originaux

Sur les onze Législateurs originaux, c'est-à-dire ceux qui furent forgés à l'époque des Apôtres du Christ, on ne connaît la localisation que de sept d'entre eux. À l'heure actuelle ils sont portés par six des Hauts Inquisiteurs de rang supérieur et par l'impératrice enfant Elisabeth Barbados.



Seoman Kephas, l'Épée Impériale

Seoman Kephas, généralement connue comme la Sacro-sainte Épée ou l'Épée Impériale est le Législateur qu'Abel a créé pour Pietro Giovanni, le premier de ses disciples. Pour de nombreuses personnes elle est non seulement la plus célèbre des onze épées sacrées, mais aussi l'arme la plus connue de Gaïa.

Jusqu'à récemment, l'histoire de Seoman était intrinsèquement liée à la famille Giovanni car elle a été l'épée portée par la dynastie au cours des neufs derniers siècles, et aussi celle avec laquelle le premier empereur Zhorne Giovanni a fondé le Sacro-saint Empire d'Abel. De ce fait, posséder Seoman est considéré comme un symbole équivalent à la couronne impériale, un artefact possédé par les Sacro-saints empereurs pour prouver leur droit au trône. Toutefois, l'histoire de l'épée a aussi son côté obscur car c'est la seule arme à avoir fait couler le sang impérial et à avoir pris la vie d'un Giovanni. En effet, c'est elle que le prince Lucanor a utilisée pour tuer son père.

Seoman est la jumelle d'Angelus, le Législateur d'Abel, les deux armes se ressemblent donc et partagent beaucoup de leurs pouvoirs. Elle a l'aspect d'une belle épée bâtarde dorée dont la poignée représente une aile d'ange, mais rien en elle ne laisse transparaître sa nature surnaturelle.

Depuis la mort de Lascar Giovanni, l'Épée Impériale appartient à la dynastie Barbados et se trouve en ce moment entre les mains de l'impératrice enfant Elisabeth Barbados.

Fabula : 40 / 240 / 280

Qualité : L'Épée Impériale est considérée comme une épée bâtarde de Qualité +20 capable d'affecter l'énergie.

Nature sacrée : Seoman est considérée comme une arme sacrée.

Éveil du pouvoir : Celui qui porte Seoman augmente d'un point toutes ses Accumulations de Ki.

Énergie : Le porteur de l'épée récupère un point de Ki tous les 5 rounds passés au combat.

Sans protection : Outre le fait qu'elle peut blesser toutes les catégories d'êtres, Seoman ignore les protections ou réductions de dégâts de ses adversaires, y compris toutes les immunités spéciales.

Capacité naturelle : Tout combattant, même s'il n'a pas la capacité d'utiliser des épées bâtardes, peut manier Seoman sans malus à sa compétence de combat.

Omega Depranos (Notions d'utilisation 4) : Toutes les techniques de Ki utilisées par le porteur de Seoman sont automatiquement considérées comme forcées, comme si son détenteur avait le pouvoir du Ki Forcer Techniques, mais sans avoir à dépenser plus de Ki. Théoriquement ce pouvoir ne fonctionne pleinement que si l'arme est empoignée par un membre de la famille Giovanni. Dans tout autre cas, le personnage souhaitant y recourir doit à chaque fois réussir un test de Pouvoir contre une difficulté de 16 ou subir un malus cumulatif de -20 à toutes ses actions, lequel disparaîtra au rythme de 5 points par minute.

Niveau de pouvoir : 4+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
110	-10	7/9	TRA	CON
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée / Deux mains	Une ou deux mains	35	13	225
Règles spéciales				
Nature sacrée, Éveil du pouvoir, Énergie, Sans protection, Capacité naturelle, Omega Depranos				



Kalah

Kalah, l'Œil du Destin, est l'arme créée par Abel pour suppléer à la cécité de l'Apôtre Joshua de Zed. Il s'agit d'un artefact mythologique très connu mentionné dans de nombreux textes sacrés, et aussi d'un célèbre symbole d'opposition aux pouvoirs surnaturels, ce qui est ironique puisque l'objet est un des Législateurs les plus puissants que l'on connaisse.

Kalah a l'apparence d'une épée argentée magnifiquement ornée et capable de canaliser le pouvoir spirituel de son porteur pour altérer temporairement le cours du destin. Celui qui la manie peut accomplir des prouesses impossibles bien supérieures à ses possibilités, et parfois même de façon inconsciente.

Bien qu'étant une arme, Kalah a très rarement été employée au combat. Joshua de Zed ne l'a jamais brandie contre un autre être vivant, et après sa mort elle n'a plus été utilisée jusqu'à la Guerre de Dieu. Perdue durant des siècles, le Législateur a été trouvé par la Grande Sainte Elienai Grimoire qui l'a personnellement porté aux côtés de l'empereur Elijah Giovanni lors de la guerre secrète contre Baal, la Porte de l'Enfer. Aux dernières nouvelles l'artefact était tombé dans le portail ouvert par le Messager ultime et sa localisation actuelle est un mystère complet, même s'il est plus que probable qu'il se trouve quelque part dans la Veille.

Fabula : 120 / 240 / 280

Qualité : Kalah est considéré comme une épée bâtarde de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie.

Nature sacrée : Kalah est considéré comme une arme sacrée.

Destin positif : Celui qui porte Kalah fait une Maladresse uniquement sur un résultat de 1.

Don du Sang : Kalah a les pouvoirs de Législateur Arme destructive et Sectionneur de magie.

Vainqueur destiné (Notions d'utilisation 3) : En portant Kalah il est possible de relancer les dés d'une action propre au combat. Après avoir activé cette capacité il faut attendre 10 rounds avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Yeux aveugles (Notions d'utilisation 3) : Celui qui porte Kalah peut percevoir ce qui l'entoure dans un rayon de 15 mètres comme s'il avait une vision circulaire. Cette capacité fonctionne même sur les personnes incapables de voir ou dont les yeux sont bandés.

Forcer le destin (Notions d'utilisation 4) : Cette capacité utilise l'énergie surnaturelle de Kalah pour forcer un événement à se produire en faveur du porteur de l'arme. En termes de jeu, le personnage peut faire en sorte que son jet de dés suivant soit un Jet Ouvert et ce, quelle que soit sa nature ou le résultat qu'il obtiendra. Donc, même s'il fait 50 en lançant les dés il pourra les relancer et ajouter le résultat au 50 obtenu. Bien sûr ce second jet de dés suit les règles générales, et donc si le résultat est supérieur ou égal à 91 il sera considéré comme un Jet Ouvert et ainsi de suite.

Malheureusement activer cette capacité fait peser un grand poids sur le destin de son utilisateur car, après en avoir fait usage, aucun de ses jets de dés ne pourra être considéré comme ouvert durant les 10 rounds suivants. Forcer le destin n'a aucun effet sur un résultat équivalent à une Maladresse.

Niveau de pouvoir : 4

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
100	-15	7/9	TRA	CON
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée / Deux mains	Une ou deux mains	30	11	175
Règles spéciales				
Nature sacrée, Destin positif, Arme destructive, Sectionneur de magie, Vainqueur prédestiné, Vision extrasensorielle, Forcer le destin				

Illustration Wen Yu Li

Hymnos Sacra

Teikoku ou Hymnos Sacra, la Voix Divine, est le Législateur qui appartenait au Roi Saint Joachim Thurston. S'il n'est pas considéré comme la plus puissante de toutes les lames sacrées, il est sans doute celui avec les pouvoirs les plus extravagants. Il s'agit d'une épée longue forgée d'une seule pièce dans un métal bleu foncé. L'arme toute entière a été créée en référence à l'acoustique d'un immense diapason et possède donc un tranchant très étrange, divisé en deux parties près de sa pointe par une pièce sphérique qui sert de caisse de résonance. Grâce à ceci, en la bougeant de façon très rapide ou en la frappant avec la force requise sur des éléments solides les deux branches produisent des ultrasons que contrôle alors Hymnos Sacra. Maniée au combat, l'arme semble souvent émettre un son mélodieux, presque comme un murmure, ce qui lui a valu son surnom de Voix Divine.

L'histoire d'Hymnos Sacra et de ses différents possesseurs est complexe. Bien qu'à l'origine elle ait appartenu à la famille Thurston durant des générations, l'arme a fini entre les mains de la Confrérie de Rah pendant la Guerre de Dieu et a été perdue à la fin du conflit. Des siècles plus tard elle a été retrouvée sur l'île de Varja où elle reçut le nom de Teikoku, et les meilleurs samouraïs de la famille Kurokami la portèrent au cours de l'Éternelle Guerre de l'Ombre. Lorsqu'il découvrit que l'activité croissante de Yagarema était liée à l'arrivée de Baal, Yoshitaka Kurokami se rendit en occident et collabora avec l'empereur Giovanni pour arrêter le Messager. Après cette guerre dans l'ombre, l'artefact fut réclamé par l'Inquisition et devint une des armes utilisées par les meilleurs Hauts Inquisiteurs de ces dernières années. Malheureusement son dernier détenteur mourut il y a un peu plus d'une décennie au cours d'une mission. Son arme disparut alors et n'a plus été vue depuis.

Fabula : 140 / 240 / 280



Illustration Wen Yu Li

Qualité : Hymnos Sacra est considéré comme une épée longue de Qualité +20 capable d'affecter l'énergie.

Nature sacrée : Hymnos Sacra est considéré comme une arme sacrée.

Dégâts réduits : Malgré sa qualité, Hymnos Sacra n'est pas une arme créée spécialement pour augmenter la puissance de ses dégâts, ainsi en dépit des règles générales sa base de dégâts est seulement de 70.

Contrôle du son (Notions d'utilisation 3) : Le porteur d'Hymnos Sacra est capable de contrôler le son grâce aux vibrations ultrasoniques que provoque le Législateur en se déplaçant à grande vitesse. Cette capacité nécessite une grande pratique car il est très difficile de choisir entre les manœuvres possibles. Toutes les fois où son détenteur souhaite activer cette capacité il doit réussir un test en utilisant sa compétence d'Attaque ou de Musique contre la difficulté indiquée pour chaque cas. En cas d'échec, l'épée produit un son désagréable et vibre de façon incontrôlée pendant 5 rounds. Pendant ce laps de temps aucune manœuvre de Contrôle du son n'est possible et le porteur de l'arme doit appliquer un malus de -40 à son attaque et à sa défense avec l'épée. Utiliser n'importe quelle manœuvre de Contrôle du son est considéré comme une action complète, le détenteur de l'artefact ne peut réaliser aucune autre action active au cours de ce round. La zone d'effet de toutes ces capacités a un rayon de 25 mètres.

- **Réduire au silence : 140+**

Diminue la force de tous les sons ambiants à l'intérieur du périmètre, augmentant de deux niveaux la difficulté de tout test de Perception basé sur l'ouïe et réduisant de 40 points la base de dégâts de toute attaque sonique ou de toute Résistance basée sur le son. L'effet dure un round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

- **Silence absolu : 240+**

Annule complètement toute source sonore, même celles à caractère surnaturel. L'effet dure un round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

- **Dissonance : 240+**

L'arme déclenche un ultrason qui produit des dégâts massifs à tous ceux capables de l'écouter. Toute personne à l'intérieur de la zone d'effet au moment de l'activation de cette capacité, à l'exception du porteur d'Hymnos Sacra, doit automatiquement réussir un test de RPhy contre 120 sous peine de subir des dégâts équivalents au double de la marge d'échec et être affectée par l'état de Douleur pendant un round tous les 10 points de marge d'échec. Du fait de son caractère surnaturel le son affecte toutes les créatures, même celles qui sont immatérielles, mais les êtres sans capacité auditive ne sont pas affectés par ce pouvoir.

- **Écho : 280+**

Cause un écho inaudible qui perturbe le système moteur de toute personne qui l'écoute, lui faisant perdre le contrôle de son corps sans même qu'elle s'en rende compte. Tous ceux dans la zone d'effet du porteur d'Hymnos doivent automatiquement réussir une RPhy contre 140 sous peine de subir un malus à toutes leurs actions équivalent à la marge d'échec, et qui se récupère au rythme de 5 points par round. Les personnes affectées par cette capacité ne sont jamais conscientes que leurs compétences sont affectées.

Estafilade sonique (Notions d'utilisation 3) : Permet au personnage qui manie Hymnos de réaliser une attaque ultrasonique à distance. En termes de jeu, cette capacité est considérée comme l'équivalent d'une décharge surnaturelle basée sur le son et qui se sert de la compétence offensive de son porteur. L'attaque se fait sur le Mode Contondant avec une base de dégâts de 60 plus le bonus de Dextérité. Étant donné sa nature, elle est invisible pour des yeux humains et nécessite de réussir un test de Vigilance d'une difficulté Absurde (180) ou d'Observation Difficile (120) pour ne pas appliquer le malus de Cécité à la défense. Utiliser cette attaque revient à réaliser une action complète et le porteur d'Hymnos ne peut plus agir de façon active durant ce round.

Écran sonique (Notions d'utilisation 3) : D'un mouvement rapide, Hymnos crée un écran sonique qui permet à son porteur de se défendre contre tout type d'attaque en se basant sur les règles des boucliers surnaturels, bien qu'en utilisant sa propre compétence de Parade.

Compatibilité avec Virgo(Notions d'utilisation 2) : Un personnage qui maîtrise l'Ars Magnus Virgo peut ajouter 40 points à son résultat pour calculer l'utilisation de n'importe quelle capacité de Contrôle du son et reçoit un bonus de +20 à l'attaque ou à la défense pour utiliser Estafilade sonique ou Écran sonique.

Voix divine (Notions d'utilisation 3) : Si le détenteur d'Hymnos Sacra soutient un combat prolongé avec le Législateur, ce dernier commence à émettre un son ressemblant à une chanson toujours plus forte qui augmente progressivement sa rapidité et ses dégâts. En termes de jeu, le personnage ajoute 10 points à son Initiative, à ses dégâts et à sa compétence offensive tous les trois rounds de combat continu, et ce jusqu'à un maximum de +30. Après 12 rounds ce bonus retombe à +0 et déclenche à nouveau le compteur pour calculer le bonus applicable.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
70	+20	6	TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée	33	11	225	225
Règles spéciales				
Nature sacrée, Dégâts réduits, Contrôle du son, Estafilade sonique, Écran sonique, Compatibilité avec Virgo, Voix divine				



Aldebaran

Aldebaran, l'arme créée par Julian de Zed, est le plus extraordinaire de tous les Législateurs. Il s'agit d'une immense épée à deux mains de deux mètres de haut pesant près de trois cents kilos. L'arme ressemble beaucoup à une version disproportionnée de Kalah car sa couleur argentée et la facture de ses détails sont très similaires.

De tous les Législateurs, Aldebaran est l'arme qui a été la plus utilisée au combat, et Julian comme tous ses descendants la brandissaient en menant leurs armées combattre les forces ennemies. Malheureusement l'arme a échoué entre les mains de Demeter Stratos, un membre de la Confrérie de Rah qui a vaincu le Roi Saint qui la portait. L'artefact, comme beaucoup d'autres Législateurs, a été perdu après la guerre et n'a plus été sur le devant de la scène jusqu'au conflit secret avec Baal, le Messager de l'Apocalypse, où il a servi à asséner le coup de grâce à la forme terrestre de la Porte de l'Enfer.

À l'heure actuelle on ignore où l'arme se trouve, mais il est certain qu'elle est encore quelque part sur Gaïa.

Fabula : 120 / 240 / 280

Qualité : Aldebaran est considérée comme une épée à deux mains énorme de Qualité +20 et capable d'affecter l'énergie.

Nature sacrée : Aldebaran est considérée comme une arme sacrée.

Don du Sang : Aldebaran a les pouvoirs de Législateur Sectionneur de magie et Équilibré.

Manche : Le possesseur d'Aldebaran obtient un bonus de +3 à tout test pour éviter d'être désarmé.

Poids absurde : Aldebaran requiert une Force de 13.

Assaut (Notions d'utilisation 2) : Le possesseur d'Aldebaran peut appliquer un malus de -20 à sa compétence offensive avec l'arme pour que ses coups provoquent un Impact d'une Force équivalente à sa propre caractéristique.

Charge de pouvoir (Notions d'utilisation 2) : Aldebaran permet à son possesseur d'accumuler du pouvoir dans l'épée pendant un instant afin d'augmenter sa puissance et sa vitesse. En déclarant qu'il va concentrer l'énergie avant de jeter les dés pour calculer l'initiative, il obtient un bonus de +20 à son Attaque et à ses dégâts jusqu'à la fin du round. Après avoir employé cette capacité, le porteur d'Aldebaran doit attendre au moins 5 rounds avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
175	-40	13/15	TRA	CON
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Deux mains	Une ou deux mains, Lançable	44	17	230
Règles spéciales				
Nature sacrée, Sectionneur de magie, Équilibré, Manche, Poids absurde, Assaut, Charge de pouvoir				

Platinum

Platinum est le Législateur de Thanos Shetep, le guerrier de Dieu. D'après la légende, c'est la seule des lames sacrées qu'Abel a reforgée à partir d'une arme préexistante, se servant en fait pour la créer de l'épée à deux mains que ce même Apôtre lui a remise en se mettant à son service. L'aspect général du Législateur est celui d'une grande épée à deux mains avec un étrange manche double, mais ce qui caractérise l'arme c'est qu'elle renferme un système d'engrenages qui lui permet de se diviser en deux épées longues. Quand l'arme est séparée les deux moitiés de Platinum commencent à briller d'une tonalité différente, l'une d'elles avec des flammes argentées, l'autre avec des flammes dorées. Dans cet état chaque épée a son nom propre ; Platina et Algol.



Suite à la disparition de Thanos, le Législateur est resté dans un endroit inconnu durant pratiquement mille ans et n'a été retrouvé qu'il y a quelques décennies par l'Archevêque Suprême Eljared. À l'heure actuelle elle est entre les mains du Haut Inquisiteur Marchosias.

Fabula : 140 / 240 / 280

Qualité : Platinum est considéré comme une épée bâtarde de Qualité +20 capable d'affecter l'énergie. Lorsqu'elle est divisée, chaque partie est l'équivalente d'une épée longue possédant le même bonus de Qualité.

Nature sacrée : Platinum est considéré comme une arme sacrée.

Don du Sang : Platinum possède les pouvoirs de Législateur Défenseur mystique et Canalisateur.

Duale (Notions d'utilisation 1) : Le porteur de Platinum peut séparer l'épée en deux d'une manœuvre très simple, la convertissant en deux épées longues exceptionnellement efficaces. Il est possible d'unir ou de diviser le Législateur et d'attaquer avec lui dans le même round, même si son détenteur doit alors appliquer le malus Dégainer à sa compétence de combat.

Feu glacé (Notions d'utilisation 2) : Pendant que Platinum est séparé en Platina et Algol, si son porteur inflige des dégâts avec l'une d'elles le corps de son opposant se couvre temporairement de flammes de la couleur de l'épée, dorées pour Algol et argentées pour sa jumelle. Le feu est une simple marque, ne fait pas de dégâts additionnels et disparaît tout seul au bout de trois rounds. Pendant ce temps, toutes les attaques du personnage avec l'arme de la couleur des flammes parcourant l'ennemi produisent uniquement la moitié des dégâts. Au contraire, une attaque réussie avec l'épée jumelle inflige le double de dégâts et couvre à son tour l'ennemi de flammes de sa propre couleur. De cette façon, pour utiliser correctement les armes il est nécessaire d'alterner en permanence entre les deux, ce qui fait de Platina et d'Algol des artefacts au pouvoir destructif terrifiant.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
90	+20	6	TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée	33	11	225	225
Règles spéciales				
Nature sacrée, Défenseur mystique, Canalisateur, Feu glacé				

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
110	-10	7/9	TRA	CON
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée / Deux mains	Une ou deux mains	35	13	225
Règles spéciales				
Nature sacrée, Défenseur mystique, Canalisateur, Duale				

Equilibrium

Equilibrium, le Législateur du monarque Adrian Magdalus, est une arme vraiment inhabituelle. À mi-chemin entre une épée bâtarde et un javelot, elle possède une poignée très longue d'environ un mètre quatre-vingt et se termine par un tranchant large rempli de chaînes et engrenages reliés les uns aux autres.

Fidèle à son nom et incarnant le principe de la Balance, le Législateur est une arme superbement équilibrée, un engrenage parfait qui peut modifier sa taille et son poids selon les besoins de son porteur. En luttant avec elle, l'arme se tord et modifie sa forme de façon adéquate pour intercepter les attaques de ses adversaires, permettant à son possesseur de se défendre dans les situations les plus extrêmes.

Illustration Wen Yu Li

Après la chute de la famille Magdalus, Equilibrium a été utilisée par le Maréchal Nazhael, un des grands généraux de Rah qui a survécu à la Guerre de Dieu. Après sa mort, l'arme a été remise aux Seigneurs de la Guerre, provoquant peu de temps après une certaine inimitié entre ces derniers et l'Église d'Abel. Finalement l'arme fut donnée à l'Inquisition. Cependant à l'heure actuelle son détenteur, un Haut Inquisiteur étrange appelé Radamantis et qui travaille en secret pour Imperium, a disparu avec elle.

Fabula : 140 / 240 / 280

Qualité : Equilibrium est considéré comme une hallebarde de Qualité +20 capable d'affecter l'énergie.

Nature sacrée : Equilibrium est considéré comme une arme sacrée.

Protection mystique : Le porteur d'Equilibrium obtient un Indice de Protection 3 contre tout type d'attaques, ou ajoute +1 à ceux de son armure s'il en portait déjà une.

Don du Sang : Equilibrium a le pouvoir de Législateur Résistance surnaturelle.

Équilibre absolu : Celui qui porte Equilibrium n'applique jamais aucun malus à sa compétence défensive en cas d'attaques additionnelles, de situations spéciales de combat ou de défense contre des projectiles. Pareillement, en se défendant il ignore tous les malus à l'action qui ne sont pas provoqués par des carences physiques. En termes de jeu, il applique toujours sa compétence maximale en se défendant, ignorant tout malus qui n'est pas provoqué par des effets magiques ou des Critiques. Par exemple, le porteur de l'artefact pourra même se défendre contre des dizaines d'attaques dans le dos tout en étant aveuglé sans modifier sa compétence.

Niveau de pouvoir : 4

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
100	+5	6/11	TRA	CON
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hast / Deux mains	Deux mains	35	12	220
Règles spéciales				
Nature sacrée, Protection mystique, Résistance surnaturelle, Équilibre absolu				

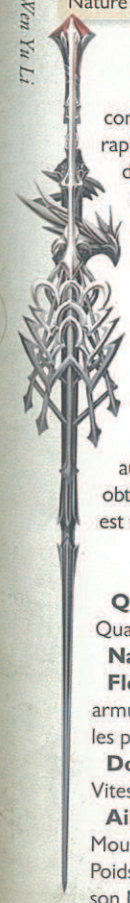


Illustration Wen Yu Li

Rukbat Al-rami

Rukbat Al-rami, le Législateur créé par Félix de Magda, est considéré comme la plus belle de toutes les lames sacrées. C'est une rapière élaborée dont la poignée argentée reproduit une paire d'ailes, décorée au centre d'une gemme rouge. L'arme est aussi connue sous les noms de Flèche du Sagittaire ou d'Ailes du Roi, car ses pouvoirs lui permettent de transpercer tout type de protection et font que son porteur se déplace très rapidement.

La famille Magda a possédé le Législateur durant des générations, mais l'arme a été volée et est passée de mains en mains pendant des siècles. Par la suite elle a atterri chez Soleil Noir, devenant le joyau de sa collection pendant des décennies. C'est avec une certaine réticence de la part de la famille Steiner que l'arme fut vendue il y a deux siècles pour la plus grosse somme d'or jamais payée pour un objet surnaturel, soit 20 millions d'écus d'or. L'acheteur n'était autre qu'un Chancelier du Gabriel, qui offrit l'arme à l'Église pour obtenir l'appui politique de l'Archevêque Suprême. Depuis lors, l'arme est restée en possession de l'Inquisition.

Fabula : 120 / 240 / 280

Qualité : Rukbat Al-rami est considéré comme une rapière de Qualité +20 capable d'affecter l'énergie.

Nature sacrée : Rukbat Al-rami est considéré comme une arme sacrée.

Flèche de Sagittaire : Rukbat Al-rami ignore complètement toute armure ou moyen de protection. De la même façon elle annule toutes les protections spéciales ou barrières existentielles.

Don du Sang : Rukbat Al-rami possède les pouvoirs de Législateur Vitesse impossible et Équilibré.

Ailes de Sagittaire : Celui qui porte Rukbat Al-rami augmente son Mouvement de deux points et obtient le pouvoir du Ki Annulation du Poids. S'il possède déjà ce pouvoir, il ajoute simplement trois points à son Mouvement.

Réaction majeure : Si sa première action est offensive, le porteur de Rukbat Al-rami n'a besoin de dépasser l'Initiative adverse que de 100 points* pour obtenir la Surprise contre un ennemi. Si cette capacité s'applique conjointement au Sang d'Uroboros, la différence requise est uniquement de 80.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
80	+55	3	PER	TRA
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée	Précise, Lançable	31	10	220
Règles spéciales				
Nature sacrée, Flèche de Sagittaire, Vitesse impossible, Équilibré, Ailes de Sagittaire, Réaction majeure				



Spica

Le Cygne ou la Dague des Roses, ce sont les noms les plus connus donnés au Législateur de Judiel de Daphné. Il s'agit d'un poignard argenté avec de superbes décorations en forme de plumes identiques à celles d'un bel oiseau. L'arme est principalement un artefact de défense avec le pouvoir d'éviter que l'on blesse son porteur.

Spica est une des lames saintes les moins connues, car elle a partagé le destin de Judiel en l'accompagnant sur la lointaine île de Daphné. Après la mort de l'Apôtre elle a été enterrée à ses côtés et y est toujours.

Fabula : 120 / 240 / 280

Qualité : Spica est considéré comme un poignard de Qualité +20 capable d'affecter l'énergie.

Nature sacrée : Spica est considéré comme une arme sacrée.

Don du Sang : Spica possède les pouvoirs de Législateur Arme destructive et Stigmate.

La protection du cygne : Le possesseur de Spica obtient un bonus de +20 à toutes ses Résistances. Si le test doit être fait dans le cas d'une mort automatique ou d'un type quelconque de métamorphose, il applique un bonus de +40.

Les ailes du cygne : Celui qui porte Spica peut ajouter le bonus de Qualité de l'arme à sa compétence Esquive.

Sceau : Chaque fois que Spica produit un Critique la cible de l'attaque perd un D10 points de Pouvoir, avec un minimum de 1. Cette perte se récupère au rythme d'un point par heure. Sceau n'a aucun effet sur les créatures à Encaissement.

Revitaliser : Si le détenteur de Spica réussit une défense contre une attaque de nature surnaturelle, il récupère instantanément un point de Fatigue. Cette capacité est limitée à un point par round.

Dame des roses : Toute personne qui tente d'attaquer le possesseur de Spica alors qu'il a la dague entre les mains doit réussir un test automatique de RPsy contre 160 sous peine d'être incapable d'initier une quelconque action offensive. Une personne qui échoue au test peut le refaire une fois par heure ou chaque fois que le porteur de Spica tente une action contre elle. Cette capacité fonctionne uniquement si le détenteur de l'objet est une femme et que l'attaquant peut la voir.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
70	+40	3	PER	TRA
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Arme courte	Lançable, Précise	30	6	215
Règles spéciales				
Nature sacrée, Arme destructrice, Stigmate, La protection du cygne, Les ailes du cygne, Sceau, Revitaliser, Dame des roses				

Jared Apocrytus

Jared Apocrytus est l'Assassin Sacré, l'arme forgée par l'exécuteur Jared pour en finir avec les ennemis de Dieu. Depuis la fondation du Sacro-saint Empire c'est le Législateur porté par l'Inquisiteur Suprême de l'Église, un symbole de sa position au même titre que l'est Seoman Kephas pour le trône.

L'opinion générale est que Jared Apocrytus est le plus puissant des Législateurs. Il s'agit d'une épée à deux mains de grande dimension et dont la poignée dorée a la forme d'une immense croix sacrée. Le Législateur a un fourreau métallique qui possède également des qualités exceptionnelles. Cela est dû au fait que l'arme a été créée avec un pouvoir destructif tel qu'elle ne devait jamais être dégainée, sauf en cas d'extrême nécessité. Ce précepte a été suivi plutôt fidèlement car jusqu'à aujourd'hui elle n'est sortie de son fourreau qu'en deux occasions.

Jared Apocrytus est aussi célèbre pour avoir été l'arme utilisée comme modèle pour créer l'actuelle série de Législateurs que portent les Inquisiteurs de l'Église. En ce moment l'épée est entre les mains de Romeo Exxet, l'Inquisiteur Suprême en titre de Gaïa.

Fabula : 120 / 240 / 280

Qualité : Apocrytus est considéré comme une épée bâtarde de Qualité +20 capable d'affecter l'énergie. Nonobstant les règles générales, ce bonus s'ajoute aussi à la Projection magique et psychique de son utilisateur.

Nature sacrée : Apocrytus est considéré comme une arme sacrée et comme une arme élémentaire de Lumière.

Don du Sang : Apocrytus possède les pouvoirs de Législateur Stigmate et Équilibré.

Contrôle de l'environnement (Notions d'utilisation 3) : Le pouvoir de Jared Apocrytus est très différent lorsqu'il est dans son fourreau. Dans ce cas, tant que son détenteur est en contact avec lui, il a un contrôle limité sur tout ce qui l'entoure dans un rayon de 50 mètres. À chaque round il peut choisir de se servir d'une des capacités suivantes ou d'en maintenir une :

- **Télékinésie :** Peut déplacer à distance un objet ne pesant pas plus de 25 kilos, en utilisant une compétence équivalente à 200 plus le bonus de Dextérité du porteur d'Apocrytus.
- **Dévier :** Peut dévier les projectiles comme en employant un bouclier, mais sans appliquer le bonus de +20 / +10 que ces derniers accordent à la Parade ou à l'Esquive. Cette capacité utilise la compétence de défense du porteur de l'épée mais sans son bonus de Qualité.
- **Luminosité :** Permet d'augmenter ou de réduire légèrement la lumière environnante dans une zone déterminée autour du personnage. Cette capacité ne peut éclairer un endroit sans lumière ou à l'inverse plonger dans le noir un lieu illuminé.
- **Immunité contre l'environnement :** S'il le désire, le porteur de Jared Apocrytus n'est pas mouillé par la pluie ni affecté par les effets climatiques naturels qui l'entourent.
- **Impact :** Apocrytus peut provoquer un Impact de Force 8 et avec des dégâts Contondants de 20 sur une cible en utilisant sa compétence offensive ou sa Projection. L'attaque est invisible pour ceux qui ne peuvent pas voir la magie ou qui ne réussissent pas un test de Vigilance contre 180 ou d'Observation contre 120.

Usage avec Mundus (Notions d'utilisation 2) : Apocrytus peut être utilisé avec Mundus de façon extrêmement efficace. Grâce à ses pouvoirs il rend le contrôle de l'environnement bien plus efficace, ajoutant 20 points à la base de dégâts de Mundus et permettant d'activer deux Usages spécialisés différents par round au lieu d'un seul.

Pouvoir accru (Notions d'utilisation 2) : Apocrytus est un amplificateur de pouvoir surnaturel qui ajoute un bonus de +10 à l'AMR de celui qui le porte ainsi qu'un bonus de +2 à ses Accumulations de Ki de Pouvoir et de Volonté.

Exterminateur de dieux : En plus de pouvoir blesser tous types d'êtres, Jared Apocrytus ajoute un bonus de +100 à ses Dégâts contre toute créature surnaturelle avec une Gnose de 25 ou 30. Si le détenteur de l'arme attaque une entité d'une Gnose supérieure ou égale à 35, le bonus aux dégâts passe à +250.

Annulation divine : Le porteur de l'arme n'est pas affecté par les capacités divines des entités avec une Gnose comprise entre 25 et 40.

Niveau de pouvoir : 4+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
110	-10	7/9	TRA	CON
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée / Deux mains	Une ou deux mains, Lançable	35	13	225
Règles spéciales				
+20 à la Projection magique et psychique, Nature sacrée, Stigmate, Équilibré, Contrôle de l'environnement, Usage avec Mundus, Pouvoir accru, Exterminateur de dieux, Annulation divine				

Illustration Wen Yu Li

Les armes perdues

Il n'y a aucune information sur les armes de Saulo et Nathaniel qui représentaient les symboles du Verseau et des Poissons. On pense que ces artefacts ont été détruits par Rah, ou qu'ils ont été perdus depuis tant de temps que plus personne ne sait rien d'eux.

Les Treize Armes Légendaires

Les objets connus sous le nom des « Treize Armes Légendaires » sont une série d'artefacts ancestraux renfermant un intense pouvoir spirituel. Leur appellation vient du fait que ce sont les armes de certains des héros les plus importants de l'histoire, des artefacts qui, entre leurs mains, ont aidé à changer la trame des événements du monde.

Presque toute la communauté des occultistes et des théologiens les considèrent intrinsèquement liés à la religion Lillium et aux grands esprits, bien que deux théories s'affrontent à propos de leur origine. La première explique que les armes légendaires sont les artefacts surnaturels que portaient durant leur vie les lim sidhes qui se sont séparés du flux d'âmes et ont obtenu un statut similaire à celui de demi-dieux, transcendant l'essence de ce qu'ils portaient sur eux et la transformant en objets de nature supérieure. La seconde théorie assure que chacune des armes a été composée dès l'origine à partir de l'énergie pure d'un des grands esprits, une représentation physique de leur essence et que c'est par une décision des armes elles-mêmes qu'elles sont arrivées entre les mains de ceux qui deviendraient des lim sidhes.

D'une façon ou d'une autre, il est certain que malgré le fait qu'ils soient des objets complètement différents, les treize armes partagent des points communs et leurs essences résonnent les unes avec les autres. Certains pensent que l'information comme quoi elles ont toutes été ointes des larmes de Lissandra, la reine des banshees, tient plus du mythe car leur utilisation n'a été avérée que pour trois d'entre elles.



Illustration Luis NCT

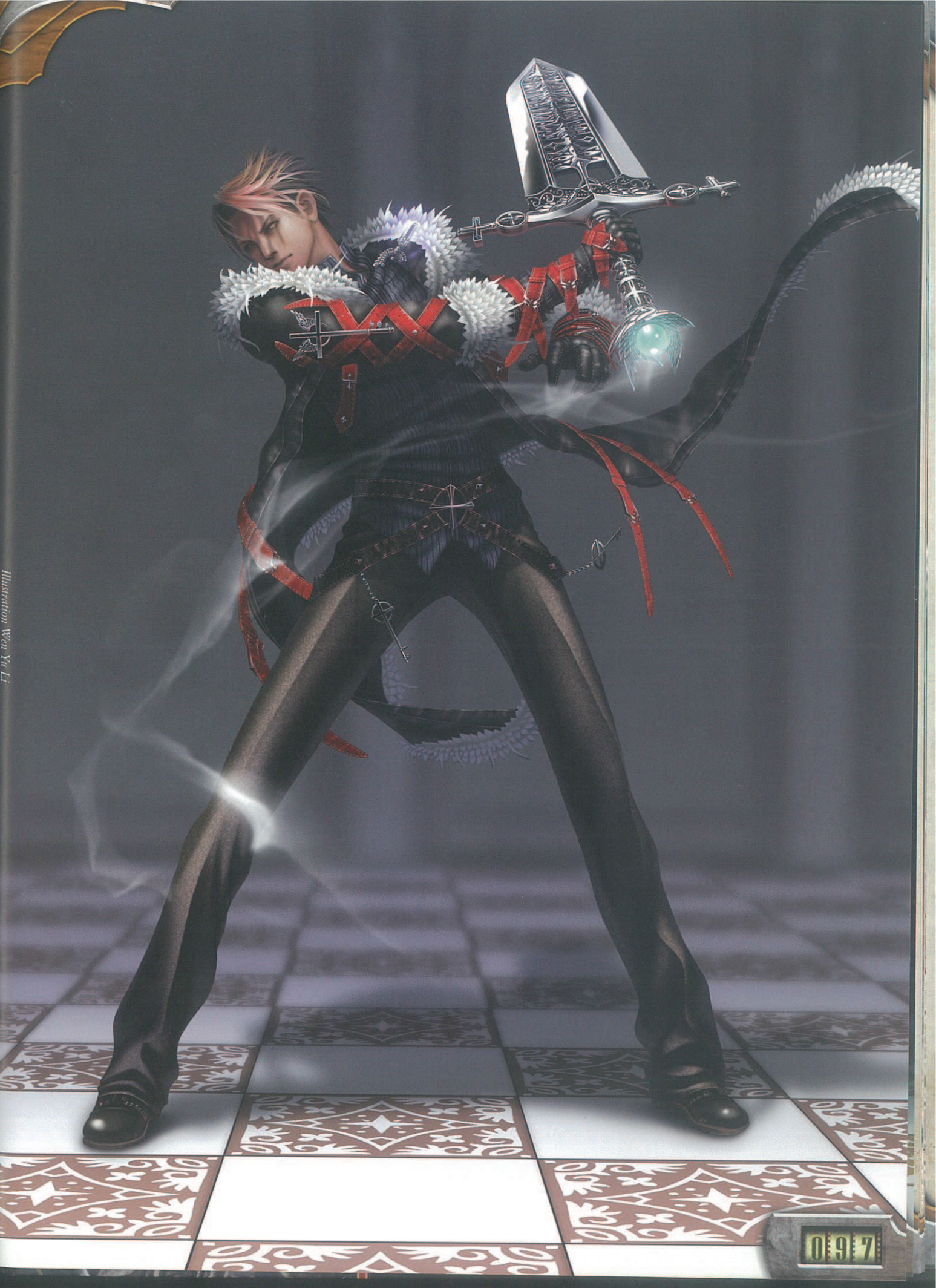


Illustration Wen Yu Li

Les Treize existent parallèlement dans le monde réel et dans le flux des âmes, il est donc possible de les « trouver » physiquement ou de les invoquer au moyen d'une résonance d'âmes. Actuellement cinq d'entre elles sont en possession de diverses organisations secrètes, et on ignore où se trouve les autres.

Le clan du nord

Bien que la création de chacune des armes légendaires se soit faite à des siècles d'écart, les histoires affirment toujours qu'elles sont toutes l'œuvre d'une civilisation connue sous le nom de « clan des nordiques ». Il semblerait que les treize artefacts aient été forgés en utilisant le même procédé surnaturel, un art « volé aux dieux eux-mêmes » d'après le mythe. C'est une des raisons pour lesquelles elles ont été considérées petit à petit comme « sœurs », car elles ont la même base mystique.

Le clan des nordiques est un peuple très peu connu, mais quelques historiens pensent qu'il s'agit de ceux qui ont peuplé le royaume disparu d'Hvergerlmir, qui se trouvait aux pieds du volcan Muspellheim il y a des siècles de cela. Certains mystiques assurent que Gaudemus, le Créateur de Merveilles, a soit étudié auprès d'eux, soit leur a enseigné ses secrets, tout dépend de la version du mythe à laquelle on prête l'oreille.

Résonance des armes : Certains descendants des anciens lim sidhes possèdent le pouvoir d'invoquer une des Treize. Naturellement la plupart d'entre eux vivent sans jamais ne serait-ce que rencontrer les armes, et dans leur majorité ils ne sont même pas conscients de leur existence, mais d'autres sont capables d'entrer en résonance avec elles dans des situations particulières où ils ont besoin d'elles pour s'en sortir, et de les invoquer. Chacune des Treize semble répondre à un événement différent, mais toutes sont toujours reliées à des émotions fortes, particulièrement le désespoir, l'impuissance et le désir. Dans un de ces cas, l'arme se matérialise devant la personne et se lie à elle pour la vie. Les armes ne peuvent entrer en résonance si elles sont déjà liées à une personne, même si celui qui les appelle est dans son droit.

Lien : Une fois que l'arme a trouvé quelqu'un avec qui se lier et qu'ils entrent en contact, il se forme une connexion qui permet à son porteur d'utiliser pleinement les pouvoirs de l'artefact. De plus, son maître a aussi la capacité d'invoquer l'arme où qu'elle soit simplement en tendant la main et en murmurant son nom. L'arme apparaîtra au round suivant, mais elle appliquera un malus correspondant à celui occasionné en dégainant l'arme.

Armes jumelles : Celui qui possède une des Armes Légendaires peut sentir de façon instinctive que quelqu'un à proximité porte également une des Treize.

Restriction des lim sidhes : Seuls les descendants des lim sidhes peuvent utiliser les armes à leur plein potentiel. Bien que n'importe qui, même sans avoir été choisi par l'arme, puisse la brandir, ceux qui n'ont pas du sang de lim sidhe ne peuvent jamais exploiter tout leur pouvoir et la Force requise augmente de 4 points.

Les quatre perdues

Même si elles sont connues sous le nom des Treize Armes Légendaires, seules neuf d'entre elles sont véritablement connues. Le nom ou la nature des quatre autres est un mystère complet et on ne sait rien d'elles si ce n'est qu'elles complètent la série des Treize. Certains ont une théorie comme quoi elles ne seraient qu'un mythe, alors que d'autres qui ont fait plus de recherches dans les légendes assurent qu'elles sont réelles mais qu'elles ont été maniées par des personnes inconnues qui ont lutté et ont sauvé le monde, dans l'ombre, lors de guerres secrètes.

Asclepios	1	Gae Bolg	8
??	2	Aegis	9
Nothung	3	??	10
Gram	4	??	11
Mjolnir	5	??	12
Carnwennan	6	Claidheim Soluis	13
Caliburn	7		

Asclepios

Asclepios, le Bourdon aux Miracles, le Bâton des Mille et Une Merveilles, est la première des Treize Armes Légendaires. On dit que c'est un artefact aux innombrables pouvoirs, une splendeur sans égal créée par le plus grand de tous les druides Lillium. Fait d'un bois unique plus résistant que le métal, on a employé pour le fabriquer une branche du Chêne Sacré, qui a été transformée en argent en la trempant dans les larmes de la Reine des banshees, Lissandra.

Il s'agit d'un grand bâton sculpté avec deux serpents décoratifs dans sa partie supérieure. En le faisant bouger très rapidement, les serpents ondulent constamment comme s'ils étaient vivants

À l'heure actuelle l'arme est en possession des agents spéciaux de l'empire, mais apparemment le lien qu'elle a tissé avec son porteur n'est pas complet et elle reste encore dans le flux des âmes, gardant l'espoir d'être réclamée par la bonne personne.

Lien : Asclepios entre en résonance avec le désir d'avoir le pouvoir, de protéger la connaissance et de découvrir des secrets.

Fabula : 80 / 280 / 320

Qualité : Asclepios est considéré comme un bâton de combat de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie. En dépit des règles générales, ce bonus s'ajoute aussi à la Projection magique et psychique de son utilisateur.

Pouvoir surnaturel : Asclepios attaque avec Énergie comme Mode secondaire.

Multiplicateur de pouvoir (Notions d'utilisation 2) : Le porteur d'Asclepios ajoute un point à trois de ses Accumulations de Ki, obtient un bonus de +15 à son AMR et de +15 à son Talent psychique.

Régénération : Le porteur d'Asclepios ajoute trois points à sa Régénération naturelle, avec un maximum de 16.

Contre-attaque parfaite : En obtenant un résultat de contre-attaque en parant au moyen d'Asclepios, son porteur peut ajouter un bonus spécial de +20 à son contre.

Vision surnaturelle : Tant qu'il est en contact avec le bâton, le porteur d'Asclepios a la capacité de Voir le surnaturel. S'il l'avait déjà, il obtient un bonus de +20 à tous ses tests liés à la perception ainsi qu'à son Évaluation magique.

Bâton du serpent : Aucun reptile ne peut blesser volontairement le porteur d'Asclepios s'il n'a pas réussi auparavant un test de RMys contre 160.

Rapidité : Le porteur de l'arme augmente son Mouvement de 1 point.

Pouvoir curatif (Notions d'utilisation 2) : Tous les sorts de soin lancés par le personnage le sont automatiquement au Degré de pouvoir supérieur.

Ouvreur de chemins (Notions d'utilisation 3) : Une fois par round et sans aucun coût, le porteur d'Asclepios peut lancer le sort d'Accès Libre Ouverture au Degré Intermédiaire. Pour ce faire, il faut que le bâton soit en contact avec la porte à ouvrir.

Conteneur de magie (Notions d'utilisation 2) : Asclepios peut servir à contenir un sort dont la valeur Zéonique ne dépasse pas 200 points. Son porteur peut libérer le sort quand il le désire, ce qui naturellement le consomme, en utilisant soit sa propre compétence offensive ou défensive, soit la Projection magique de la personne qui a imprégné Asclepios avec ce sort.

Les deux serpents (Rituel) : Le porteur d'Asclepios peut planter le bâton dans le sol et en répétant trois fois son nom, faire que tant qu'il est en terre aucun être avec des intentions néfastes ne puisse approcher à moins de 10 mètres de l'artefact sans réussir auparavant un test de RMys contre 160.

Prédiction (Notions d'utilisation 4) : En se concentrant tout en fermant les yeux, le porteur d'Asclepios est capable de percevoir le futur proche le plus probable, une sorte de prédiction approximative des événements immédiats. Chaque round où il reste dans cet état sans faire aucune action active lui permet de percevoir les dix secondes à venir, jusqu'à un maximum d'une minute, ou ce qui revient au même à six rounds de concentration. Si Prédiction est utilisée en combat le porteur de l'arme obtient un bonus de +30 à son Initiative et à toute action opposée contre ses adversaires, étant donné qu'il sait par avance ce qu'ils vont faire. Ce bonus s'applique uniquement au premier round du combat car ensuite les actions de ses ennemis auront changé par rapport à ce qu'il aura prédit. Cette capacité n'a aucun pouvoir contre les actions des entités de Gnose 35 ou supérieure.

La seule limite à ce pouvoir est son incapacité à affronter quelque chose de complètement inconnu ; par exemple le porteur ne pourra pas savoir ce qui va se passer en ouvrant une porte s'il n'a pas la moindre idée de ce qu'il y a derrière.

Résurrection (Rituel arcane) : Le plus grand pouvoir d'Asclepios permet à son porteur de ressusciter un mort dont l'âme attend encore l'Appel. Le porteur de l'arme doit mettre le bâton sur le corps du défunt et verser son sang sur les serpents, qui se mettent alors à se tordre comme s'ils étaient vivants et enveloppent le mort. Le processus dure environ une minute et à la fin l'âme est à nouveau liée au corps, qui récupère tous ses Points de Vie négatifs jusqu'à arriver à 1. Pour activer correctement cette capacité le détenteur de l'objet doit réussir un test de Médecine contre une difficulté Absurde (240).

Ce pouvoir ne peut être activé qu'une fois tous les trois jours, que sa dernière utilisation ait été ou non couronnée de succès. Il ne fonctionne qu'une fois par personne et ne peut rendre la vie si l'âme a déjà été détruite par des moyens surnaturels ou si la tête a été séparée du corps.

Niveau de pouvoir : 4

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
60	+25	4	CON	ÉNE
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hast	Deux mains	26	6	180
Règles spéciales				
+15 à la Projection magique et psychique, Pouvoir surnaturel, Multiplicateur de pouvoir, Régénération, Contre-attaque parfaite, Vision surnaturelle, Bâton du serpent, Rapidité, Pouvoir curatif, Ouvreur de chemins, Conteneur de magie, Les deux serpents, Prédiction, Résurrection				



Nothung

Nothung, la troisième Arme Légendaire, la Lame du Froid et de l'Hiver Éternels, est la jumelle de Gram. Elle a été utilisée pour la première fois par le lim sidhe presque inconnu Gygjur Lobdrock, le meurtrier de dragons, le premier mortel qui ait pris en chasse ces grandes créatures et qui ait réussi à les tuer.

Si l'on en croit les légendes, son tranchant a été conçu par le clan des nordiques qui se sont servis de la première rosée du matin tombée sur les feuilles des Arbres Sacrés, laquelle se transforma en glace en ruisselant sur le monde. Pour la rendre plus solide, elle a été mélangée avec les larmes de Lissandra, la changeant en argent cristallin. Sa poignée a été fabriquée différemment car elle est d'un bois directement sculpté dans le Grand Bouleau Lillium lui-même.

Tout comme Gram elle est liée à l'hiver et au froid mais, contrairement à sa sœur, Nothung est une arme de nature sacrée, une force purificatrice de grand pouvoir. Elle a une forme étrange, à mi-chemin entre une immense hache de bataille et une hallebarde. Sa lame mêle les éléments métalliques et cristallins et est toujours entourée d'un givre brillant qui resplendit à la lumière du matin.

Nothung a été utilisée au moins par dix personnes tout au long de l'histoire, même si aujourd'hui elle est une des armes qui n'ont plus de maître.

Lien : Nothung entre en résonance avec le désir de protéger les autres, de vaincre des ennemis démesurés et avec un fort sens de la justice.

Fabula : 80 / 240 / 320

Qualité : Nothung est considérée comme une hache à deux mains de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie.

Froid éternel : Nothung attaque avec Froid comme Mode Secondaire.

Immunité élémentaire : Pendant qu'il empoigne Nothung, son porteur est immunisé contre le froid naturel. Dans le cas où il serait attaqué par une source de froid mystique, il obtient l'équivalent d'une immunité contre 10 intensités de Froid, c'est-à-dire qu'il applique un malus de -50 à la base de dégâts de ces assauts et un bonus de +50 à ses Résistances contre les effets liés à ce gel surnaturel.

Tueuse de géants : Nothung a une base de dégâts de 200 contre les créatures de taille Énorme ou supérieure.

Gel sacré : Nothung est considérée comme une arme sacrée et applique un bonus de +50 à sa base de dégâts contre les créatures surnaturelles impies.

Tranchant de l'aurore : Quand le porteur de Nothung est gravement blessé et que ses Points de Vie sont réduits à moins d'un tiers de leur total, l'arme accorde à son maître la possibilité de réaliser une attaque spéciale en appliquant un bonus de +50 à sa compétence offensive, en investissant simplement un unique point de Fatigue. Cette capacité est limitée à une seule activation par round.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
130	-55	9/11	TRA	FRO
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hache / Deux mains	Une ou deux mains	32	13	180
Règles spéciales				
Froid éternel, Immunité élémentaire, Tueuse de géants, Gel sacré, Tranchant de l'aurore				

Gram

Gram, l'Épée Noire de l'Enfer et quatrième Arme Légendaire, est la jumelle de la hache sacrée Nothung. Elle fut maniée par celui qui, pour quelques druides et historiens, fut le plus sombre, le plus sanguinaire et le plus dépravé de tous les lim sidhes, le roi obscur Dullahan.

Comme sa jumelle, son tranchant a été façonné en cristallisant la première rosée du matin tombée sur les feuilles des Arbres Sacrés grâce aux larmes de Lissandra, mais le liquide fut imprégné de la sève obscure de l'aubépine, dont le bois a également été utilisé pour fabriquer sa poignée.

Gram est une arme de grand pouvoir capable d'innombrables merveilles, mais elle est aussi fondamentalement ténébreuse. Elle ressemble à une grande épée de cristal noir pleine de lianes épineuses. Quand elle est brandie elle projette toujours des gouttes de sang qui s'évaporent en quelques minutes.

L'épée noire est entrée en communion avec une multitude de héros et de guerriers sanguinaires au cours des siècles, et tous ont eu un destin malheureux. Actuellement l'arme est entre les mains d'un des membres de haut rang de Samael, bien qu'il n'ait aucune relation avec les lim sidhes.

Lien : Gram entre en résonance avec le désir de vengeance et l'envie de supprimer d'innombrables vies en se laissant emporter par une soif homicide.

Fabula : 80 / 280 / 320



Qualité : Gram est considérée comme une épée à deux mains de Qualité +10 capable d'affecter l'énergie, mais à tous effets sa Résistance et sa Présence sont équivalentes à celles d'une arme de Qualité +20.

Froid éternel : Gram attaque avec Froid comme Mode Secondaire.

Vorpale : Toutes les attaques du détenteur de Gram qui sont dirigées vers la tête de ses ennemis n'appliquent qu'un malus de -20 à leur compétence et bénéficient d'un bonus de +40 au calcul du Critique causé.

Buveuse de sang : Chaque fois que Gram achève un adversaire capable de saigner, l'épée augmente temporairement ses capacités en obtenant un Point de Pouvoir, avec un maximum de 13 points. Chaque jour l'épée consomme un des Points de Pouvoir accumulés. S'il ne lui en reste aucun, le possesseur de l'épée subit chaque jour une perte de 50 Points de Vie qui se récupèrent au rythme des sacrifices.

Le pouvoir du sang : Si Gram a au moins 1 Point de Pouvoir, sa Qualité passe à +15. Si elle en a 7 ou plus elle atteint +20.

Arme légendaire : Seul un descendant des lim sidhes peut utiliser librement Gram. Dans le cas contraire l'arme conserve tous ses pouvoirs et ses qualités mais la règle Buveuse de sang fait passer son délai entre chaque perte d'un jour à une heure.

Décapiteuse (Notions d'utilisation 2) : Le porteur de Gram peut investir un Point de Pouvoir avant de lancer les dés pour annuler le malus appliqué en réalisant une attaque dirigée vers la tête et obtenir le bonus de +80 au calcul du Critique causé.

Voleuse de vie (Notions d'utilisation 2) : Le porteur de Gram peut investir un Point de Pouvoir pour récupérer 40 Points de Vie.

Enfer sanglant (Notions d'utilisation 2) : Le porteur de Gram peut investir un Point de Pouvoir pour ajouter 50 points à la base de dégâts de l'arme jusqu'à la fin du round.

Armure ensanglantée (Notions d'utilisation 2) : Celui qui porte Gram peut investir un Point de Pouvoir pour obtenir un IP 6 contre toutes les attaques ou augmenter de 3 points l'IP dont il bénéficiait déjà, et ce jusqu'à la fin du round.

Ki accru (Notions d'utilisation 2) : Celui qui porte Gram peut investir un Point de Pouvoir pour augmenter d'un point trois de ses Accumulations de Ki. Il peut dépenser jusqu'à trois Points de Pouvoir par round dans cette capacité.

Ragnarok (Notions d'utilisation 3) : Le porteur de Gram peut dépenser sept Points de Pouvoir pour ajouter +100 à sa compétence offensive jusqu'à la fin du round.

Esprit condamné (Notions d'utilisation 4) : L'âme d'une personne assassinée par Gram ne peut pas reposer en paix, et revient dans le monde quelques heures après sa mort sous la forme d'un esprit rempli de tristesse et de noirceur. Le porteur de l'arme peut sacrifier 50 Points de Vie et dépenser trois Points de Pouvoir pour donner un ordre à une de ces âmes en peine auquel elle ne pourra pas désobéir.

Niveau de pouvoir : 4

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
110/120/130	-50/-45/-40	8/10	TRA	FRO
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Deux mains	Une ou deux mains	38	10/12/14	230
Règles spéciales				
Froid éternel, Vorpale, Buveuse de sang, Le pouvoir du sang, Arme légendaire, Décapiteuse, Voleuse de vie, Enfer sanglant, Armure ensanglantée, Ki accru, Ragnarok, Esprit condamné				

Illustration Wen Yu Li

Mjolnir

Mjolnir est la cinquième Arme Légendaire sidhe, aussi appelé le Marteau du Tonnerre et des Tempêtes. Il a été porté pour la première fois lors de la guerre contre les esprits des bêtes par le lim sidhe Ruatha Synn, le héros qui détruisit le dragon ancestral Hatherell et Bloodbane, fils du Dévoreur. Il a été forgé dans un Nœud de pouvoir par le Clan des nordiques en se servant d'un fragment du cœur de cristal de Rudraskha, une petite pièce que l'Aeon lui-même a donnée pour servir de noyau. Apparemment, le marteau est une incarnation de la force pure de la tempête, une arme divine qui permet de déchaîner le pouvoir imparable de l'éclair.

Mjolnir est un marteau de guerre doré de taille considérable et recouvert de runes qui changent selon la personnalité de son porteur. Lorsque l'on combat avec lui sa surface se couvre toujours de décharges électriques et un vent humide semble faire légèrement bouger les vêtements de son porteur.

À l'heure actuelle l'arme est en possession des agents spéciaux de l'Empire, mais apparemment le lien qu'elle a tissé avec son porteur n'est pas complet, et elle reste encore dans le flux des âmes, gardant l'espoir d'être réclamée par la bonne personne.

Lien : Mjolnir entre en résonnance avec la force de caractère, le désir de se surpasser et de vaincre et les caractères directs, quasiment obsessionnels.

Fabula : 80 / 280 / 320

Qualité exceptionnelle : Mjolnir est considéré comme un marteau à deux mains de Qualité +20.

Arme surnaturelle : De par sa nature mystique Mjolnir est une arme capable d'affecter l'énergie et d'arrêter les attaques immatérielles comme si il était une arme avec une Présence de 220.

Arme légendaire : Seul un descendant des lim sidhes peut utiliser librement Mjolnir. Dans le cas contraire, l'arme conserve tous ses pouvoirs et ses qualités mais elle est considérée comme requérant une Force de 18 pour être maniée.

Marteau de jet : Bien qu'il soit un marteau à deux mains, Mjolnir a la règle spéciale Lançable.

Bourrasque (Notions d'utilisation 2) : En réalisant une attaque de zone avec Mjolnir, son détenteur peut dépenser un point de Fatigue pour que l'arme atteigne toutes les cibles se trouvant à cinq mètres de lui.



Illustration Wen Yu Li

Tremblement de terre (Rituel) : Une fois par minute, et au lieu de réaliser une attaque, le possesseur de Mjolnir peut frapper le sol pour provoquer un énorme tremblement de terre. Toute personne ayant les pieds au sol et se trouvant à moins de 50 mètres de lui devra réussir un test d'Agilité contre une difficulté de 14 sous peine de tomber, n'arrivant pas à tenir debout pendant trois rounds entiers. Toute construction avec un Seuil d'Invulnérabilité inférieur à 80 est immédiatement détruite, et celles ne dépassant pas 100 subissent des dégâts mineurs. Activer cette capacité coûte 5 points de Ki ou 100 points de Zéon qui sont automatiquement décomptés de la réserve du porteur de l'artefact sans qu'il ait eu besoin de les accumuler.

Le pouvoir de la tempête : Tout ennemi frappé par Mjolnir reçoit automatiquement un impact de Force 12, ou de la Force de son porteur si cette dernière est supérieure.

Seigneur des tempêtes (Rituel) : En frappant le sol trois fois avec le manche de Mjolnir, son porteur peut déchaîner une vague d'éclairs sans précédent contre tout ce qui l'entoure. Pour se servir de cette capacité le personnage maniant le marteau doit réussir un test de Pouvoir contre une difficulté de 12. Chaque point de la marge de réussite permet à l'arme de générer un éclair supplémentaire, chaque décharge pouvant être dirigée contre une seule cible ou être répartie entre celles se trouvant à moins de 50 mètres. Si au contraire il échoue au test de Pouvoir, l'arme ne produit qu'un éclair qui tombe sur le porteur. Les éclairs ont une base de dégâts de 100 et attaquent sur le Mode Électricité en utilisant la compétence offensive de celui qui fait appel à eux. Activer Seigneur des tempêtes coûte 10 points de Ki ou 150 points de Zéon, qui sont automatiquement décomptés de la réserve du porteur de l'artefact sans qu'il ait eu besoin de les accumuler.

Résurrection (Rituel arcane) : Bien que de façon très restreinte, Mjolnir peut rendre la vie à une personne morte récemment ou à quelqu'un qui est sur la ligne ténue entre la vie et la mort. Malheureusement, pour que cela se produise il faut un concours de circonstances nombreuses. Tout d'abord il ne peut pas s'être passé plus de dix minutes depuis le décès et son cœur et sa têtes doivent être intacts. De plus le corps doit être à l'air libre au milieu d'une tempête, à un endroit où des éclairs peuvent tomber. Enfin, le possesseur de Mjolnir doit placer le marteau au contact du défunt et invoquer le pouvoir des éclairs pour qu'il traverse son corps et atteigne le mort. Ce faisant, le porteur de Mjolnir perd automatiquement la moitié de ses Points de Vie, de Ki, de Zéon et de Potentiel Psychique, qui se récupèrent au rythme de Sacrifice, et il doit réussir un test de RPhy contre 120 pour survivre au processus. Qu'il réussisse ou non, le défunt se relève sur l'instant avec une quantité de Points de Vie équivalente à ceux sacrifiés par le détenteur de Mjolnir.

Le marteau doit attendre un certain temps, entre 5 jours et un mois, avant de pouvoir utiliser à nouveau cette capacité.

Niveau de pouvoir : 4

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
110	-15	7/10	CON	- -
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Masse	Une ou deux mains, Lançable	36	12	220
Règles spéciales				
Arme surnaturelle, Arme légendaire, Marteau de jet, Bourrasque, Tremblement de terre, Le pouvoir de la tempête, Seigneur des tempêtes, Résurrection				

Carnwennan

Carnwennan, la Dague d'Argent, est la sixième Arme Légendaire. Elle est d'ordinaire associée à Caliburn car la première à l'avoir portée fut Nie, la compagne du roi Nuada.

Il s'agit d'un poignard fait d'un assemblage de morceaux de jade et orné de façon aussi inhabituelle que magnifique. Son noyau est un fragment purifié de l'Aeon Phandemonium, raison pour laquelle l'arme est connue parmi les occultistes comme « l'obscurité sacrée ». Grâce à son essence ténébreuse, Carnwennan est dotée de pouvoirs sur les ténèbres et peut briser le destin de ses ennemis, ce qui en fait une arme terriblement dangereuse.

Il y a quelques mois elle était entre les mains de l'Ordre de Magus, mais son possesseur a disparu il y a peu, faisant de sa localisation actuelle un mystère.

Lien : Carnwennan résonne avec la justice, les sentiments positifs et le désir de détruire un mal puissant.

Fabula : 80 / 240 / 280

Qualité : Carnwennan est considéré comme un poignard de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie.

Attaques éclair : Le porteur de Carnwennan ne souffre que d'un malus de -10 à sa compétence offensive pour chaque attaque supplémentaire réalisée.

Assassin sans égal : Si le détenteur de Carnwennan réalise une attaque par surprise sur un adversaire qui ne s'attendait pas à subir un assaut, l'arme augmente sa base de dégâts de 50 points et octroie un bonus de +40 au calcul du Critique causé.

Fondu dans l'ombre : Tant qu'il est à l'intérieur de bâtiments qui ne sont pas directement éclairés par la lumière du soleil, le porteur de Carnwennan applique un bonus de +40 à ses compétences secondaires Discrétion et Camouflage.

Mouvement surhumain : Carnwennan permet à son porteur de réaliser des actions physiques surhumaines. S'il en était déjà capable, que ce soit naturellement ou grâce aux pouvoirs du Ki, il obtient à la place un bonus de +1 à la Dextérité et à l'Agilité tant qu'il a le poignard entre les mains.

Annulation : Si Carnwennan inflige des dégâts, il annule jusqu'à la fin du round tous les bonus spéciaux de la cible à ses Résistances, qu'ils soient naturels ou mystiques. Cette capacité n'a aucun effet sur les créatures à Encaissement.

Condamnation : Si le porteur de Carnwennan utilise le poignard comme une arme de jet et qu'il inflige des dégâts à sa cible, l'arme reste fichée dans le corps de son adversaire. Jusqu'à la prochaine nouvelle lune, personne à part le détenteur de Carnwennan ne peut retirer l'arme et toute tentative en ce sens n'aboutira qu'à faire souffrir et infliger plus de dégâts à la personne affectée. Pendant ce temps la perte de Points de Vie causée à l'aide de Carnwennan ne peut pas être récupérée, et tant que la blessure ne guérit pas la cible souffre des désavantages Malchance et Infortuné.

Niveau de pouvoir : 3+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
60	+35	3	PER	TRA
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Arme courte	Lançable, Précise	25	4	165
Règles spéciales				
Attaques éclair, Assassin sans égal, Fondu dans l'ombre, Mouvement surhumain, Annulation, Condamnation				



Illustration Wen Yi Li

Caliburn

Caliburn, l'Épée des Rois, la Lame Ultime, est la septième et la plus puissante de toutes les Armes Légendaires. Certains disent qu'elle est l'incarnation directe du Chêne Rouvre Sacré et que celui qui la possède voit retomber sur ses épaules le poids de sauver le monde lorsqu'il en aura le plus besoin.

Caliburn est une magnifique épée bâtarde de grandes dimensions. Sa lame comme sa poignée sont couvertes de gravures dorées, ce qui donne l'impression trompeuse que l'épée est faite d'or. En réalité, la liste entière des matériaux utilisés par le clan des nordiques pour la fabriquer est un mystère complet, mais la base de Caliburn est un étrange métal stellaire qu'ils avaient découvert sur un météore tombé des cieux.

Cette arme ancestrale a eu une multitude de maîtres au cours des siècles, y compris le Sacro-saint Empereur Lazare Giovanni en personne. Néanmoins, pour les croyants du Lillium, le plus important de ses maîtres est Nuada, le plus grand des lim sidhes et celui qu'ils considèrent généralement comme leur roi.

L'opinion publique pense que Caliburn est actuellement en possession du monarque d'Albéria qui l'utilise personnellement pour combattre. Toutefois il est avéré que cette arme n'est rien de plus qu'une imitation, et que l'original est perdu quelque part dans la Veille.

Lien : On ne sait pas exactement à quelles émotions Caliburn répond. Comme si elle avait sa propre personnalité, l'arme choisit seule les personnes destinées à accomplir de grandes choses en ce monde.

Fabula : 80 / 240 / 280

Qualité : Caliburn est considérée comme une épée bâtarde de Qualité +20 capable d'affecter l'énergie. En dépit des règles générales, ce bonus s'ajoute aussi à la Projection magique et psychique de son utilisateur.

Indestructible : Caliburn ne peut être brisée par aucun moyen connu.

Pouvoir de l'âme : L'arme accorde un bonus de +2 à la caractéristique de Pouvoir de celui qui la porte.

Souverain : En la portant, le détenteur de Caliburn obtient un bonus naturel de +80 à ses tests de Commandement.

Immunité : Le possesseur de Caliburn ne peut pas souffrir d'hémorragie, prendre feu ou être congelé.

Agrippée : Celui qui possède Caliburn applique un bonus de +3 à tout test opposé relatif à une tentative de désarmement.

Général : Tous les alliés qui luttent aux côtés du porteur de Caliburn obtiennent un bonus de +10 à toutes leurs actions de combat ainsi qu'à toutes leurs Résistances.

Changer le destin (Notions d'utilisation 2) : Le détenteur de Caliburn peut refaire, une fois par combat, un jet de dés sur une attaque ou une défense liée à l'épée. Tant qu'il n'a pas vaincu ou été vaincu par les ennemis qu'il affronte quand il utilise ce pouvoir, il ne peut l'activer à nouveau.

Résistances accrues : Le porteur de Caliburn obtient un bonus de +10 à toutes ses Résistances. Nonobstant les règles générales, ce modificateur s'ajoute à tout autre bonus qu'avait le personnage grâce à un autre objet spécial.

Avalon (Notions d'utilisation 4) : Comme élu du monde et son plus grand héros, le porteur de Caliburn ne peut être vaincu. En activant cette capacité, le personnage ne peut être blessé ou affecté négativement par aucune capacité naturelle ou surnaturelle pendant un nombre de rounds équivalent à sa caractéristique de Pouvoir. Une fois ce délai écoulé, le porteur de Caliburn perd un point de Pouvoir et souffre d'un malus de -50 à toutes ses actions qu'il récupère au rythme de 10 points par jour. Avalon ne peut être activée qu'une fois par jour. Les êtres de Gnose 40 ou supérieure peuvent ignorer l'immunité que confère cette capacité.

Niveau de pouvoir : 4+

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
110	-10	7/9	TRA	CON
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée / Deux mains	Une ou deux mains	-	13	225
Règles spéciales				
+20 à la Projection magique et psychique, Indestructible, Pouvoir de l'âme, Souverain, Immunité, Agrippée, Général, Changer le destin, Résistances accrues, Avalon				

Gae Bolg

À l'exception de Caliburn, Gae Bolg, la Lance qui Annonce la Mort, est la plus connue de toutes les Armes Légendaires. Elle fut la huitième a être créée par le clan des nordiques et pour ce faire ils se sont servi d'os imprégné du pouvoir du monde spirituel issu de la colonne vertébrale, d'une Grande Créature. Elle est considérée comme un nœud unissant ce monde et l'au-delà, et quelques prêtres Lillium l'associent également à l'If Sacré car c'est une arme si parfaite et ineffable qu'elle ne peut qu'apporter la mort. Sa première apparition date d'il y a un peu plus de deux mille ans, et elle a été maniée depuis par quelques-uns des plus importants guerriers de l'histoire.

Gae Bolg est une magnifique lance à la pointe décorée de détails travaillés, même si elle n'est pas aussi spectaculaire que les autres armes légendaires. Sa caractéristique la plus remarquable vient du fait qu'au moment de combattre avec elle sa pointe parait prendre vie, car elle peut se tordre et faire des détours sans cesse jusqu'à atteindre son objectif.

Après être passée de main en main au fil des siècles, elle sert à présent une descendante des lim sidhes au service de l'impératrice enfant.

Lien : Gae Bolg résonne avec la nécessite et le désir de vaincre, ainsi que celui d'obtenir plus du pouvoir.

Fabula : 80 / 180 / 240

Qualité : Gae Bolg est considérée comme une lance de Qualité +15 capable d'affecter l'énergie.

Perce-cœurs : Gae Bolg cherche seule le cœur de son adversaire. Les attaques ciblées vers le cœur appliquent un malus de seulement -10 à la compétence offensive du lanceur.

Échec impossible (Notions d'utilisation 2) : Fidèle au mythe, la pointe de Gae Bolg ne peut échouer et atteint toujours son but, car même lorsqu'elle est déviée ou loin de sa cible la lance entière se tord et change de direction tant qu'elle ne l'a pas frappée. Par conséquent, chaque fois que le possesseur de Gae Bolg réalise une attaque avec elle et que la compétence de Défense de l'adversaire surpasse la sienne, l'arme échange la compétence de son maître pour un Résultat d'Attaque de 320, bien que ce faisant les dégâts de l'arme soient réduits de moitié.

Cet effet n'est absolument pas considéré comme une attaque supplémentaire, simplement il faut à nouveau calculer le résultat avec le second résultat. Échec impossible ne fonctionne pas si le personnage annonce plusieurs attaques, réalise un coup ciblé ou encore utilise une manœuvre de combat, une Technique, un Magnus ou un pouvoir du Ki similaire.

Celthar Luin (Notions d'utilisation 3) : Si on la projette, la pointe de la lance devient incandescente et traverse n'importe quel obstacle entre elle et sa cible. En termes de jeu, Gae Bolg peut être lancée avec une portée maximale supérieure de 250 mètres à ce que permet la Force de son détenteur, augmentant de +50 ses dégâts comme sa compétence d'attaque. De plus, l'attaque affecte tous ceux dans la ligne de tir entre le lanceur et sa cible. En utilisant cette attaque, Gae Bolg ignore complètement l'armure du défenseur.

Niveau de pouvoir : 4

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
70	+20	4/6	PER	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Hast	Une ou deux mains, Lançable	28	8	175
Règles spéciales				
Perce-cœur, Échec impossible, Celthar Luin				



Illustration Wen Yu Li

Aegis



Aegis est le Bouclier Ultime, la protection absolue qui permet à son possesseur de se défendre contre n'importe quelle attaque. Elle fut la neuvième Arme Légendaire a être créée par le clan des nordiques, rempart parfait capable d'arrêter jusqu'à la puissance destructrice des douze autres.

Bien qu'à l'instar des autres l'arme fut créée grâce à l'art du clan des nordiques, il est avéré qu'Aegis a été conçu par un groupe de dissidents sur commande de la Première Sorcière Eltheldrea. Il a la forme d'un bouclier traditionnel magnifiquement sculpté qui s'ajuste sur l'avant-bras comme s'il était vivant ou, s'il est contrôlé magiquement, qui flotte au-dessus de l'épaule droite de son utilisateur.

Lien : Aegis résonne avec le désespoir, le désir de protéger les autres et la peur de la mort.

Fabula : 80 / 240 / 280

Qualité : Aegis est considéré comme un bouclier de Qualité +20 capable d'affecter l'énergie. En dépit des règles générales, ce bonus s'ajoute aussi à la Projection magique défensive de son utilisateur.

Indestructible : Aegis ne peut être brisé par aucun moyen connu.

Résistance surnaturelle : Le porteur d'Aegis obtient un bonus de +25 à toutes ses Résistances.

Barrière contre les projectiles : Aegis obtient un bonus spécial de +20 à toute défense contre une attaque à distance qui s'ajoute à celui accordé par sa Qualité, qu'elle soit naturelle comme un projectile, ou une décharge de n'importe quel type.

Écran absolu : Si le porteur d'Aegis déclare qu'il se met en Défense Totale, il ne subit plus aucun malus en réalisant des défenses supplémentaires.

Défense naturelle : Même si le porteur d'Aegis ne peut ou ne sait pas se défendre, le bouclier crée un écran d'énergie autour de lui qui protège son maître avec un Résultat de Défense non modifiable de 180.

Reflet (Notions d'utilisation 3) : Si le porteur d'Aegis se défend avec succès contre une attaque à distance, il peut choisir de la renvoyer à son ennemi avec le Résultat d'Attaque de celui qui l'a attaqué. Cette capacité est automatique et ne consomme aucune action du porteur, mais il ne peut l'utiliser s'il a été obligé de se mettre sur la défensive lors du round. Cette capacité s'applique également si l'on projette un bouclier magique au travers d'Aegis.

Niveau de pouvoir : 4

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
60	-25sp.	7	CON	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Bouclier	+40 à la Parade, +30 à l'Esquive	-	8	225
Règles spéciales				
+20 à la Projection magique défensive, Indestructible, Résistance surnaturelle, Barrière contre les projectiles, Écran absolu, Défense naturelle, Reflet				

Claidheim Soluis

La treizième Arme Légendaire est Claidheim Soluis, l'Épée de Lumière, la Porteuse de Justice. Même au sein des Treize c'est un artefact spécial, car c'est la seule capable d'évoluer et de s'améliorer. Bien que Claidheim soit le premier de ses noms, avec les siècles ses cinq porteurs lui ont accordé un nom différent, et avec chacun l'épée a obtenu un nouveau pouvoir : Dyrnwyn, Calad Bolg, Carn, Fragarach et Nua sont les noms qu'elle a eu jusqu'à présent.

Claidheim a également une apparence différente des autres Treize, car pour la créer le clan des nordiques a utilisé des fragments d'autres armes ancestrales, les fondant à nouveau pour façonner une œuvre encore plus magnifique. Il est pratiquement certain qu'une partie des composants d'origine appartenaient à une arme utilisée comme incarnation par la Béryl Azrael, raison pour laquelle l'arme a une nature sacrée et un certain aspect elfique.

À ce jour, cela fait plus de trois cents ans que personne n'a porté l'épée, et sa localisation actuelle est inconnue.

Lien : Soluis résonne avec la justice, les sentiments positifs et le désir de détruire un mal puissant.

Fabula : 80 / 240 / 280

Qualité : Claidheim Soluis est considérée comme une épée longue de Qualité +10, mais en ce qui concerne les Résistances et la Présence sa Qualité est de +20.

Héritage existentiel : Il est possible que Claidheim Soluis soit potentiellement la plus grande des armes légendaires car elle a hérité du pouvoir spécial de chacun des porteurs qu'elle a considéré dignes de la manier. De ce fait ses pouvoirs évoluent avec le temps, devenant chaque fois plus imprévisibles et puissants.

Dyrnwyn (Rituel) : Ce pouvoir se manifeste si le porteur dégaine Claidheim Soluis avec un dessein positif important, auquel cas le tranchant de l'épée se couvre d'un feu argenté et purificateur. Lorsqu'il s'active, l'épée est considérée comme une arme de Qualité +20 capable d'affecter l'énergie. Le feu ne produit ni chaleur, ni dégâts en lui-même, et l'arme continue à attaquer sur le Mode Tranchant.

Carn : N'importe quelle créature de nature négative qui observe le feu de Dyrnwyn pour la première fois le verra comme une puissante lumière brûlante, et devra donc réussir une RPhy contre 140 sous peine de rester aveuglée pendant un nombre de rounds équivalent à la marge d'échec.

Calad Bolg : Claidheim Soluis inflige des dégâts massifs aux créatures négatives et double donc ses dégâts contre elles.

Lien brisé : Contrairement à ce qui se passe avec la majorité des Treize Armes Légendaires, le lien peut être brisé entre Claidheim Soluis et son porteur si celui-ci verse un sang innocent ou qu'il commet un acte malveillant, même s'il n'est pas conscient de le faire. Une fois que cela s'est produit, l'arme ne s'associe plus jamais avec cette personne.

Fragarach (Notions d'utilisation 2) : Tant qu'il est en contact avec la poignée de l'arme le porteur de Soluis peut détecter, dans un rayon d'un kilomètre, la position exacte de toute source d'obscurité ou créature négative qui ne réussit pas une RMys contre 180. Cette capacité fonctionne comme une détection surnaturelle.

Nua : Selon la légende, celui qui brandit Claidheim Soluis pour une cause juste ne peut pas mourir. Par conséquent, lorsqu'il lutte avec elle, le porteur de l'arme est complètement immunisé contre tous les Critiques et n'applique aucun malus pour combattre, même si ses Points de Vie sont en négatif.

Niveau de pouvoir : 3 (potentiellement Niveau 5)

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
70 / 90	+10 / +20	6	TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Épée	-	33	7 / 11	225
Règles spéciales				
Héritage existentiel, Dyrnwyn, Carn, Calad Bolg, Lien brisé, Fragarach, Nua				

La vérité à propos de Soluis

Bien qu'elle soit réellement une des Treize armes légendaires, Claidheim Soluis a été créée en utilisant les restes d'un Pilier d'Âmes d'Imperium. C'est la raison pour laquelle l'arme peut évoluer et aussi l'origine de ses pouvoirs apparemment inhabituels.

Illustration Wen Yu Li

LES BOURDONS DE MAGUS

Le nom de « bourdon de Magus » est largement connu dans les cercles occultes pour bien des raisons. Pour la majorité il s'agit de dix bâtons aux pouvoirs jumeaux, des objets légendaires portés par les plus grands sorciers du monde. Néanmoins, peu sont ceux qui connaissent la véritable histoire qui se cache derrière le mythe : les dix ne sont en fait que de simples imitations d'une chose qui dépasse l'imagination de n'importe quel mage.

Le véritable bourdon de Magus est l'artefact de sorcellerie le plus puissant qui ait jamais été créé. Si le mythe dit vrai, son nom d'origine est le Bâton de Pertho, qui a appartenu au dieu des forces occultes Aityr et aurait été créé à partir de la dent du géant primordial. Naturellement il n'y a aucun moyen de vérifier tout cela mais, au vu de son pouvoir, il n'est pas difficile de croire qu'il a une connexion avec une entité divine. Le mythe raconte que le bâton a été remis à celui qui deviendrait le premier sorcier, accordant ainsi aux mortels le don de la magie. Curieusement, d'autres cultures non humaines ont également des mythes semblables avec un artefact qui pourrait être l'équivalent du bâton de Pertho, même si à chaque fois l'entité est différente.

En ces temps reculés l'objet est devenu un symbole équivalent au titre de « sorcier suprême » et, indépendamment des races ou des croyances, il devait appartenir au sorcier le plus puissant du monde. Toutefois, un groupe d'archimages décida d'étudier le bâton et de tenter de le reproduire. Leurs expériences ont donné naissance aux dix bourdons de Magus que l'on connaît aujourd'hui.

Bourdon de Magus

Généralement les bourdons de Magus, ou bâtons de la magie, sont des objets portés par les meilleurs archimages du monde. Ils ont un aspect bien plus sobre que celui auquel on pourrait s'attendre, ce sont simplement de longs bâtons de marbre magnifiquement sculptés dans leur partie supérieure. Ils ne sont liés à aucune race et ont appartenus à des êtres aux ethnies les plus disparates en échange d'une seule condition : avoir pu démontrer leur capacité à être un maître dans les arts magiques. On pense qu'il en existe dix car seul le meilleur sorcier de chaque voie de magie mérite d'en posséder un, bien qu'il soit certain que les bâtons ne sont liés à aucune voie.

Fabula : 140 / 280 / 320

Renforcement surnaturel (Notions d'utilisation 2) : Octroie un bonus de +10 à l'AMR et à la Projection magique en canalisant les sorts au travers du bourdon.

Résistance : Le bâton est considéré comme un artefact de Qualité +10 pour calculer sa Présence et sa Résistance.

Contenant de sorts (Notions d'utilisation 2) : Le bâton peut servir à emmagasiner un sort qui peut être libéré ultérieurement, dès que nécessaire. Ce sort ne peut avoir une valeur Zéonique supérieure à 80 et doit avoir déjà été lancé par le sorcier quand il avait le bourdon entre les mains. Naturellement, le sort disparait du bourdon après avoir été activé.

Magie innée (Notions d'utilisation 2) : La valeur Zéonique maximale des sorts innés du personnage augmente de +10 par rapport à ce qu'indique son AMR.

Maintien (Notions d'utilisation 2) : Le mage peut maintenir sans aucun coût un sort unique dont la valeur de maintien n'est pas supérieure à 5 points de Zéon par round.

Contenant de Zéon (Notions d'utilisation 1) : En tant que réceptacle magique, le bourdon de Magus peut contenir jusqu'à 800 points de Zéon.

Niveau de pouvoir : 3

Bâton de Pertho

Le Bâton de Pertho est le bourdon de Magus originel, un artefact au pouvoir magique incommensurable qui augmente les capacités de n'importe quel sorcier à un niveau incroyable. Les meilleurs occultistes assurent que seul Erebuskaikel est son égal et qu'aucun autre artefact magique ne pourrait, ne serait-ce que lui faire de l'ombre.

Jadis porté à chaque génération par le plus grand archimage, le bâton a eu une destinée mystérieuse depuis la fin de la Guerre de Dieu car, bien que l'artefact soit tombé entre les mains de Rah, on ne sait rien de ce qu'il en a fait ni dans quel lieu il a pu échouer après le conflit.

Fabula : 240 / 320 / 440

Renforcement surnaturel (Notions d'utilisation 2) : Octroie un bonus de +15 à l'AMR et à la Projection magique en canalisant les sorts au travers du bourdon.

Résistance : Le bâton est considéré comme un artefact de Qualité +15 pour calculer sa Présence et sa Résistance.

Contenant de sorts (Notions d'utilisation 3) : Le bâton peut servir à emmagasiner trois sorts qui peuvent être libérés ultérieurement dès que nécessaire. Ce sort ne peut avoir une valeur Zéonique supérieure à 200 et doit avoir été déjà été lancé par le sorcier quand il avait le bourdon entre les mains. Naturellement, le sort disparait du bourdon après avoir été activé.

Magie innée (Notions d'utilisation 3) : La valeur Zéonique maximale des sorts innés du personnage augmente de +20 par rapport à ce qu'indique son AMR.

Maintien (Notions d'utilisation 3) : Le mage peut maintenir sans aucun coût un sort unique dont la valeur de maintien n'est pas supérieure à 10 points de Zéon par round.

Contenant de Zéon (Notions d'utilisation 1) : En tant que réceptacle magique, le bâton peut contenir jusqu'à 3 000 points de Zéon.

Pouvoir supérieur (Notions d'utilisation 2) : Le bâton de Pertho augmente d'un point la caractéristique de Pouvoir de son possesseur.

Haute magie (Notions d'utilisation 4) : Le porteur du bâton peut utiliser des sorts de haute magie.

Difficile à contrôler : Seuls les individus au potentiel animique très élevé peuvent prétendre utiliser correctement le Bâton de Pertho. Un personnage qui n'a pas un Pouvoir d'au moins 12 doit réaliser un test de Pouvoir contre une difficulté de 15 à chaque fois qu'il souhaite se servir des capacités de ce bourdon.

Niveau de pouvoir : 4



Illustration Wen Yu Li



Illustration Wen Yu Li

LES TROIS TRÉSORS SACRÉS

Hormis les cinq Magatamas, aucun objet de pouvoir ou légendaire oriental ne peut rivaliser avec les Trois Trésors Sacrés, ces artefacts millénaires qui ont appartenu aux familles impériales du Lannet et du Shivat depuis l'apparition de Kuon Teikoku.

L'origine de ces objets remonte à la naissance de l'Empereur Éternel Amaterasu no Mikoto, car quand Varja a décidé de s'incarner dans une entité terrestre les Shizukana Sozoshas ou « créateurs silencieux », qui avaient donné vie au grand Kami, lui ont offert trois artefacts à emporter avec lui : Kusanagi no Tsurugi l'Épée du Vent, Yata no Kagami le Miroir de Vérité, et Yasakani no Magatama le Collier de l'Âme.

Durant les millénaires où il a dirigé l'Empire Éternel, Amaterasu s'est servi des Trois Trésors en très peu d'occasions, car il considérait que les artefacts étaient liés à son ancien moi qu'il préférait oublier. Ainsi il les a scellés dans les profondeurs de la cour, n'allant les chercher que lorsque c'était absolument indispensable.

Malheureusement le destin des Trois Trésors est incertain, car ces objets ont été perdus au fil du temps. Le premier à disparaître fut Kusanagi no Tsurugi, dont on perdit la trace après le combat entre Amaterasu et l'Aeon obscur Orochi. Les deux autres ont échu en héritage aux fils de l'Empereur : Lannet garda le Collier de l'Âme. et Shivat obtint le Miroir de Vérité. Les deux furent malencontreusement perdus quelques siècles plus tard : Yata no Kagami fut volé par des cambrioleurs qui réussirent à pénétrer dans le Palais Doré et Yasakani no Magatama fut offert à un Kami sans nom en échange de son aide dans l'Éternelle Guerre de l'Ombre. Actuellement on ne sait pas où ces trois artefacts se trouvent, mais on croit que Kusanagi no Tsurugi est entre les mains de la princesse qui a fuit le clan Asakura et est arrivée jusqu'au Vieux Continent.

Les initiés assurent que les Trois Trésors sont des objets au pouvoir démesuré, et ils ne manquent pas de raisons pour cela. Chacun d'entre eux est un artefact dont la puissance divine n'est que difficilement contrôlable par des mains mortelles. Une légende assure que les Trésors sont condamnés à rester séparés jusqu'à ce qu'Amaterasu lui-même revienne dans ce monde. De ce fait, si quelqu'un arrivait à les réunir cela serait une preuve irréfutable qu'il s'agit de la véritable incarnation de l'Empereur Éternel qui pourrait par conséquent régner sur tout Varja. Il est facile de supposer qu'aucun des dirigeants, du Lannet ou du Shivat, n'est très à l'aise avec cette idée.



Kusanagi no Tsurugi

Kusanagi no Tsurugi, l'Épée du Vent, représente la bravoure et l'adresse de Varja. Il s'agit d'un no-dachi gravé de grandes proportions. Les personnes normales n'y voient qu'une simple épée de merveilleuse facture, mais les êtres de nature supérieure la perçoivent comme une lame de pouvoir crépitante et dont ils ne peuvent approcher.

L'objet a été utilisé par Amaterasu no Mikoto pour décapiter l'Aeon obscur Orochi, et par la suite pour enfermer une partie de son essence impie. En se rendant compte que l'arme s'était imprégnée de la corruption de la créature Amaterasu abandonna l'épée, la scellant pour l'éternité. Malheureusement, le sceau a été récemment brisé et le Trésor est désormais quelque part sur le Vieux Continent.

Fabula : 80 / 180 / 320

Qualité exceptionnelle : L'épée Kusanagi est considérée comme un no-dachi surnaturel de Qualité +20 capable de blesser tout type de créatures tant que leur Gnose ne dépasse pas 40.

Sang d'Orochi : La lame de l'épée a été baignée dans le sang de l'Aeon obscur Orochi, ce qui l'a imprégnée d'une partie de son poison divin. Ceux qui sont blessés par l'arme deviennent extrêmement violents et leur corps saigne abondamment par tous les orifices. Si elle inflige des dégâts à quelqu'un, cette personne doit réussir un test de RPoi contre140 ou entrer dans l'état de Colère et perdre 1 Point de Vie par round pendant un nombre de rounds équivalent à sa marge d'échec. Le poison agit immédiatement et affecte sa victime jusqu'à ce que sa fureur retombe ou que ses Points de Vie descendent à 0.

Trancheuse : Capable de percer toutes les défenses, l'épée Kusanagi annule jusqu'à 8 points d'Indice de Protection du défenseur, en incluant le bonus de Qualité de l'arme.

Indestructible : On ne connait aucun pouvoir capable de briser le tranchant de Kusanagi si ce n'est des entités divines de nature supérieure, et par conséquent l'arme ne peut être détruite d'aucune façon.

Kaze no Nagi (Notions d'utilisation 3) : Quand son porteur le souhaite, le no-dachi peut créer de grandes lames de vent qui coupent tout ce qu'elles trouvent sur leur chemin. Le détenteur de Kusanagi peut réaliser une attaque sur le Mode Tranchant d'une portée de 100 mètres. Cette attaque considérée comme une action complète a une base de dégâts de 100 à laquelle il faut ajouter le bonus de Pouvoir de son porteur. Si ce dernier le désire la lame de vent peut s'étendre pour tenter d'atteindre toutes les cibles dans un rayon de 5 mètres, mais il doit alors appliquer un malus de -50 à sa compétence d'Attaque. Kaze no Nagi réduit de 4 points l'Indice de Protection de ses cibles.

Agilité des vents : Toute personne portant Kusanagi augmente son Mouvement de trois points, jusqu'à un maximum de 15, et peut réaliser des actions surhumaines basées sur l'Agilité.

Canalisateur : Tout guerrier qui porte Kusanagi obtient un bonus de +1 à toutes ses Accumulations de Ki.

Niveau de pouvoir : 4

Dégâts	Vitesse	FOR R.	Mode 1	Mode 2
120	-15	8/10	TRA	-
Catégorie	**Spécial**	**Solidité**	**Fracassement**	**Présence**
Deux mains	Une ou deux mains	-	12	240
Règles spéciales				
Sang d'Orochi, Trancheuse, Indestructible, Kaze no Nagi, Agilité des vents, Canalisateur				

Yata no Kagami

Yata no Kagami, le Miroir de Vérité, est le second des Trois Trésors Sacrés mais aussi le plus célèbre des trois artefacts. Il s'agit d'un petit miroir en argent sculpté orné d'une demi-lune au reflet extraordinairement clair. Sa localisation actuelle reste un mystère mais certains pensent, sans doute à raison, qu'il n'a jamais quitté le Shivat. Certains vont même jusqu'à supposer qu'il pourrait se trouver quelque part dans la ville de Yokai.

Fabula : 80 / 180 / 320

Reflet de la vérité (Rituel) : Comme il est dit dans la légende, Yata no Kagami ne reflète que la vérité. De ce fait, toute altération de l'apparence, illusion, invisibilité, métamorphisme ou capacité similaire modifiant la réalité perd son pouvoir face à lui. Tout ce qui se reflète dans le miroir reprend sa véritable forme, interrompant immédiatement n'importe quel sort ou capacité spéciale qui avait permis l'adoption de cette dernière. Cette capacité peut être évitée en réussissant un test de RMys contre 180 mais, si la lune est pleine, cette difficulté passe à 220.

Au-delà des mensonges (Rituel) : Le miroir ne peut refléter les mensonges. Si en étant face à lui quelqu'un prononce un mensonge et ne réussit pas une RMys contre 180, ou 220 si la lune est pleine à ce moment-là, son reflet dans le miroir dira la vérité.

Écrits (Rituel) : Le pouvoir du miroir fonctionne même avec des mensonges écrits. Si un texte inclut un mensonge, l'image dans le miroir reflètera la vérité écrite. Pour éviter cet effet, le rédacteur du mensonge doit réussir une RMys contre 160. Cependant il n'utilise pas la RMys qu'il possède au moment où le miroir reflète le mensonge mais celle qu'il avait quand il l'a écrit, et ce même si le rédacteur est mort.

Connaissance limitée (Rituel) : Le Yata no Kagami montre uniquement les mensonges de ceux qui sont conscients qu'ils mentent. Ainsi, s'ils ne savent pas ce qu'ils font le miroir n'a aucun pouvoir sur eux. Dans le cas où ils savent qu'ils mentent mais ne connaissent pas la vérité, le miroir n'a pas le pouvoir de révéler des faits inconnus de ceux qui parlent. Dans un tel cas, leurs reflets énoncent des paroles dénuées de sens et les écrits affichent une écriture indéchiffrable.

Savoir : Tant qu'il est en contact avec le miroir, le personnage augmente de deux points sa caractéristique d'Intelligence, dans une limite de 15.

Bouclier de vérité (Notions d'utilisation 3) : Yata no Kagami est capable de créer un écran réfléchissant qui fonctionne comme un bouclier surnaturel. Le possesseur de l'artefact peut utiliser soit une compétence de 240, soit sa propre Projection magique en appliquant un bonus de +20 en défense. S'il s'agit d'une décharge surnaturelle et que le bouclier réussit à la bloquer, il la renvoie à son lanceur avec la même compétence offensive plus 50. Le bouclier résiste à des dégâts équivalents à la caractéristique de Pouvoir de son possesseur multipliée par 100, qui se régénèrent à un rythme de 50 points par round. Activer cette capacité coûte 10 points de Zéon par round qui sont directement pris dans la réserve du personnage.

Reflet de l'âme (Notions d'utilisation 4) : Le possesseur de Yata no Kagami peut créer une copie de toute chose ou personne qui se reflète à sa surface. La créature ou objet est sous le contrôle du maître du miroir et aura tous les pouvoirs de l'original ainsi que ses compétences, mais seulement une partie de ses connaissances. Yata no Kagami peut refléter au maximum des éléments dont la Présence combinée ne dépasse pas le double de celle de son propriétaire et, dans le cas d'une copie de créature, cette dernière ne pourra pas avoir davantage que cinq niveaux de plus que lui. Si le détenteur du miroir souhaite faire d'autres copies, il devra d'abord éliminer les précédentes. Le miroir met un round entier pour créer une copie, après quoi il faut attendre la prochaine lune pour utiliser à nouveau ce pouvoir. Cette capacité ne permet pas de copier qui ou quoi que ce soit dont la Gnose est supérieure ou égale à 35.

Sceau (Notions d'utilisation 3) : Le miroir peut servir à révoquer tout type de créature Animique ou d'Entre Mondes qu'il reflète. Son détenteur peut à volonté l'utiliser comme s'il possédait un score de 320 dans la compétence Révoquer ainsi qu'une Gnose de 30. Le coût en Zéon de la révocation doit être payé par le personnage.

Niveau de pouvoir : 4

Yasakani no Magatama

Yasakani no Magatama est le plus important des Trois Trésors Sacrés car il représente la bienveillance et le pouvoir impérial. Il s'agit d'un collier de jade orné en son centre d'un énorme Magatama vert.

Fabula : 80 / 180 / 440

Yeux de l'âme : Le porteur de Yasakani no Magatama peut voir les esprits et détecter automatiquement n'importe quelle brèche dans la réalité ou portail se trouvant à moins d'un kilomètre de lui.

Protection contre les éléments : Le porteur du collier est protégé contre les éléments naturels qui ne peuvent lui infliger aucun dégât. En termes de jeu, il est immunisé contre 10 intensités de Feu, de Froid et d'Électricité. Par conséquent le personnage obtient un bonus de +50 dans toutes ses Résistances contre des effets basés sur ces éléments, et les attaques élémentaires doivent réduire de 50 points leur base de dégâts.

Aura de bienveillance : Tout sujet qui tente d'infliger des dégâts au porteur de Yasakani no Magatama doit automatiquement réussir un test de RMys contre 140 sous peine de ne plus pouvoir faire la moindre action à son encontre. La personne affectée a le droit de recommencer le test une fois par heure ou chaque fois que le porteur du Magatama provoque sa colère.

Essence : Le Magatama du collier crée une barrière animique face à tous les effets tentant d'affecter son porteur. Si un sort ou pouvoir surnaturel quelconque oblige son détenteur à réussir un test de RMys d'une difficulté inférieure ou égale à 120, ce dernier est automatiquement considéré comme réussi.

Immunité physique : Le détenteur de l'artefact obtient un Seuil d'Invulnérabilité de 80 contre les attaques physiques et de 40 contre les attaques de nature surnaturelle ou basées sur l'énergie.

Stabilité surnaturelle : Les sorts d'un sorcier qui porte le collier ne créent pas de portails vers le Samsara quelle que soit leur valeur Zéonique.

Renforcement magique (Notions d'utilisation 2) : Le collier accorde un bonus de +20 à l'AMR et à la Projection magique de son porteur.

Pouvoir divin (Notions d'utilisation 4) : Une personne qui réussit à s'accorder complètement avec les pouvoirs du Magatama peut choisir de transcender sa mortalité, se transformant en quelque chose qui s'approche du statut d'une divinité. À ce moment, elle obtient une Gnose de 30 et quatre niveaux supplémentaires, avec un maximum de 15, pour acquérir des compétences et des pouvoirs comme si elle était une créature d'Entre Mondes ou Animique. Si une personne synchronisée avec le Magatama rompait son lien avec lui pour une raison ou une autre, elle perdrait toutes les capacités concédées par l'artefact et réduirait sa caractéristique de Pouvoir de moitié de façon irréversible.

Niveau de pouvoir : 4+



Illustration Wen Ya Li

CLASSE OMEGA

Au-dessus de tous les artefacts précédemment exposés il existe des « choses », à défaut d'un nom plus approprié, dont le pouvoir est si absurdement destructif qu'elles peuvent entraîner la fin de tout ce qui est connu.

Le Livre des Morts

Aucun objet sur Gaïa n'est aussi craint et convoité que le Livre des Morts. Pour certains il s'agit d'un codex original dans lequel ont été rassemblées toutes les connaissances nécromantiques de l'humanité. Pour d'autres c'est la base même de la nécromancie, le grimoire qui a donné vie à la magie impie.

À l'origine le volume n'avait pas de nom, et son auteur reste inconnu. Quant à l'appellation de « Livre des Morts » elle n'est pour ceux qui l'ont étudié qu'une manière de se référer à lui. Il s'agit d'un énorme recueil fait de peau humaine, de papier et de métal qui possède plus de trois mille pages écrites avec du sang. À l'intérieur sont cachés des secrets jamais révélés, des processus et des expériences qui permettent de dépasser les règles de la mort et de créer les cauchemars les plus inénarrables.

Il apparaît très étrange que, bien que le livre soit possiblement la source du savoir nécromantique le plus puissant de la création, sa nature et ses principes semblent lui être opposés en tant qu'art magique. C'est comme si ce qu'il relatait dans ses pages était une science froide et mécanique, séparée de l'art nécromantique traditionnel.

Mais le Livre des Morts est bien plus qu'un simple grimoire de sorts et de rituels, c'est un artefact qui a en soi une force existentielle peu commune. Il est possible qu'il n'ait pas été créé dans ce but, mais les secrets qu'il cache entre ses pages lui donnent un pouvoir qui dépasse l'imagination ; les plus obscurs concepts de l'au-delà réunis et incarnés dans un objet concret. De fait, le plus terrifiant est peut-être le fait qu'il possède une sorte de volonté qui se serait fixée pour but de continuer à exister à tout prix, afin de pouvoir dévoiler davantage de ses monstrueux mystères jusqu'à ce qu'autour d'elle il n'y ait plus qu'un univers de mort à l'infini.

Naturellement le livre n'obéit qu'à lui-même et ne reconnait aucun maître. En réalité, ceux qui pensent qu'il leur appartient ne sont rien de plus que des instruments pour l'artefact. Le livre est une entité manipulatrice capable d'accorder du pouvoir ou de le retirer avec la même facilité.

Le livre est apparu à des moments bien précis de l'histoire connue et a été en possession de ceux qui ont été considérés comme les plus puissants des nécromanciens. Après avoir disparu un siècle avant l'arrivée d'Abel, le Livre des Morts a été trouvé il y a quelques décennies par un groupe de chercheurs de Soleil Noir et, depuis, la méga-corporation a utilisé les connaissances qu'il contient pour créer les armes nécromantiques les plus dangereuses. S'ils n'ont pas encore réussi à en extirper tous les secrets, ils sont sans aucun doute allés plus loin que toute autre organisation par le passé. Actuellement, le livre est en possession du patriarche de la famille Delacroix, scellé dans une chambre forte de la base secrète de Soleil Noir à Bekent. Pour pouvoir mener tous leurs projets, ils ont créé des copies incomplètes du livre contenant les informations fragmentées qu'ils ont réussi à décoder. Pendant ce temps, Adrian Delacroix en personne se sert des connaissances de l'artefact pour fabriquer un dieu artificiel de la nécromancie, un « fantasme d'ange » qui, une fois terminé, sera la créature artificielle la plus puissante jamais créée sur Gaïa.

Fabula : 180 / 320 / 440

Obscure conscience : Le livre n'est pas à proprement parler un artefact vivant et n'est pas capable de communiquer avec les autres, mais il a sans nul doute une certaine « volonté » qui influe sur ce qui l'entoure. De cette manière il manipule les événements en accordant ou refusant de l'information selon ce qui lui convient, ou en augmentant la rapidité avec laquelle la capacité Transformation nécromantique influe sur les autres.



Illustration Wen Yu Li

Anathème sur les non-morts : Le livre ne peut être touché par des entités non mortes. Si c'était le cas, elles devraient réussir à chaque round un test de RMys contre 240 sous peine de subir des dégâts équivalents au double de la marge d'échec.

Transformation nécromantique : Toute personne en contact direct avec le livre est influencée par les énergies nécromantiques qu'il dégage. En effet l'artefact a pour habitude d'altérer le potentiel naturel des gens, pervertissant leurs âmes et leurs corps jusqu'à les convertir en de puissantes entités non mortes dotées d'un pouvoir hors du commun. Cette transformation est toujours différente et se base sur le potentiel naturel de chaque individu : plus sa Présence est forte, plus les capacités qu'il obtient sont élevées. Un être naturel obtient 100 PF pour choisir des pouvoirs de monstres tous les 5 points de Gnose qu'il possède au-dessus de sa Natura. C'est-à-dire qu'un être humain avec une Gnose de 15 obtiendrait 300 PF. Les créatures d'Entre Mondes obtiennent quant à elles 50 PF tous les 5 points de Gnose possédée au-dessus de 15. Dans les deux cas, les PF sont dépensés comme si le personnage avait une Gnose de 30. Ces êtres sont toujours des non morts supérieurs qui peuvent choisir à loisir s'ils sont affectés ou non par les capacités qui ciblent uniquement les créatures nécromantiques.

Pour éviter d'être affecté par cette capacité, il faut sceller le livre dans un lieu hermétique possédant de puissantes protections surnaturelles. Les êtres dont la Gnose est supérieure ou égale à 35 peuvent ignorer les effets de cette capacité.

Éternel : Le livre sent s'il est en danger et manipule ce qui l'entoure pour se protéger à chaque instant. S'il pressent que sa propre existence est en péril, il est toujours capable de manœuvrer pour disparaître ou écarter ce qui le menace. Dans certains cas il est même arrivé qu'il parvienne à s'évanouir sans explication.

Potentiel non-mort : La présence du livre influe sur tout être non-mort situé à moins de dix kilomètres, augmentant ses capacités en accordant un bonus de +20 à toutes ses actions ainsi que de +2 à son Intelligence, avec un maximum de 10.

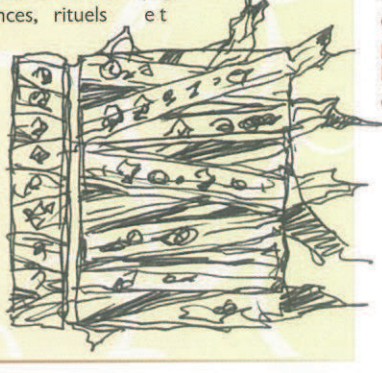
Avatar : La capacité la moins connue du livre est également la plus puissante, si bien qu'il est extrêmement rare qu'elle soit utilisée. En effet, cela arrive uniquement lorsque le livre considère qu'il a trouvé une personne utile à ses fins et qui a besoin de pouvoir de façon urgente sous peine d'être détruite. Dans de telles circonstances l'artefact pourra choisir de conférer à son porteur une partie de lui-même, transformant cet individu en son « avatar ». Cette transformation accorde au personnage soit le niveau 10, soit une augmentation de 5 niveaux en plus du sien, avec un maximum de 15. De plus, il lui permet de contrôler automatiquement toute créature non morte qui a été créée en se servant des expériences du livre.

L'avatar change toujours drastiquement d'apparence, et son corps entier est entouré de dizaines de pages du livre qui virevoltent sans arrêt autour de lui. Bien sûr, de la même façon qu'il accorde ce pouvoir, le livre est également capable de le retirer quand il le veut à partir du moment où il considère que son propriétaire n'a plus besoin de ses pouvoirs ou que celui-ci l'a déçu.

Niveau de pouvoir : 5

Connaissances

Il est très important de préciser que les capacités détaillées ici sont celles du Livre des Morts en tant qu'artefact surnaturel et non en tant qu'instrument de savoir. À l'intérieur de ses pages se trouvent d'innombrables expériences, rituels et processus nécromantiques permettant de créer les créatures les plus terrifiantes qui soient, certaines si puissantes qu'elles pourraient même faire frémir les dieux. De ce fait, si puissant que soit le livre en lui-même, il pâlit en comparaison des informations qu'il renferme. Elles sont sans aucun doute son plus grand « pouvoir ».



La Clé d'Yggdrasil

Il est compliqué de parler de l'artefact qui, à défaut d'un nom plus approprié, se nomme la Clé d'Yggdrasil. Tout ce que l'on sait d'elle est fait de mythes mentionnés de façon fragmentaire dans des légendes ou des écrits ancestraux, des histoires tenant plus du conte de fées que de quoi que ce soit de réel. Les meilleurs experts de Tol Rauko peuvent seulement faire de vagues conjectures à son propos, et même les entéléchies supérieures et les êtres quasi-divins doutent sérieusement de la possibilité de son existence.

Et pourtant, elle est réelle.

Le nom de la Clé d'Yggdrasil provient du fait que l'artefact ait été trouvé à l'intérieur de l'horloge des âmes, l'immense mégastructure qui repose au centre de la réalité. Bien qu'on y ait fait allusion à différents moments de l'histoire, il n'y a que trois mentions claires de l'artefact. Il y est fait référence pour la première fois dans les écrits de Ghestalt, même si l'on ignore complètement comment il a eu accès à cette information. On pense que l'empereur Duk'zarist a essayé de trouver la clé pendant les derniers jours de la Guerre de l'Obscurité, dans le but de renverser l'issue du conflit, mais qu'il fut incapable de l'atteindre. La seconde fois où elle est clairement mentionnée se trouve dans les recherches de l'Empire de Salomon antérieures aux Sept Heures de Feu, et l'on y spécule sur la possibilité d'une utilisation comme source d'énergie illimitée. Bien plus tard, aussi bien Zhorne Giovanni que Karla Sith parlèrent de l'avoir vue durant leur séjour à l'intérieur d'Yggdrasil, mais aucun des deux ne la rapporta avec lui.

Il n'est pas exagéré de dire que la Clé d'Yggdrasil est l'artefact le plus puissant non seulement sur Gaïa, mais de toute l'existence, car sa nature est même supérieure à celle de quelques entités nommées « Dieux » par certaines cultures. Il est pratiquement impossible d'arriver à délimiter complètement ses capacités, mais elle répond apparemment à la volonté et à la pensée, canalisant une quantité d'énergie quasiment illimitée pour faire en sorte que n'importe quel « désir » de son propriétaire devienne réalité. On pourrait dire qu'elle permet à son maître de créer et de détruire à volonté comme s'il était un dieu. Toutefois, ce pouvoir n'est pas exempt de danger car la Clé ne répond pas qu'aux pensées conscientes, et le propre subconscient de son détenteur peut le détruire simplement à cause d'une mauvaise idée.

Généralement elle est décrite comme une sphère cristalline entourée de différents anneaux de métal doré. Lorsqu'elle est utilisée ces derniers commencent à tourner autour de la sphère.

L'histoire de la Clé serait un récit très simple, si quelqu'un ne l'avait pas extraite de l'intérieur de l'Horloge pendant une partie de ces sept derniers siècles pour l'utiliser durant un temps limité. Bien que l'on ne sache pas la portée de ce qui a été fait grâce à elle ou si l'objet a fini par détruire son possesseur, son ultime action a apparemment été de la remettre à sa place d'origine, probablement pour qu'elle ne puisse plus retomber entre les mains d'aucune personne ou entité.

Fabula : 320 / 440 / 560

Le pouvoir de la création : Le porteur de la Clé d'Yggdrasil peut créer n'importe quelle chose qu'il imagine, simplement en la visualisant dans son esprit. Que ce soit un objet ou un être vivant, une simple pensée le matérialise devant lui sur le plan physique comme animique. Contrairement à ce que sont capables de créer les sorts, les éléments façonnés par la Clé sont complètement réels en forme et en essence, sans lien aucun avec des forces surnaturelles. De cette façon, il n'y aurait pour ainsi dire aucune différence entre un château construit de manière traditionnelle et un autre issu de la Clé, tout comme une personne normale serait identique à un être humain formé à partir d'Yggdrasil. Les limites de cette capacité sont pratiquement inexistantes. S'il s'agit de créer des éléments sans vie, la Présence qu'il est possible de créer est de 240, indépendamment de celle du porteur de l'artefact. Si par contre il s'agit d'un être vivant ou animé, ce dernier pourra avoir un niveau maximum de 15. Aucun des éléments créés par la Clé ne peut avoir de Gnose supérieure à 30.

Illustration Wen Yu Li

Le pouvoir de la destruction : Tout comme il peut créer, le porteur de la Clé d'Yggdrasil est capable de détruire n'importe quelle chose à volonté. Physique ou animique, vivant ou inanimé, il suffit qu'il le souhaite pour que ce qu'il désire cesse d'exister. Cette capacité lui permet de détruire des choses inanimées dont la présence ne dépasse pas 180. Dans le cas d'êtres vivants, la limite est le niveau 10, bien que les êtres naturels puissent ajouter l'équivalent d'un niveau pour chaque tranche de 5 points de Gnose qu'ils possèdent au-delà de leur valeur de Natura. Par exemple, un être naturel de niveau 8 avec une Gnose de 15 points au-dessus de sa Natura aurait l'équivalent d'un niveau 11 et ne pourrait être la cible de ce pouvoir. Un être avec une Gnose de 35 ou 40 est aussi partiellement affecté par cette capacité, même s'il ne peut être détruit entièrement. Si le porteur de la clé souhaite son anéantissement, son existence est considérablement affaiblie mais sans être effacée. Il n'y a aucune résistance possible contre cette capacité, mais les êtres dont la Gnose est supérieure ou égale à 45 ne sont pas affectés par les effets de la Clé d'Yggdrasil.

Usage : Il n'est possible de créer ou de détruire qu'une chose par round.

Protection gnostique : Le porteur de la clé est immunisé contre le pouvoir Auspice d'êtres avec une Gnose supérieure ou égale à 40.

Surcharge : En créant ou en détruisant des choses absurdement puissantes, même la Clé ressent une certaine surcharge. Si elle façonne quelque chose dont la Présence est comprise entre 160 et 180, un être entre les niveaux 10 et 12, ou si elle tente de détruire quelque chose avec une Présence de 140, la Clé reste inactive pendant une minute. Si ce qu'elle tente de former a une Présence entre 180 et 200, ou que c'est un être de niveau 13 ou 14, ou qu'elle essaye de détruire quelque chose avec une Présence de 160, la Clé reste inactive pendant une heure. Enfin, pour des valeurs supérieures comme créer un être de niveau 15, la Clé ne fonctionne plus pendant un jour entier.

Contrôle de la clé : Contrôler un pouvoir comme celui de la Clé d'Yggdrasil est une tâche indescriptiblement plus complexe qu'il ne peut y paraître. Avoir une forte volonté et un esprit serein sont des facteurs absolument vitaux pour qui prétend utiliser ses pouvoirs, car une pensée de travers ou un simple doute entraînent facilement sa propre destruction. Par exemple, si le personnage a peur de perdre le contrôle de la Clé cela implique qu'une part de lui pense à cela, et par conséquent au même instant il perd ce contrôle. Encore plus terrible pourrait être le cas où le porteur se demande fugacement si la Clé serait capable de le détruire, car cela suffit pour déclencher immédiatement sa mort. De ce fait tous les sentiments d'insécurité, de peur ou de terreur sont des ennemis des plus dangereux, car ils représentent en grande majorité les déclencheurs de la destruction du porteur de l'artefact.

En règle générale, une personne qui ignore ces effets ou dangers n'est pas capable de les contrôler, et c'est au Meneur de Jeu de déterminer les conséquences de ses désirs et de ses pensées. Si au contraire le personnage est conscient du danger et qu'il tente d'utiliser les pouvoirs de la Clé, il devra réussir deux tests consécutifs d'Intelligence et de Volonté contre une difficulté de 14 pour, respectivement, faire ce qu'il souhaite et ne pas perdre le contrôle. S'il est nerveux, effrayé ou terrorisé, la difficulté du test passe respectivement à 16, 18 et 20. Échouer à ces tests ne représente pas nécessairement la mort du personnage, mais entraînera à coup sûr de terribles répercussions négatives.

Niveau de pouvoir : 5+

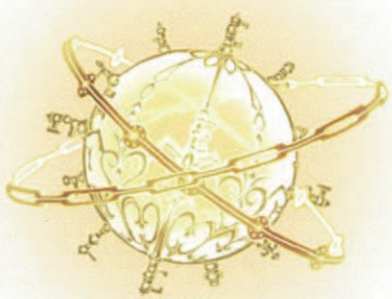


Illustration Wyrd

Megas Therion

Megas Therion est sans aucun doute possible l'artefact le plus grand et le plus puissant de tous ceux jamais fabriqués. Il est même difficile de le considérer comme un « objet », car il s'agit d'une immense ville qui s'étend sur plusieurs kilomètres de long. Chacun de ses édifices, de ses constructions, fait partie d'une énorme structure surnaturelle qui s'entremêle au plus important nœud surnaturel existant. La cité entière est aussi le plus grand des grimoires de magie, car dans ses rues et sur ses murs sont inscrits une infinité de vers regroupant tous les sorts jamais créés.

Megas Therion a aussi le nom de la « cité originelle », car elle fut la première métropole à surgir aux premiers jours de la naissance de Gaïa. Toutes les métropoles actuelles, quelle que soit leur culture, ont une origine commune avec elle. On pourrait dire qu'elle a été le berceau des races qui peuplent aujourd'hui le monde, car à un moment tous les êtres imaginables ont cohabité entre ses murs. Naturellement toute cette connaissance et ce pouvoir n'ont pas été créés uniquement par des mains mortelles, mais aussi par d'innombrables déités, Shajads et Béryls qui ont marché à nos côtés dans ces moments de ténèbres.

À l'origine, le système de Megas Therion permettait à ses habitants d'employer son pouvoir à égalité. Toutefois les dirigeants de la cité décidèrent de le modifier afin que ses énergies se concentrent uniquement sur un nombre peu important de personnes, sous le prétexte qu'elles pourraient ainsi entreprendre des œuvres plus glorieuses. Petit à petit le processus a continué jusqu'à ce que tout le pouvoir soit canalisé vers une seule personne, le « Meister » de la ville qui possédait un potentiel divin. Bien entendu cela fit éclater une multitude de conflits, jusqu'à ce que les dieux désenchantés se rencontrent et finissent par « fermer » Megas Therion pendant cinq mille ans. Le temps passa et la ville fut oubliée, jusqu'à ce que le sceau qui l'écartait de l'existence disparaisse et qu'elle recommence à attirer l'attention de personnes et d'entités avides d'en devenir le maître.

Si la ville peut accueillir n'importe quel nombre d'habitants, un seul a du pouvoir sur Megas Therion. Le dénommé Meister est celui qui a les commandes, son véritable « seigneur ». Pour arriver à devenir Meister il faut faire beaucoup plus qu'entrer dans la ville ou arriver à son centre névralgique, il faut se synchroniser avec elle et faire en sorte qu'elle reconnaisse la personne comme son maître. Bien sûr, Megas Therion n'est pas vivante et n'a pas de volonté propre ou de conscience, mais sa nature résonne uniquement avec certains individus. Certains pourraient penser que c'est « elle » qui choisit ses seigneurs, cependant en réalité le lien qu'elle établit avec son propriétaire n'a rien à voir avec des préférences, mais uniquement avec le fait que quelques âmes seulement sont accordées à son pouvoir.

Être le Meister de Megas Therion est quelque chose qui frise l'impossible car cela nécessite des rituels et des pratiques complexes. Néanmoins, lorsque la ville se lie à une personne cet individu a à sa disposition le pouvoir d'un véritable dieu. Avec elle il n'y a aucune limite connue. Loin de ce qu'il pourrait paraître en possédant un tel pouvoir, le contrôle du Meister sur Megas Therion ne dure pas éternellement. Tous les cent soixante-treize ans, par un processus qui est connu sous le nom de Souffle de Rénovation, le seigneur de la cité perd complètement son contrôle sur elle et ne peut plus jamais le reprendre. Il se crée alors un vide de pouvoir qui est nécessaire pour qu'apparaisse un nouveau Meister à même de prendre le contrôle.

Par le passé, lorsque l'existence de Megas Therion était encore connue, à chaque Souffle de Rénovation les plus grandes organisations et forces de Gaïa envoyaient leurs agents dans la ville pour déterminer qui mériterait son pouvoir. Pour éviter les conflits à grande échelle ils avaient prévu que chaque groupement ne pouvait envoyer qu'un seul candidat, même si parfois il était autorisé à se faire accompagner d'un gardien. Cette coutume disparut quand son avant-dernier propriétaire considéra que le pouvoir d'un dieu ne devrait pas être entre les mains d'un seul homme et qu'il transporta la ville entière au milieu de l'océan, la scellant et la dissimulant au monde grâce aux sorts les plus puissants jamais connus.

C'est là qu'elle est restée durant plus de mille ans, jusqu'à ce qu'elle soit redécouverte par hasard lors d'un naufrage il y a un siècle et demi. Après cela, son dernier Meister fut un agent lié à Imperium, mais cela fait déjà une décennie qu'il a perdu son lien avec Megas Therion. En vertu du Pacte, aucune des puissances dans l'ombre ne peut intervenir dans le destin de la ville, et ils se sont donc éloignés d'elle jusqu'à ce qu'il y ait quelqu'un capable de prendre son contrôle. C'est à ce moment qu'Imperium apparaîtra pour lui offrir un poste dans l'organisation ou l'arrêter, car un pouvoir tel que celui-ci ne peut être ignoré.

Fabula : 180 / 440 / 560

Don mystique : Le Meister de Megas Therion obtient l'avantage Don mystique, si bien sûr il ne l'avait pas déjà.

Un million de sorts : Le Meister de Megas Therion connait tous les sorts de magie existants. Cette capacité ne nécessite pas que le personnage se trouve dans la ville.

Nœud suprême (Notions d'utilisation 5) : Megas Therion est un Nœud de pouvoir stable et contrôlé. En termes de jeu, le Meister est considéré comme étant à tout moment en contact avec un Nœud de pouvoir et applique un -3 à la difficulté des tests de Pouvoir pour utiliser ses capacités. Nœud suprême ne nécessite pas que le personnage se trouve dans la cité.

Magna Sacra Sanctum Sanctorum (Notions d'utilisation 3) : On considère que la ville entière est un Sanctum Sanctorum pour son Meister, ce qui lui accorde les pouvoirs suivants : Augmentation de pouvoir, Résistance exceptionnelle, Maintien entrelacé, Présence, Lien surnaturel, Sceau, Infatigable, Immortel, Nœud de récupération, Surface majeure et Perfection physique.

Niveau de pouvoir : 5



Dans les ombres...

Le précédent Meister de Megas Therion était un prêtre du nom de Grim, lequel avait fait naufrage sur l'île avec sept autres personnes. Grim appartenait à Nathaniel, le corps spécialisé en enquêtes surnaturelles de l'Église d'Abel. Réalisant où il se trouvait, il réussit à prendre le contrôle de Megas Therion alors que les autres survivants périssaient dans le processus, tué par les monstrueuses protections qu'avait laissé le précédent seigneur de la ville.

Comme il était doté de pouvoirs quasiment divins, Imperium le contacta pour qu'il se joigne à lui, lui accordant le rang de Godkiller. Grim travailla activement dans l'organisation même si une partie de lui craignait le moment où il perdrait le contrôle de la ville. Le jour anniversaire de la cent-soixante-treizième année de son ascension, il décida de se tuer dans la Tour de l'Infini, un acte désespéré qui génèrerait un puissant spectre de la Veille avide de revenir contrôler la ville.

Comprenant qu'Imperium n'enverrait personne prendre son poste, l'entité ourdit un plan retors. Il envoya des messages énigmatiques à propos de Megas Therion aux quatre coins de Gaïa, espérant que divers individus pourraient résoudre la chaîne de pistes et découvrir l'emplacement de la ville au milieu de l'océan. Le but de Grim est simple, il pense que parmi les aventuriers qui auront déchiffré le mystère il y en aura un qu'il pourra posséder et influencer pour redevenir Meister au travers d'un nouveau corps. Néanmoins, ce que le spectre de la Veille n'imagine pas c'est que son appel a également attiré quelques entités réellement puissantes.

Meister

En règle générale le Meister doit réaliser quatre rituels qui facilitent le lien avec Megas Therion, puis aller au Cœur de l'Âme pour réclamer la maîtrise sur la ville. En réalité rien de tout ceci n'est strictement nécessaire, mais facilite simplement la tâche. Il faut également préciser qu'il est virtuellement possible « d'arracher » le contrôle de la ville a son propriétaire actuel si quelqu'un, à un moment donné, obtient une meilleure synchronisation avec la cité que n'en a son Meister actuel.

En termes de jeu, la synchronisation est une valeur comprise entre 0 et 10 qui indique à quel point quelqu'un est lié à la ville. Plus il en possède, plus son lien avec elle est fort. Si la ville n'a pas de maître, la première personne à arriver à 10 points de lien devient immédiatement Meister. S'il y a déjà un Meister, n'importe quelle personne peut lui dérober le contrôle si elle obtient plus de points de lien que lui. Ci-dessous se trouve la liste des éléments qui accordent des points de lien.

Lien naturel	0 à 5
Cœur de l'Âme	4
Sacrifice ultime	2
Sceau de Contrôle	2
Rituel d'union	2
Rituel de pouvoir	2

• **Lien naturel :** Représente l'affinité naturelle d'un personnage avec la ville. Il n'existe aucun motif connu ou concret pour mesurer cette valeur, certaines personnes ont simplement un lien plus fort que d'autres avec Megas Therion. Quelqu'un avec un 0 n'aurait aucune affinité alors qu'un individu avec 5 serait né de et pour la ville. Habituellement, les personnes très douées pour la sorcellerie ou avec une Gnose très supérieure à leur Natura ont entre 2 et 3. C'est au Meneur de Jeu de déterminer quelle valeur de Lien naturel a chaque personnage.

• **Cœur de l'Âme :** Au centre de la ville, dans les profondeurs du plus grand de ses édifices, se trouve une chambre hermétique appelée le Cœur de l'Âme. C'est la partie la plus importante de Megas Therion, le « noyau » de la métropole. Il contient une grande structure cristalline qui sert de centre de contrôle et de lien avec le Nœud de pouvoir. Toute personne se trouvant à l'intérieur de cette salle et qui a touché le cristal obtient 2 points de lien, mais ne les conserve que si elle n'en sort pas.

• **Sacrifice ultime :** Ce rituel doit être pratiqué dans la partie la plus haute de Megas Therion, qui s'appelle la Tour de l'Infini et se situe dans la zone centrale, près du Cœur de l'Âme. Ici le personnage doit sacrifier à la ville ce qu'il aime le plus, que ce soit une personne ou une chose. Ce faisant, la ville absorbe l'âme ou l'essence du sacrifice et accorde au personnage deux points de lien. Il faut ajouter que ce rituel est le plus obscur et le plus ténébreux de tous ceux de Megas Therion, et si la personne qui l'a réalisé se transforme finalement en Meister, c'est la ville entière qui s'obscurcit et prend un aspect plus lugubre qu'à l'habitude. Il faut renouveler le sacrifice tous les trente-trois ans pour ne pas perdre les points de lien qui ont été attribués.

• **Sceau de Contrôle :** Le Sceau de Contrôle est un petit artefact en forme de pièce et qui est lié à l'essence de la ville. Il n'a pas de pouvoir intrinsèque, mais toute personne qui le maintient en contact direct avec son corps obtient 2 points de lien avec la ville. La plupart du temps les Meister l'incrustent dans leur main ou sur leur poitrine pour s'assurer que le contact n'est jamais rompu et qu'ils ne se séparent jamais de lui.

• **Rituel d'union :** C'est un processus complexe grâce auquel quelqu'un se rend à pied aux quatre points névralgiques de Megas Therion et réalise dans chacun d'entre eux un rituel pour se lier encore plus à la ville. Le procédé requiert de verser du sang et de dessiner avec lui des cercles et des runes dans les quatre lieux comme une sorte de signature surnaturelle, et il faut pour cela réussir un test d'Occultisme contre une difficulté de 280 à chaque fois. Les quatre emplacements sont les Jardins du Nord, le Musée de la Magie, la Bibliothèque et l'Observatoire du Sud. En réussissant, le personnage obtient 2 points de lien. Ce rituel doit être réalisé chaque année pour conserver les points de lien obtenus.

• **Rituel de pouvoir :** Ce dangereux rituel doit être pratiqué dans l'amphithéâtre de la ville et se compose d'une épreuve de force au cours de laquelle le personnage doit affronter le gardien Eriald'ar, un Seraphim Potestas scellé dans Megas Therion par le pouvoir du Nœud. L'affrontement est entièrement optionnel, et l'entité donnera toujours l'opportunité de se retirer avant d'entamer la lutte. Par contre elle n'aura aucune pitié après l'avoir commencée. Vaincre Eriald'ar accorde 2 points de lien au personnage. Ce combat doit être refait tous les trente-trois ans pour conserver les points de lien.

Pouvoirs de liens intermédiaires

Une personne qui a au moins 5 points de lien avec la ville obtient les capacités de Sanctum Sanctorum suivantes : Augmentation de pouvoir, Résistance exceptionnelle, Maintien entrelacé et Nœud de récupération. Si elle en a 8, elle gagne en plus Perfection physique.

Illustration Wen Yu Li

Illustration Wen Yu Li



Sur les traces de Grim

Une aventure très intéressante ferait entrer les personnages en compétition avec différents individus et organisations intéressés comme eux pour suivre les pistes laissées par Grim, la chasse culminerait alors avec la découverte de l'île. Une fois sur place ils s'apercevraient qu'ils ne sont pas seuls et qu'au moins trois autres groupes tentent comme eux de s'emparer du pouvoir de Megas Therion. Le premier est dirigé par un riche noble qui espère se transformer en un dieu et qui serait la cible idéale pour être possédé par Grim. Le second est un groupe d'agents de Nathaniel avec à sa tête une sainte nommée Évangéline, dont le but est de détruire l'île pour que personne ne puisse contrôler ses forces. Le troisième et le plus terrible de tous est le Triumvirat composé de trois des Messagers qui, selon la prophétie de Grimoire, entraîneront la fin du monde dans leur sillage..

Chapitre 4
Combat Surnaturel

Ne crains point l'épée, mais la main qui la brandit.

-Kisidan-



Illustration Wen Yu Li

Bien que la majorité des personnages d'Anima emploient leurs propres pouvoirs pour combattre, que se soit au travers de la magie, des matrices psychiques ou des pouvoirs du Ki, il est également certain qu'il en existe dont les principaux moyens d'attaque et de défense sont basés sur l'utilisation experte d'artefacts mystiques de toute nature.

C'est-à-dire que si un mage, un mentaliste ou un artiste martial génèrent facilement du feu grâce à leur magie, leur matrice ou leur Ki, le possesseur d'un gantelet qui produit des flammes serait capable de maîtriser les capacités de l'artefact avec une telle maestria qu'il pourrait en tirer autant de bénéfices que ces derniers.

Dans ce chapitre nous allons voir comment utiliser les artefacts mystiques en combat, ainsi que divers avantages spécialisés dont leurs utilisateurs peuvent bénéficier.

Combat simple

Les artefacts mystiques les plus simples, tout spécialement les armes, ne nécessitent aucune connaissance spécifique pour utiliser leurs capacités les plus évidentes. C'est-à-dire qu'un belligérant qui souhaite utiliser correctement une épée longue dotée de pouvoirs surnaturels augmentant sa compétence de combat aura uniquement besoin de savoir se battre avec cette épée pour en tirer tout le profit possible. Naturellement, il est possible qu'une arme ou un artefact de même type possède un pouvoir ou une capacité spéciale sans rapport avec le combat. Par exemple, si une masse possède la capacité de créer un champ d'énergie qui empêche les créatures obscures de s'approcher de son porteur, il serait possible que celui qui la manie sache se servir correctement de l'arme mais sans avoir les notions pour activer ce pouvoir. Dans de tels cas, il faut s'en remettre aux Notions d'utilisation des pouvoirs de l'objet.

Modules de combat surnaturel

Ci-après se trouve une liste des différents modules détaillant les techniques surnaturelles auxquelles les personnages ont accès. Pour chacun d'eux on retrouve les éléments suivants :

Artefact requis : Explique la typologie générale de l'objet magique qui peut être nécessaire pour réaliser les manœuvres décrites dans le module.

Compétences requises : Fait référence aux compétences nécessaires pour maîtriser le module.

Coût : La valeur en Points de Formation et de Développement Intérieur qu'il faut investir dans le module de combat surnaturel pour le maîtriser.

Effets : Détaille les capacités qu'accorde la maîtrise du module.

Consommation : Si l'activation de la capacité à un quelconque coût, sa valeur apparaît ici.

Attraper

Artefact requis : Tout artefact permettant de transmuter ou d'altérer la forme des éléments physiques matériels. Il est également possible de l'utiliser avec des objets qui ont le pouvoir de déplacer les choses à distance.

Compétences requises : Compétence offensive 120 et +.

Coût : 20 PF / 10 DI

Effets : Cette capacité permet au personnage de réaliser des manœuvres d'immobilisation sur ses adversaires. S'il lutte avec une arme ne possédant pas la règle d'Immobilisation, l'artefact gagne immédiatement cette règle. Si au contraire il en utilise une qui la possède déjà, la manœuvre est désormais possible en appliquant un malus de -10 seulement à sa compétence.

Consommation : Aucune.

Contrôler à distance

Artefact requis : Tout objet qui peut se déplacer seul ou contrôler les objets à distance.

Compétences requises : Compétence offensive 140 et +, Compétence défensive 140 et +.

Coût : 20 PF / 20 DI

Effets : Confère au personnage la capacité de combattre à distance soit avec l'artefact, soit avec différentes armes contrôlées par ce dernier. En termes de jeu, ce module permet d'utiliser les armes à distance sans être en contact physique avec elles, en appliquant uniquement un malus de -20 à la compétence offensive et défensive pour cela. Naturellement, il faut que la personne puisse localiser ses ennemis pour les attaquer ou s'en défendre de cette façon.

Consommation : Aucune.

Attaque à distance

Artefact requis : Tout objet capable de générer ou de contrôler des intensités d'énergie qu'elles soient de Froid, de Chaleur ou d'Électricité. Peut également être réalisé avec un artefact qui contrôle l'air, la terre ou l'eau, et dans quelques cas bien précis la lumière ou l'obscurité.

Compétences requises : Projection magique, psychique ou compétence offensive 120 et +.

Coût : 20 PF / 20 DI

Effets : Le personnage contrôle de façon offensive l'énergie que crée l'artefact, et peut ainsi la projeter à volonté comme moyen d'attaque. En termes de jeu, cela lui permet de lancer des décharges à distance en utilisant les mêmes règles que pour un sort offensif, mais en employant indistinctement sa Projection magique, psychique ou son Attaque. Le personnage doit déclarer un round à l'avance qu'il souhaite réaliser cette attaque car c'est le temps requis pour accumuler et contrôler l'énergie nécessaire. Pour connaître les Dégâts il faut prendre en considération la quantité d'intensités produite par l'objet, comme précisé dans le Tableau 16. Si l'objet contrôle les éléments sans intensités, le Meneur de Jeu doit déterminer selon ses propres critères la puissance qu'il dégage.

Réaliser cette manœuvre est considéré comme une attaque complète, le porteur de l'objet ne peut donc faire aucune autre action durant le round où il déclare son activation.

Consommation : En activant cette attaque l'utilisateur consomme de façon naturelle un point de Ki ou 10 points de Zéon. Après cela il faut attendre au moins 5 rounds avant de pouvoir l'activer à nouveau. Si le personnage souhaite passer outre cette limitation, il doit dépenser en plus un point de Fatigue.

Tableau 16 : Attaque à distance

Intensités	Base de dégâts
1 à 4	20
5 à 8	40
9 à 12	60
13 à 20	100
20+	140

Mouvement accéléré

Artefact requis : Tout objet accordant la capacité de déplacer à distance des éléments organiques.

Compétences requises : Annulation du Poids.

Coût : 20 PF

Effets : Cette capacité profite du contrôle télékinétique que l'artefact accorde pour augmenter de façon surnaturelle la vitesse du personnage, créant des plateformes invisibles et le propulsant dans les airs lorsque c'est nécessaire.

En termes de jeu, cela augmente son Mouvement d'une quantité déterminée par le poids maximum que l'objet peut déplacer, accordant également dans certains cas la capacité de réaliser des actions surhumaines dans des champs liés à l'Agilité. Pour connaître le montant du bonus, ainsi que la valeur maximale que peut atteindre la caractéristique, il faut consulter le **Tableau 17**.

Consommation : Aucune.

Tableau 17 : Mouvement accéléré

Poids	Bonus	Valeur maximale	Spécial
Jusqu'à 25 Kg	+1	10	
Jusqu'à 50 Kg	+2	10	
Jusqu'à 100 Kg	+3	11	Surhumanité
Jusqu'à 250 Kg	+4	12	Surhumanité
Jusqu'à 500 Kg	+5	12	Surhumanité
Jusqu'à 1 tonne	+6	13	Surhumanité

Dégâts augmentés

Artefact requis : Tout objet capable de générer des intensités d'énergie, qu'elles soient de Froid, de Chaleur ou d'Électricité.

Compétences requises : Aucune.

Coût : 20 PF / 20 DI

Effets : Le personnage peut utiliser l'artefact pour renforcer la puissance de ses attaques, augmentant ainsi la base de dégâts qu'il produit sans être affecté, lui ou les armes qu'il manie. Cette capacité permet même de renforcer les dégâts des attaques physiques. L'augmentation des dégâts dépend de la quantité d'intensités que l'artefact maîtrise, comme indiqué dans le **Tableau 18**.

Consommation : Aucune.

Tableau 18 : Dégâts augmentés

Intensités	Bonus
1 à 4	+10
5 à 8	+20
9 à 12	+30
13 à 20	+40
20+	+50

Bouclier protecteur

Artefact requis : Tout objet capable de générer ou de contrôler des intensités d'énergie, des forces élémentaires, ou de modifier des éléments inorganiques.

Compétences requises : Module d'arme : Pavois.

Coût : 10 PF / 10 DI

Effets : Cette capacité permet au personnage de créer des boucliers avec lesquels se protéger des attaques à distance. En termes de jeu, pour se défendre il applique les mêmes règles qu'en utilisant un Pavois, incluant le bonus de +30 à sa compétence défensive, mais sans aucun malus à l'Initiative. Naturellement, comme il ne s'agit pas d'une véritable barrière surnaturelle comme l'est un bouclier magique ou psychique, le personnage souffre de malus s'il subit des attaques supplémentaires et applique les modificateurs de combat habituels lors d'un corps-à-corps. Néanmoins, il peut utiliser la compétence défensive qu'il préfère parmi sa Projection magique, psychique ou sa compétence de défense physique.

Cette protection ne fonctionne normalement que contre les projectiles, et en l'utilisant contre des attaques physiques le personnage n'ajoute pas le bonus défensif du pavois mais se défend en appliquant un malus de -50 à sa compétence.

Selon l'effet de l'artefact son apparence peut être différente, mais il n'y a aucune différence applicable en ce qui concerne les règles ; un personnage qui contrôlerait le vent dévierait les flèches, avec le feu il les consumerait et s'il se défend avec la terre il pourrait lever des barrières protectrices contre les attaques.

L'artefact détermine complètement si cette capacité permet ou non d'arrêter les attaques d'énergie ou intangibles, et de savoir si la force élémentaire qu'il crée ou contrôle a ou non un caractère surnaturel.

Consommation : Aucune.

Renforcement physique

Artefact requis : Tout objet accordant la capacité de déplacer à distance des éléments organiques.

Compétences requises : Aucune.

Coût : 20 PF / 10 DI

Effets : Cette capacité bénéficie du contrôle télékinétique que l'artefact accorde pour augmenter de façon surnaturelle la puissance physique du personnage qui le possède. En termes de jeu, il augmente sa caractéristique de Force d'un montant déterminé par la quantité de poids que l'objet peut déplacer, et le module lui permet dans certains cas de réaliser des actions surhumaines basées sur la Force. Pour connaître le montant du bonus ainsi que la valeur maximale que peut atteindre la caractéristique, il faut consulter le **Tableau 19**.

Consommation : Aucune.

Tableau 19 : Renforcement physique

Poids	Bonus	Valeur maximale	Spécial
Jusqu'à 25 Kg	+1	10	
Jusqu'à 50 Kg	+2	10	
Jusqu'à 100 Kg	+3	11	Surhumanité
Jusqu'à 250 Kg	+4	12	Surhumanité
Jusqu'à 500 Kg	+5	12	Surhumanité
Jusqu'à 1 tonne	+6	13	Surhumanité

Technique caractéristique

Artefact requis : Cette section est assez vaste car tout objet qui contrôle un type d'élément, génère un type d'énergie, altère le corps du combattant ou la réalité d'une quelconque façon peut être utilisé de manière imaginative pour réaliser une technique propre à l'objet ; il faut simplement justifier le procédé employé.

Compétences requises : Compétence offensive 120 et +, Compétence défensive 120 et +.

Coût : 40 PF / 30 DI

Effets : Cette capacité représente la possibilité pour un personnage d'utiliser avec succès un type d'attaque ou de défense particulier avec l'artefact, une « technique unique » qui implique l'utilisation de ses pouvoirs de combat en combinaison avec une manœuvre spéciale. Pour l'utiliser, le personnage doit déclarer qu'il va réaliser la technique un round à l'avance. Les pouvoirs qu'accorde la technique caractéristique sont variés, dépendant de comment le personnage a décidé qu'elle doit se dérouler. Par conséquent, il doit choisir un des avantages suivants :



- Confère un bonus de +40 à sa compétence offensive pour une des attaques réalisées au round suivant. Un adversaire qui a déjà vu cette attaque ou qui a eu à souffrir de ses effets est prévenu contre elle, donc contre une telle personne le bonus est ramené à +10.
- Confère un bonus de +20 à la compétence offensive et +20 à la base de dégâts.
- Permet de réaliser une attaque supplémentaire sans souffrir d'aucun malus pour cela. En faisant usage de cette attaque il n'est pas possible de déclarer des attaques additionnelles, sauf celles qui dépendent d'une arme en deuxième main.
- Augmente l'Initiative de +50.
- Permet de réalise une attaque de zone qui affecte tous les adversaires dans un rayon de 1 mètre.
- Supprime le malus de deux défenses supplémentaires dans le round.
- Augmente la compétence défensive du personnage de +20 contre une attaque donnée.
- Accorde +50 à la compétence offensive, uniquement pour contre-attaquer.
- À chaque round où le personnage déclare qu'il va concentrer son attaque, jusqu'à un maximum de 5 rounds, il obtient un bonus de +20 à sa base de dégâts. C'est-à-dire que s'il déclare qu'il activera l'attaque dans trois rounds, il obtient un bonus de +60 à ses dégâts. Pendant qu'il accumule cette attaque, il est libre d'attaquer normalement mais n'obtient le bonus qu'après écoulement du nombre de rounds qu'il a déclaré.

La Technique caractéristique peut se combiner librement avec toute autre manœuvre de combat, qu'elle soit générique ou décrite dans cette section. Toutefois, il n'est pas possible de l'utiliser avec des Techniques de Ki, des sorts ou des pouvoirs psychiques.

Un personnage peut choisir autant de fois qu'il le souhaite ce module pour créer diverses attaques caractéristiques, mais ne peut pas les cumuler entre elles.

Consommation : En activant cette attaque l'utilisateur consomme de façon naturelle un point de Ki ou 10 points de Zéon. Après cela il faut attendre au moins 5 rounds avant de pouvoir en faire à nouveau usage.

Technique majeure

Artefact requis : Le même que celui qui est utilisé pour réaliser le module de combat surnaturel Technique caractéristique.

Compétences requises : Compétence offensive 180 et +, Compétence défensive 180 et +, Technique caractéristique.

Coût : 20 PF / 20 DI

Effets : Cette capacité augmente l'efficacité d'une des Techniques caractéristiques du personnage, lui permettant d'ajouter un des avantages suivants à cette capacité.

- Si la technique accorde un bonus de +40 à la compétence offensive, le personnage ne ramène sa compétence qu'à +20 en l'utilisant contre les ennemis qui en ont déjà été témoins.
- Si la technique permet d'accumuler du pouvoir pour augmenter les dégâts, il obtient aussi un bonus de +5 à sa compétence offensive par round d'accumulation.
- L'aire affectée par l'attaque de zone passe à 3 mètres de rayon.
- Le personnage n'a besoin d'attendre que deux rounds avant de pouvoir activer de nouveau la technique.
- Les malus pour réaliser des attaques ciblées sont réduits de moitié.
- Accorde un bonus supplémentaire de +10 à la compétence offensive pour une attaque déterminée.
- Accorde un bonus supplémentaire de +10 à la compétence défensive du personnage contre une attaque déterminée.
- Augmente l'Initiative de +25.

Ce module peut être choisi en diverses occasions, mais uniquement avec des Techniques caractéristiques différentes.

Consommation : Utiliser cette capacité fait passer la dépense liée à la technique à deux points de Ki ou 20 points de Zéon.

Illustration Wen Yu Li



Illustration Wen Yu Li

Appendice I
Prix

Tout a un prix, même les songes. Il suffit seulement de découvrir quel est le tien.

-Victor Steiner-

Sur Gaïa, Soleil Noir et quelques autres individus ont passé des siècles à vendre toutes sortes d'objets surnaturels. Ci-après vous trouverez une liste des prix approximatifs des artefacts qu'il est possible d'acquérir. Il est important de noter que les valeurs indiquées ne sont en rien une référence, même de loin, du prix de leur fabrication, mais une évaluation du prix que le marché est prêt à payer pour eux. Naturellement, ils peuvent également servir de base pour toute mise en situation.

Les objets qui ne sont pas sur cette liste sont considérés comme ayant une valeur incalculable qui ne peut se monnayer.

Prix : C'est le prix moyen en pièces d'or de l'artefact. Selon le moment et sa disponibilité celui-ci peut varier de plus ou moins 25 %.

Disponibilité : Indique à quel point il est compliqué pour Soleil Noir ou tout autre individu faisant commerce d'artefacts de se le procurer. Les objets qui n'ont aucune indication représentent ceux qui sont les plus faciles à obtenir, et il est possible que les établissements de l'organisation en aient quelques-uns en stock ou puissent y accéder rapidement. Au contraire ceux marqués de la lettre « B » sont des objets bien plus étranges et spécifiques, et en règle générale il est nécessaire de les commander avant de pouvoir les acheter car il faut entre une semaine et trois mois pour les obtenir. Ceux marqués de la lettre « A » sont des artefacts que Soleil Noir n'a pas à sa disposition mais que l'organisation est capable de se procurer en envoyant ses agents à la chasse. Enfin, ceux marqués d'un NA sont les objets que l'on ne peut acheter mais dont on connaît quand même la valeur approximative.

Niveau 1	Coût	Disp.
Transbordeur	1 400	B
Pierre émeri	900	
Ouija de connexion	300	
Bourse épineuse	1 200	
Cendre de ténèbres	500	
Haadia	1 150	
Lampe d'Oneiros	1 200	B
Analyseur surnaturel	980	
Gourde de pureté	1 100	B
Yeux de Rokh	1 350	B
Pan	1 200	
Gemme de feu Petite	250	
Gemme de feu Moyenne	800	
Gemme de feu Grande	3 000	
Gemme de feu Énorme	25 000	B
Cristaux d'âme	500	
Eru Pelegri	2 500	
Gorm-nah, mandibule du scarabée	2 200	

Niveau 2	Coût	Disp.
Ondinias	8 500	NA
Droksmog	25 500	NA
Argon	3 500	
Gnome Arès	18 000	NA
Anneau du serpent	9 000	B
Dévoreur surnaturel	15 000	A
Anneau de Rudraskha	8 000	B
Seiken	28 500	NA
Duman	24 000	NA
Envie de Printemps	16 000	B
Jealous Fang	6 500	
Nihilims	8 000	B
Gemme du Matin	32 000	NA
Cloche de sorcellerie	3 200	
Clou d'artisan (à l'unité)	300	B
Clous d'artisan (ensemble complet)	4 500	B
Horloge Astronomique de Belasarius	15 000	A
Montre de Chronos	4 200	
Olgol	9 000	A
Écharde traceuse	2 800	
Plume du Serment	17 500	B
Flûte de Naga	2 800	
Ego, le Livre du Moi Intérieur	12 000	NA
Disrupteur psychique	7 500	
IO	2 200	
Nullum Lusec	9 500	B
Gemmes de la nuit	500	
Étendard de Syr	18 000	A
Boussole d'Uriel	7 500	NA
Sisiphus	2 200	
Carte vivante	3 500	B
Statuelles élémentaires (à l'unité)	20 000	A
Perles de Brahma	7 200	B
Bottes de lumière	1 850	B
Piège d'entrave	1 250	
Peau de Manticore	12 500	A
Feast	4 500	
Runes de divination	1 350	B
Veilar	28 000	NA
Hexxen	21 500	NA
Sacramentum	25 000	NA
Nosphos	1 800	
Sanguinius	150	
Canace	1 650	
Kaithel	2 100	
Anneau de Raphaël	2 500	B
Cape des ailes	1 750	B
Nudus	1 050	
Arachne	2 100	NA
Cape de phase	1 350	B
Anneau de Non Mort	1 500	B

Veritas	2 000	B
Halum	2 200	B
Chaîne-esclave	5 000	B
Anneau d'Erebus	1 400	
Les Mains du Sorcier	3 500	NA
Vêtement de sécurité	1 200	
Armures de dragon	16 000	B
Zebah	900	
Mournehäven	500 000	NA
Exuberwulf	35 000	NA
Brassard du dragon	6 000	B
Aiguilles de disruption	280	
Filets Mantincore	650	
Macahuitl	2 500	NA
Ramudah	2 200	NA
Syl'granai, flèches exterminatrices	220	
Sylphide	13 500	B
Dague de l'Exil	4 800	
Taiyonotsuki	1 800	B
Dagues du Soleil et de la Lune	125 000	NA
Lok-nar, griffes de mante	3 200	
Nya'stur, aile de peste	12 500	B
Y'ha-nhtlei	3 200	

Niveau 3	**Coût**	**Disp.**
Kyu Sylvanus	110 000	NA
Glam, hache de Baal	650 000	NA
Phylias	78 500	B
Opanim	460 000	NA
Echidna	240 000	NA
Daedalus	580 000	NA
Ruine	180 000	NA
Kasaneru Tsumi	320 000	NA
Kitsune-Yuki	178 000	B
Zetsubou	97 000	NA
Polt	900 000	NA
Miroir vers l'autre côté	12 000	B
Sables du Temps	220 000	NA
La Clé du Portail	65 000	NA
Chandelier des Flammes Noires	80 000	NA
Ceridwen	280 000	A
Système d'immobilisation Chronos	15 000	B
Âme Miroir	232 000	NA
Masque de Gnose	87 000	NA
Amulette des Neuf Vies	24 000	A
Onydas	234 000	A
Boiling Gory	210 000	NA
Crosse de Magie Destructrice	35 000	B
Chinomi	42 000	A
Necrom	75 000	NA
Uldruen, arc de lumière	285 000	A
Ryu Ying	135 000	NA
Hephastios	580 000	NA
Blutige Rose	285 000	A
Wonne Stieg	315 000	A
Cefiros, Éventail du Vent	150 000	B
Susano'o	95 000	A
Srebro	185 000	A
Dunkelschwert	320 000	A
Jinki	38 000	B
Gy-goronak, licorne de mort	435 000	A
Bourdon de Magus	200 000	A
Silfur	1 200 000	NA

Potions	**Coût**	**Disp.**
Livanne	300	B
Livanne intermédiaire	900	B
Livanne majeure	2 500	B
Nill, antidote absolu	1 500	B
Essence de fascination	1 200	
Frénésie	450	
Ombre de la mort	3 500	B
Encens spirituel	120	
Danu, Eau de la Vie	100 000	NA
Qiyamah	300	B



Illustration Wen Yu Li

Appendice II

Liste par Ordre Alphabétique

A

Aegis 104
Aiguilles de disruption 49
Aldébaran 94
Âme Miroir 65
Amulette des Neuf Vies 74
Analyseur surnaturel 38
Anneau d'Erebus 55
Anneau de Non Mort 47
Anneau de Raphaël 46
Anneau de Rudraskha 40
Anneau du serpent 39
Arachne 48
Argon 47
Armures de dragon 45
Asclepios 98

B

Bâton de Pertho 105
Blutige Rose 62
Boiling Gory 73
Bottes de lumière 52
Bourdon de Magus 105
Bourse épineuse 37
Boussole d'Uriel 47
Brassard du Dragon 42
Broche contenant 37

C

Caliburn 103
Carnwennan 102
Canace 41
Cape de phase 48
Cape des ailes 39
Carte vivante 57
Cefiros, Éventail du Vent 78
Cendre de ténèbres 37
Ceridwen 69
Chandelier des Flammes Noires 76
Chaîne-esclave 49
Chinomi 76
Claidheim Soluis 104
Cloche de sorcellerie 50
Clous d'artisan 57
Cristaux d'âme 36
Crosse de Magie Destructrice 75

D

Daedalus 73
Dague de l'Exil 43
Dagues du Soleil et de la Lune 44
Danu, Eau de la Vie 85
Dévoreur surnaturel 39
Disrupteur psychique 56
Droksmog 59
Duman 42
Dunkelschwert 68

E

Écharde traceuse 54
Echidna 61
Ego, le Livre du Moi Intérieur 55
Encens spirituel 86
Envie de Printemps 40
Equilibrium 94
Erebuskaikel 79
Eru Pelegrí 35
Essence de fascination 85
Étendard de Syr 59
Exuberwulf 45

F

Feast 52
Filets Mantincore 41
Flûte de Naga 59
Frénésie 84

G

Gae Bolg 103
Gemme du Matin 42
Gemmes de feu 35
Gemmes de la nuit 53
Gilgamesh, Le Bâton du Dominateur 80
Glam, hache de Baal 66
Gnome Arès 40
Gorm-nah, mandibule du scarabée 87
Gourde de pureté 40
Gram 100
Gy-goronak, licorne de mort 88

H

Haadia 37
Halum 53
Hephastios 70
Hexxen 53
Horloge astronomique de Belasarius 52
Hymnos Sacra 93

I

IO 58

J

Jared Apocrytus 96
Jealous Fang 39
Jinki 64

K

Kaithel 44
Kalah 92
Kasaneru Tsumi 78
Kitsune-Yuki 74
Kusanagi no Tsurugi 107
Kyu Silvanus 72

L

La Clé d'Yggdrasil 110
La Clé du Portail 67
La Couronne d'Ul 90
La Rose d'Azrael 92
Lampe d'Oneiros 36
Le Livre des Morts 109
Les Mains du Sorcier 50
Livanne, potion de vie 84
Livre de Guinn 62
Lok-nar, griffes de mante 86

M

Macahuitl 43
Main de Lenas 70
Masque de Gnose 67
Megas Therion 111
Miroir vers l'autre côté 72
Mjolnir 101
Montre de Chronos 54
Mournehäven 44

N

Necrom 65
Nekonosekai 82
Nihilims 42
Nill, antidote absolu 84
Nosphos et Sanguinius 53
Nothung 100
Nudus 46
Nullum Lusec 50
Nya'stur, aile de peste 86

O

Olgol 60
Ombre de la mort 84
Ondinias 56
Onydas 77
Opanim 76
Ouija de connexion 35

P

Palais Intérieur 68
Pan 38
Peau de Manticore 51
Perles de Brahma 51
Phylias 77
Piège d'entrave 55
Pierre émeri 37
Platinum 94
Plume du Serment 54
Polt 62
Présent d'Uruz 82
Prison de Pandore 81

Q

Qiyamah 85

R

Ramudah 43
Ruine 71
Rukbat Al-rami 95
Runes de divination 56
Ryu Ying 66
Ryushushoku 36

S

Sables du Temps 65
Sacramentum 58
Seiken 41
Seoman Kephas 92
Silfur 89
Sisiphus 58
Spica 95
Srebro 64
Statuelles Élémentaires 60
Susano'o 61
Syl'granai 48
Sylphide 47
Système d'immobilisation Chronos 75

T

Taiyonotsuki 43
Tartarus Apolyon 81
Transbordeur 36
Triterpazerton 87

U

Uldruen, arc de lumière 71

V

Veilar 55
Veritas 51
Vêtement de sécurité 50

W

Wonne Stieg 61

Y

Y'ha-nhtlei 87
Yasakani no Magatama 108
Yata no Kagami 107
Yeux de Rokh 38

Z

Zabiel 89
Zebah 60
Zelber 89
Zetsubou 78

Appendice III

Coûts des Pouvoirs des Objets

Dans cette partie sont énumérés les coûts en Points de Pouvoir des artefacts détaillés au Chapitre 3, de sorte à ce qu'ils servent de référence pour la création d'autres objets ou bien au cas où on voudrait les utiliser comme renforcements. Dans le cas où le pouvoir Qualité d'un des objets énumérés ici n'apparaîtrait pas, cela indique que les bonus qu'il possède sont entièrement dus à sa forge et non à des qualités magiques. Pareillement, les pouvoirs auxquels il n'est pas fait référence ne sont pas à proprement parler surnaturels et appartiennent intrinsèquement à l'objet.

Aegis
Qualité : 75 Nv4, 50 Nv2
Indestructible : 40 Nv4
Résistance surnaturelle : 40 Nv3
Barrière contre les projectiles : 100 Nv4
Écran absolu : 50 Nv4
Défense Naturelle : 200 Nv3
Reflet : 20 Nv4

Aiguilles de disruption
Perforantes : 120 Nv2
Choc électrique : 80 Nv2

Aldebaran
Qualité : 50 Niv4, 50 Nv2
Nature sacrée : 60 Nv2
Don du Sang : 60 Nv2
Manche : 30 Nv1
Assaut : 50 Nv3
Charge de pouvoir : 50 Nv3

Âme Miroir
Résistance accrue : 20 Nv2
Reflet / Maintien : 250 Nv3

Amulette des Neuf Vies
Neuf vies / Retour de bâton : 100 Nv4

Analyseur surnaturel
Déchiffrer la magie : 40 PP Nv2

Anneau d'Erebus
Renforcement : 150 Nv1
Augmentation de la portée : 100 Nv1

Anneau de Non Mort
Essence de non-mort : 20 Nv2

Anneau de Rafaël
Sans magie : 100 Nv2
Régénération : 100 Nv2
Possesseur unique : -20 Nv1

Anneau de Rudraskha
Immunité élémentaire : 80 Nv3
Éclair : 100 Nv3

Anneau du serpent
Sifflement : 100 Nv1
Immunité contre les poisons : 20 Nv3
Yeux du Serpent : 50 Nv2
Non détection : 40 Nv3

Arachne
Fascinante : 160 Nv3
Vêtement approprié à l'instant : 100 Nv1
Langue de tarentule : 40 Nv2
Immaculé : 40 Nv1
Protection : 50 Nv3
Féminin : -20 Nv1

Argon
Qualité : 100 Nv2
Lame de feu : 30 Nv2, 20 Nv1
Porteuse de flammes : 130 Nv1, 20 Nv2
Zone étendue : 80 Nv1
Désarmement : 20 Nv2

Armure de dragon
Qualité : 100 Nv2
Résistance élémentaire : 120 Nv2

Asclepios
Qualité : 100 Nv3, 50 Nv2
Pouvoir surnaturel : 20 Nv3
Amplificateur de pouvoir : 100 Nv3, 250 Nv2
Régénération : 100 Nv2
Contre-attaque parfaite : 25 Nv3
Vision surnaturelle : 75 Nv3
Bâton du serpent : 40 Nv3
Rapidité : 50 Nv1
Pouvoir curatif : 30 Nv3
Ouvreur de chemins : 70 Nv1
Contenant de magie : 40 Nv4, 250 Nv3
Les deux serpents : 180 Nv3
Prédiction : 40 Nv4
Résurrection : 120 Nv4

Bâton de Pertho
Renforcement surnaturel : 50 Nv3, 150 Nv2
Résistance : 50 Nv2
Contenant de sorts : 140 Nv4
Magie naturelle : 50 Nv3
Maintien : 70 Nv3
Contenant de Zéon : 50 Nv4
Pouvoir supérieur : 60 Nv2
Haute magie : 60 Nv4

Blutige Rose
Qualité : 50 Nv3, 50 Nv2
Précision : 150 Nv3
Électricité : 30 Nv2

Boiling Gory
Qualité : 50 Nv3, 80 Nv2
Charge ignée / Flammes infernales : 50 Nv3
Charge ignée / Estafilade de flammes : 140 Nv2
Immunité élémentaire : 80 Nv2
Invocation de feu : 40 Nv3
Rage : -20 Nv Variable

Bottes de lumière
Vélocité / Sauts aériens : 100 Nv2

Bourdon de Magus
Renforcement surnaturel : 100 Nv2
Résistance : 100 Nv1
Contenant de sorts : 120 Nv3
Magie naturelle : 50 N2
Maintien : 70 Nv2
Contenant de Zéon : 30 Nv3

Bourse épineuse
Épines : 20 PP Nv2

Boussole d'Uriel
Liberté : 80 Nv2
Esprit libre : 100 Nv2

Brassard du Dragon
Souffle de dragon : 60 Nv3
Résistance : 50Nv2
Protection contre le feu : 80 Nv2

Broche contenant
Messages : 60 PP Nv1
Sort enregistré : 60 PP Nv3

Caliburn
Qualité : 100 Nv4, 50 Nv2
Indestructible : 40 Nv4
Pouvoir de l'âme : 80 Nv3
Souverain : 30 Nv3
Immunité : 100 Nv2
Agrippée : 30 Nv1
Général : 40 Nv4
Changer le destin : 100 Nv4
Résistances accrues : 40 Nv3
Avalon : 50 Nv5

Canace
Qualité : 50 Nv2
Perforation : 20 Nv2

Cape de phase
Transfert de phase : 40 Nv3

Cape des ailes
Saut de l'ange : 60 Nv3
Planer : 50 Nv1
Impulsion défensive : 20 Nv2
Armure : 20 Nv2

Carnwennan
Qualité : 50 Nv3, 50 Nv2
Attaques éclair : 150 Nv3
Assassin sans égal : 50 Nv3
Fondu dans l'ombre : 60 Nv2
Mouvement surhumain : 80 Nv2
Annulation : 40 Nv4
Condamnation : 20 Nv4

Carte vivante
Cartographie parfaite : 60 Nv2
Barrières surnaturelles : -20 Nv2

Cefiros, Éventail du Vent
Bourrasque : 75 Nv3, 290 Nv2
Écran contre les projectiles : 50
Tourbillon : 140 Nv3

Cendre de ténèbres
Zone d'obscurité : 150 PP Nv1

Ceridwen
Forme animale : 100 Nv2
Contrôle sur les plantes / Immobilisation : 120 Nv2
Protection mystique : 50 Nv3
Connaissance de la nature : 40 Nv2
Forme spirituelle : 50 Nv3

Chaîne-esclave
Indestructible : 20 Nv2
Chaîne de commandement : 20 Nv2
Tentative de fuite / Punition : 180 Nv2

Chandelier des Flammes Noires
Zone d'obscurité : 50 Nv2
Flambée : 60 Nv2, 10 Nv3
Flammes éternelles : 40 Nv2

Chinomi
Qualité : 100 Nv2
Électrique : 30 Nv2
Chaîne d'éclairs : 20 Nv3, 30 Nv2
Canalisatrice d'électricité : 20 Nv2
Roi des tempêtes : 160 Nv3

Claidheim Soluis
Qualité : 50 Nv3
Dyrnwyn : 25 Nv4, 50 Nv2
Carn : 100 Nv1
Calad Bolg : 100 Nv3
Fragarach : 75 Nv2
Nua : 50 Nv4

Cloche de sorcellerie
Le son de la magie : 120 Nv2

Clous d'artisan
Clous aqueux : 20 Nv2
Clous de gel : 20 Nv2
Clous de fonderie : 40 Nv2
Clous de sable : 20 Nv2
Clous de solidité : 20 Nv2

Crosse de Magie Destructrice
Renforcement surnaturel : 90 Nv2
Communion avec la destruction : 50 Nv3
Contenant de Zéon : 50 Nv3

Cristaux d'âme
Reflets de l'âme : 80 PP Nv1
Esprits : 100 PP Nv1
Contenant : 50 PP Nv2

Daedalus
Qualité : 50 Nv2
Consciente : 80 Nv3
Guidage : 50 Nv3
Tranchant magique : 100 Nv2
Contenant de Zéon : 100 Nv3

Dague de l'Exil
Exil : 80 Nv 2
Rituel : 20 Nv3

Dagues du Soleil et de la Lune
Dague solaire : 50 Nv2
Lumière solaire : 40 Nv 2
Dague lunaire : 50 Nv2
Demi-lune : 50 Nv2

Danu, Eau de la Vie
L'eau de la vie : 50 Nv3
Rendre la vie / Usage unique : 50 Nv4

Dévoreur surnaturel
Dévoreur de magie : 50 Nv3

Disrupteur psychique
Localisation : 20 Nv2
Destructeur : 140 Nv2
Connexion psychique : 20 Nv2

Droksmog
Qualité : 150 Nv2
Haine raciale : 50 Nv3
Feu intérieur : 100 Nv3

Duman
Qualité : 150 Nv2
Brume rouge : 50 Nv3
Dissipation : 100 Nv2
Déchirure persécutrice : 20 Nv2

Dunkelschwert
Qualité : 50 Nv3, 50 Nv2
Fusion : 150 Nv2
Impie : 60 Nv2
Arme caché : 60 Nv2
Appel / Symbiose : 50 Nv3
Voleuse de bonheur : -20 Nv2

Écharde traceuse
Aiguille / Traceur / Tatouage : 50 Nv2
Extraction : 20 Nv2

Echidna
Le pouvoir de la magie : 150 Nv3
Monopole obsessionnel : -20 Nv Variable

Ego, le Livre du Moi Intérieur
Journal / Narration : 30 Nv3

Encens spirituel
Forme astrale : 100 Nv1

Envie de Printemps
Qualité : 100 Nv2
Union élémentaire : 50 Nv2
Naturalisation : 50 Nv1
Furie de la Terre : 60 Nv2
Sentier : 50 Nv1

Equilibrium
Qualité : 50 Nv4, 50 Nv2
Nature sacrée : 60 Nv2
Protection mystique : 30 Nv3
Don du Sang : 20 Nv2
Équilibre absolu : 20 Nv5

Erebuskaikel
Anneaux de renforcement : 200 Nv2
Amulette de renforcement : 150 Nv3
Connexion avec Erebus : 100 Nv5

Eru Pelegri
Union : 20 PP Nv2

Essence de fascination
Arôme : 100 Nv2

Étendard de Syr
Inspiration : 80 Nv3

Exuberwulf
Qualité : 150 Nv2
Puissance : 40 Nv4
Impénétrable : 100 Nv2
Pesante : -50 Nv2

Feast
Régénération : 20 Nv2
Armure vivante : 100 Nv2
Non-mort : 20 Nv2

Filets Mantincore
Qualité : 160 Nv2
Immobilisation surnaturelle : 40 Nv2

Flûte de Naga
Fascinatrice de reptiles : 100 Nv2
Protection : 20 Nv3

Frénésie
Frénésie : 40 Nv2

Gae Bolg
Qualité : 50 Nv3, 50 Nv3
Perce-cœurs : 20 Nv2
Échec impossible : 120 Nv4
Celthar Luin : 220 Nv2

Gemmes de feu
Dévoreur de feu : 100 PP Nv1, 20 PP Nv2, 50 PP Nv2, 20 PP Nv3 (selon la taille et la pureté)
Explosion : 50 PP Nv1, 10 PP Nv2, 40 PP Nv2, 20 PP Nv3 (selon la taille et la pureté)

Gemmes de la nuit
Dôme de ténèbres : 50 Nv2

Gemme du Matin
Qualité : 20 Nv2
Choc aqueux : 230 Nv2
Bouclier aqueux : 100 Nv2
Crachat aqueux : 50 Nv1

Gilgamesh, le Bâton du Dominateur
Qualité : 50 Nv4, 100 Nv3, 50 Nv2
Indestructible : 50 Nv4
Renforcement magique : 200 Nv4
Namenoth : 200 Nv4
Annulation arcane : 150 Nv4
Communion d'âmes : 50 Nv3

Glam, hache de Baal
Qualité : 50 Nv3, 50 Nv2
Aile de la mort : 50 Nv2
Avatar de l'enfer : 250 Nv3
Renforcement magique : 200 Nv2
Fils de Baal : 20 Nv3
Porte sur l'enfer : 250 Nv3
Le poids du mal : -10 Nv2

Gnome Arès
Qualité : 150 Nv2
Compétence offensive : 100 Nv2
Faille : 120 Nv2

Gorm-nah, mandibule du scarabée
Os incassable : 50 Nv1
Brise-os : 80 Nv2

Gourde de pureté
Distillation : 120 Nv1
Eau pure : 40 Nv2

Gram
Qualité : 25 Nv3, 50 Nv2
Froid éternel : 30 Nv2
Vorpale : 50 Nv3
Buveuse de sang / Le pouvoir du sang : 50 Nv3
Buveuse de sang / Décapiteuse : 75 Nv3
Buveuse de sang / Voleuse de vie : 180 Nv2
Buveuse de sang / Enfer sanglant : 20 Nv3
Buveuse de sang / Armure ensanglantée : 120 Nv2
Buveuse de sang / Ki accru : 40 Nv3
Buveuse de sang / Ragnarok : 120 Nv3
Buveuse de sang / Esprit condamné : 100 Nv4

Gy-goronak, licorne de mort
Qualité : 150 Nv2
Vrille : 40 Nv3
Renforcement : 50 Nv3
Magie **primordiale :** 50 Nv4
Explosion mentale : 100 Nv3
Tremblement de terre : 80 Nv3
Invocation primordiale : 30 Nv3
Folie : -20 Nv Var

Haadia
Protection des esprits : 200 PP Nv1
Sentir les esprits : 50 PP Nv2

Halum
Lien avec la lumière : 20 Nv2
Résistance céleste : 40 Nv2
Renforcement lumineux : 50 Nv2

Hephastios
Qualité : 50 Nv3
Renforcement du Ki : 100 Nv3, 80 Nv2
Maîtrise martiale : -20 Nv Variable
Flammes éternelles : 150 Nv2
Ifrid : 50 Nv3, 100 Nv2
Hephastios Krest : 100 Nv3
Immunité contre les flammes : 80 Nv3

Hexxen
Qualité : 150 Nv2
Fibre obscure : 120 Nv2
Sans ombre : 20 Nv1

Horloge Astronomique de Belasarius
Magie occulte : 80 Nv2
Contenant de sorts : 200 Nv3
Contenant d'entités : 50 Nv2

Hymnos Sacra
Qualité : 50 Nv4, 50 Nv2
Nature sacrée : 60 Nv2
Dégâts réduits : -20 Nv Variable
Contrôle du son : 150 Nv3
Estafilade sonique : 100 Nv3
Écran sonique : 180 Nv2
Compatibilité avec la Vierge : 20 Nv2
Voie divine : 100 Nv4

IO
Gemme d'enregistrement : 80 Nv2
Cristal de reproduction : 20 Nv2

Jared Apocrytus
Qualité : 100 Nv4, 50 Nv2
Nature sacrée : 60 Nv2
Don du Sang : 50 Nv3, 20 Nv2
Contrôle des environs : 40 Nv4
Usage avec Mundus : 60 Nv3
Pouvoir accru : 50 Nv2, 100 Nv3
Exterminateur de dieux : 150 Nv4
Annulation divine : 25 Nv5

Jealous Fang
Qualité : 150 Nv2
Renforcement du poison : 50 Nv2

Jinki
Duale : 150 Nv2 / 150 Nv2
Tourbillon : 50 Nv3, 150 Nv2
Appel : 30 Nv2
Bouclier : 50 Nv1
Lame volante : 150 Nv1
Maîtrise martiale : -20 Nv Variable

Kaithel
Qualité : 100 Nv2
Distance supérieure : 20 Nv2
Cordes résonnantes : 50 Nv2

Kalah
Qualité : 50 Nv3, 50 Nv2
Nature sacrée : 60 Nv 2
Destin positif : 25 Nv3
Don du Sang : 160 Nv2
Vainqueur prédestiné : 100 Nv4
Vision extrasensorielle : 100 Nv2
Forcer le destin : 75 Nv4

Kasaneru Tsumi
Qualité : 120 Nv2
Dégâts spirituels : 150 Nv2
Imparable : 70 Nv3
Extinction d'énergie : 50 Nv3
Affaiblissement physique : 100 Nv2
Mort définitive : 50 Nv3

Kitsune-Yuki
Qualité : 50 Nv3, 30 Nv2
Attirer l'hiver : 150 Nv2
Tranchant gelé : 40 Nv2
Maîtrise martiale : -10 Nv Variable
Reflet de glace : 80 Nv2
Enfer gelé : 100 Nv3, 20 Nv4
Immunité élémentaire : 80 Nv2

Kusanagi no Tsurugi
Qualité : 50 Nv4, 50 Nv2
Sang d'Orochi : 240 Nv2
Trancheuse : 20 Nv4
Indestructible : 40 Nv4
Kaze no Nagi : 20 Nv3, 80 Nv2
Agilité des vents : 50 Nv3, 50 Nv2
Canalisateur : 300 Nv2

Kyu Sylvanus
Qualité : 20 Nv3
Consciente : 160 Nv3
Percevoir les imperfections : 20 Nv 3
Porteuse de vie : 50 Nv4
Protectrice : 40 Nv3
Nature : 50 Nv2
Sceller : 50 Nv 3
Entre de mauvaises mains : 50 Nv2

La Clé du Portail
Qu'importe la serrure : 50 Nv1
Fermeture mystique : 100 Nv2
Portail : 10 Nv4
Tawil At-U´mr : 80 Nv2

La Couronne d'Ul
Aura de pouvoir : 60 Nv3
Clarté : 150 Nv3
Promesse absolue : 100 Nv4

La Rose d'Azrael
Sans forme / Qualité : 100 Nv 4, 50 Nv3, 150 Nv2
Liée : 40 Nv2
Indestructible : 50 Nv4
Destructrice de mal : 150 Nv2
Renforcement : 150 Nv3
Forme de lumière : 50 Nv3, 350 Nv4,
Incapacité à faire le mal : -20 Var

Lampe d'Oneiros
Lampe à huile des rêves : 50 PP Nv2
Observateur : 20 PP Nv2

Législateur
Qualité exceptionnelle : 100 Nv2
Arme surnaturelle : 50 Nv2
Nature sacrée : 60 Nv2
Le don du Sang (Résistance surnaturelle) : 20 Nv2
Le don du Sang (Grand Législateur) : 50 Nv3 (annule Qualité exceptionnelle)
Le don du Sang (Arme destructive) : 120 Nv2
Le don du Sang (Faucheuse) : 50 Nv2, 10 Nv1
Le don du Sang (Sang igné) : 30 Nv2
Le don du Sang (Perception surnaturelle) : 25 Nv2
Le don du Sang (Vitesse impossible) : 20 Nv2
Le don du Sang (Équilibré) : 20 Nv2
Le don du Sang (Exterminateur) : 100 Nv2
Le don du Sang (Stigmate) : 50 Nv3
Le don du Sang (Sectionneur de magie) : 40 Nv2
Le don du Sang (Aura de suppression) : 60 Nv2
Le don du Sang (Défenseur mystique) : 150 Nv2
Le don du Sang (Canalisateur) : 150 Nv2

Les Mains du Sorcier
Extension / Énergie spirituelle : 120 Nv2
Monofilaments : 50 Nv2

Livanne, potion de vie
Régénération : 50 Nv2

Livre de Guinn
De l'art à la vie : 40 Nv4
Réutilisation : -10 Nv Variable
Vulnérables à l'eau : -10 Nv Variable

Lok-nar, griffes de mante
Qualité : 100 Nv2
Immobilisation : 20 Nv2
Sacrifice : 40 Nv1
Boomerang : 50 Nv2

Macahuitl
Qualité : 100 Nv2
Masse cérémonielle : 10 Nv2

Main de Lenas
Absorption d'âmes : 50 Nv4, 60 Nv3
Flétrir : 150 Nv3
Demi-vie : 20 Nv2
Renforcement : 300 Nv2

Masque de Gnose
Lien / Voleur d'identités / Imitateur : 50 Nv3
Non détection : 150 Nv2

Miroir vers l'autre côté
L'autre côté : 50 Nv2
Portail : 150 Nv2
Dormeurs : 30 Nv2

Mjolnir
Qualité exceptionnelle : 100 Nv3
Arme surnaturelle : 50 Nv2
Marteau de jet : 20 Nv2
Bourrasque : 20 Nv2
Tremblement de terre : 75 Nv4
Le pouvoir de la tempête : 70 Nv3
Seigneur des tempêtes : 150 Nv3
Résurrection : 50 Nv4

Montre de Chronos
Compression du temps : 100 Nv2

Mournehäven
Qualité : 50 Nv3, 50 Nv2
Tranchant gelé : 30 Nv2

Necrom
Qualité : 150 Nv2
Mortelle : 50 Nv3
Malédiction : -60 Nv Variable
Porteuse de malheur : 20 Nv3
Arme de la mort : 20 Nv2

Nekonosekai
Un monde de chats : 200 Nv4
Empathie avec les félins : 20 Nv2

Nihilims
Qualité : 150 Nv2
Arme obscure : 60 Nv2

Nill, antidote absolu
Antidote / Prévention : 50 Nv2

Nothung
Qualité : 50 Nv3, 50 Nv2
Froid éternel : 30 Nv2
Immunité élémentaire : 80 Nv2
Tueuse de géants : 100 Nv2
Gel sacré : 120 Nv2
Tranchant de l'aurore : 60 Nv3

Nosphos et Sanguinius
Qualité : 100 Nv2
Yeux aveugles : 80 Nv2
Sanguinius : 20 Nv1

Nudus
Don animal : 40 Nv2
Don surnaturel : 50 Nv2
Don spirituel : 50 Nv2

Nullum Lusec
Renforcement : 50 Nv3

Nya´stur, aile de peste
Qualité : 100 Nv2
Porteuse de maladie : 200 Nv3
Guérison lente : 100 Nv2

Olgol
Rouleaux de musique (Paix) : 120 Nv2
Rouleaux de musique (Songes) : 200 Nv2
Rouleaux de musique (Délire) : 160 Nv2
Rouleaux de musique (Courage) : 140 Nv2
Rouleaux de musique (Désespoir) : 100 Nv3

Ombre de la mort
Fausse mort : 10 Nv3

Ondinias
Qualité : 100 Nv2
Élémentaire : 20 Nv 2
Hache aqueuse : 50 Nv2
Vague : 80 Nv2

Onydas
Qualité : 50 Nv3, 50 Nv2
Queue de scorpion : 50 Nv3
Prise du scorpion : 50 Nv2
Venin du scorpion : 20 Nv2
Renforcement du Ki : 150 Nv2

Opanim
Qualité : 50 Nv3, 50 Nv2
Juste cause : 50 Nv3
Exterminateur de mal : 100 Nv3
Éclat : 100 Nv1
Repousser le mal : 100 Nv4
Armure sacrée : 50 Nv3

Ouija de connexion
Message de l'autre côté : 200 PP Nv1

Palais Intérieur
Ouverture / Palais / Portails : 50 Nv4
Prison mystique : 75 Nv3

Pan
Qualité : 100 Nv2
Perforation : 20 Nv2
Escalade : 30 Nv2

Peau de Manticore
Qualité : 150 Nv2
Imparable : 60 Nv2
Consommation d'énergie : 20 Nv2
Inépuisable : 150 Nv3

Perles de Brahma
Katsu : 200 Nv2
Protection surnaturelle : 100 Nv2
Entrave : 120 Nv2
Renforcement : 150 Nv2, 150 Nv1

Phylias
Qualité : 80 Nv2
Combat magique : 50 Nv3
Source de sortilèges : 100 Nv3
Renforcement magique : 50 Nv2
Contenant de Zéon : 50 Nv3

Piège d'entrave
Activation / Résistance : 40 Nv2
Drain : 80 Nv2

Pierre émeri
Charge magique : 80 PP Nv1
Énergie majeure : 40 PP Nv1

Platinum
Qualité : 50 Nv4, 50 Nv2
Nature sacrée : 60 Nv2
Don du Sang : 300 Nv2
Feu glacé : 50 Nv4

Plume du Serment
Pacte de sang / Fausse signature : 50 Nv3
Indestructible : 50 Nv4

Polt
Qualité : 50 Nv3
Immunité : 150 Nv3
Facilité d'utilisation : 200 Nv2

Présent d'Uruz
Qualité : 50 Nv4
Flèches surnaturelles : 50 Nv4
Chasseresses de monstres : 100 Nv3
Aiguilles : 20 Nv3
Portée supérieure : 40 Nv2

Prison de Pandore
Prison définitive / Paiement rituel : 50 Nv5
Sacrifice final : 50 Nv2

Qiyamah
Sang de monstre / Poison : 200 Nv2

Ramudah
Qualité : 100 Nv2
Distance : 50 Nv1
Tir : 80 Nv2

Ruine
Qualité : 100 Nv2
Douleur : 20 Nv2
Lien de souffrance : 200 Nv2
Voix de la banshee : 50 Nv3
Immunité : 40 Nv2
Avertissement de banshee : -10 Nv Variable
Malheur : -20 Nv Variable

Rukbat Al-rami
Qualité : 50 Nv4, 50 Nv2
Nature sacrée : 60 Nv2
Flèche de Sagittaire : 200 Nv4
Don du Sang : 40 Nv2
Ailes de Sagittaire : 50 Nv3
Réaction majeure : 180 Nv3

Runes de divination
Tirage de runes : 20 Nv3

Ryushushoku
Atmosphère : 50 PP Nv1
Enseignement : 50 PP Nv1

Ryu Ying
Qualité : 170 Nv2
Changement de taille / Dégâts / Zone monstrueuse : 200 Nv2
Perche : 100 Nv1

Sables du Temps
Temps supplémentaire : 50 Nv4

Sacramentum
Qualité : 150 Nv2
Poids du péché : 160 Nv2

Seiken
Qualité : 150 Nv2
Protection refusée : 40 Nv2
Réaction amoindrie : 20 Nv2
Mouvement entravé : 40 Nv2

Seoman Kephas, l'Épée Impériale
Qualité : 50 Nv4, 50 Nv2
Nature sacrée : 60 Nv2
Éveil du pouvoir : 300 Nv2
Énergie : 50 Nv3
Sans protection : 20 Nv4
Capacité naturelle : 25 Nv3
Omega Depranos : 10 Nv5

Silfur
Qualité : 50 Nv4, 60 Nv2
Forme de faux : 50 Nv2
Charge de lumière : 20 Nv2

Sisiphus
Activation / Invisible / Résistance : 80 Nv2
Nocive : 140 Nv2
Recharge : -60 Nv2

Spica
Qualité : 50 Nv4, 50 Nv2
Nature sacrée : 60 Nv2
Don du Sang : 50 Nv3, 120 Nv2
La protection du cygne : 30 Nv3
Les ailes du cygne : 40 Nv4
Sceau : 300 Nv3
Revitaliser : 150 Nv3
Dame des roses : 280 Nv3

Srebro
Qualité : 50 Nv3, 60 Nv2
Aura de pouvoir : 200 Nv2
Flèches infatigables : 50 Nv2
Perception spéciale : 80 Nv3

Statuelles élémentaires
Lien élémentaire : 100 Nv3
Contenant élémentaire : 50 Nv3
Renforcements : 50 Nv2

Susano`o
Combat physique : 200 Nv1, 50 Nv2
Vortex électrique : 25 Nv3
Défense de zone : 10 Nv2
Électrification : 50 Nv2
Reconversion : 50 Nv3
Limite d'absorption : -10 Nv Variable

Syl`granai, flèches exterminatrices
Chasseresses : 50 Nv2

Sylphide
Qualité : 100 Nv2
Vélocité : 20 Nv2
Estocade finale : 20 Nv3

Système d'immobilisation Chronos
Annulation surnaturelle / Sceau spirituel : 150 Nv3

Taiyonotsuki
Défouraillage céleste : 20 Nv2

Tartarus Apolyon
Qualité : 50 Nv4, 50 Nv3
Consciente : 200 Nv3
Porteuse de mort : 100 Nv4
Indéniable : 100 Nv4
Spectrale : 50 Nv3
Aura de mort : 120 Nv3

Transbordeur
Gravité : 150 PP Nv1

Triterpazerton
Indestructible : 40 Nv4
Renforcement : 100 Nv3
Lié à l'horreur : 60 Nv3
Visions : 20 Nv3
Cauchemars réels : 100 Nv4
Prélude à la fin : 50 Nv3
Englouti par le cauchemar : -30 Nv Variable
Lien avec les cauchemars : 50 Nv2

Uldruen, arc de lumière
Qualité : 50 Nv3
Flèches de lumière : 160 Nv2
Volonté : 50 Nv2
Tir à retardement : 100 Nv2
Lumière destructive : 40 Nv3

Veilar
Qualité : 50 Nv3
Rapidité : 40 Nv2
Ignifuge : 40 Nv2
Essence des bêtes : 20 Nv2

Yeritas
Gardien de la vérité : 80 Nv2

Vêtement de sécurité
Bouclier mental : 50 Nv3
Sentir les Matrices : 10 Nv2

Wonne Stieg
Qualité : 50 Nv3, 80 Nv2
Électrocution : 80 Nv2

Y`ha-nthlei
Qualité : 50 Nv2
Décharge impie : 250 Nv2

Yasakani no Magatama
Yeux de l'âme : 50 Nv3, 100 Nv2
Protection contre les éléments : 120 Nv2
Aura de bienveillance : 220 Nv3
Essence : 180 Nv3
Immunité physique : 100 Nv3
Stabilité surnaturelle : 20 Nv3
Renforcement magique : 200 Nv3
Pouvoir divin : 100 Nv5

Yata no Kagami
Reflet de la vérité : 120 Nv3
Au-delà des mensonges / Écrits : 80 Nv3
Savoir : 80 Nv3
Bouclier de vérité : 100 Nv4
Reflet de l'âme : 20 Nv5
Sceau : 180 Nv4

Yeux de Rokh
Lien de Vision : 100 Nv2

Zabiel
Qualité : 50 Nv4, 50 Nv3
Armure ultime : 150 Nv3
Liée au corps : 40 Nv2
Immortel : 60 Nv4

Zebah
Qualité : accordée par la forge
Flammes éternelles : 100 Nv1

Zelber
Qualité : 50 Nv4, 50 Nv3, 60 Nv2
Épée ultime : 150 Nv4
Mortelle : 100 Nv4

Zetsubou
Qualité : 100 Nv2
Anneaux de pouvoir : 25 Nv4
Charge : 25 Nv3
Extase : 200 Nv2

Glossaire

A

Abel **91**, 92, 94, 95
Adrian Magdalus 94
Aegis 98, **104**
Aeon 40, 53, 67, 78, 81, 101, 102, 107
Aeriel, le Cavalier d'Argent 64, **89**
Aether 79
Agamemmon 42
Aiguilles de disruption 49
Aityr 105
Akaryu 41
Al Abyan 59
Albéria 71, 103
Albidion 91
Alchimie 15, **16**, 84, 85
Aldebaran 94
Al-Enneth 38, 59
Alius 76
Alkaiser 66
Alliance Azur 42, 70
Altération du destin 12, **31**
Alystaire Fardelys 48, 66
Amaterasu no Mikoto 107
Ambrose Magus 45
Âme Miroir 65
Amélioration des résistances 12, **24**
Amélioration du maintien des pouvoirs 12, **26**
Americh 85
AMR12, **17**, 24, 28, 47, 51, 53, 55, 56, 60, 66, 70, 75, 77, 79, 80, 83, 86, 87, 88, 96, 98, 105, 108
Amulette des Neuf Vies74
Analyse Surnaturelle **7**, 8
Analyseur surnaturel 38
Anneau d'Erebus 55
Anneau de Non Mort 47
Anneau de Raphaël 46
Anneau de Rudraskha 40
Anneau du Serpent 39
Animisme 15, **16**
Apôtre 58, 91, 92, 94, 95
Arachne 48
Aramienne 81
Argon 47
Arias Vayu 47
Arme avec une défense accrue 22
Arme élémentaire 7, 73, 96
Arme enchantée 19
Armure innée 22
Armures de dragon 45
Artefactes façonnés 6
Asakura 76, 107
Asclepios 98, 99
Assaut 19, 94
Attaque à distance 115
Attaque spéciale 12, **20**, 30, 74, 100
Attaque spéciale 12, 20, **30**, 74, 100
Attaques élémentairess 12, 19, 20, 108
Attraper 115
Augmentation des caractéristiques 12, **29**
Augmentation des compétences secondaires 12, **29**
Augmentation du déplacement 12, **29**
Autres compétences d'armes 21
Avantage 6, 9, 32, 56, 65, 71, 90, 102, 112
Azathoth 75
Azrael 82, 83, 104

B

Baal 66, 92, 94
Baho 68
Balefor 78
Balthassar 42
Balthazor 68
Balzak 86, 87, 88
Banshee 14, 71, 96, 98
Bâton de Pertho 105
Bekent 109
Behemoth 55
Belasarius 52
Béryl 44, 46, 47, 71, 80, 82, 85, 90, 104, 111
Blattodea 86, 87
Bloodbane 101
Blutige Rose **61**, 62
Boiling Gory 73
Bois des Feuilles 40
Boreas 78
Bottes de lumière 52
Bouclier protecteur 115
Bourdon de Magus 105
Bourse épineuse 37
Boussole d'Uriel 47
Brassard du Dragon 42
Broche contenant 37

C

Caliburn 98, 102, **103**
Canace 41
Cape de phase 48
Cape des ailes 39
Carnwennan 98, **102**
Carte vivante 57
Château de Minuit 82
Cefiros, Éventail du Vent 78
Cendre de ténèbres **37**, 53
Ceridwen 69
Chaîne-esclave 49
Chandelier des Flammes Noires 76
Charges d'énergie 15, **17**
Chaville 50
Chevaliers de Sainte Hélène 58
Chinomi 76
Chthon 40
Cercle de Tartarus 78
Claidheim Soluis 98, **104**
Clan du nord 66, 70, **98**
Cloche de sorcellerie 50
Clous d'artisan 57
Coeur de dragon 14
Confrérie de Rah 93, 94
Compétence de lancement 12, 27, **28**
Composants 8, 11, 13, **14**, 16, 84, 85, 86, 104
Composants uniques 13, **14**
Confection 12
Connaissance surnaturelle 8
Contenant **10**, 11, 12, 13, 15, 16
Contrôler à Distance 115
Convocation accrue 12, **27**
Cordillère des Vents 86, 88
Corne d'Oni 14
Cour Féérique 59, **89**
Couronne d'Ul 90
Création spontanée 6
Créateur de portails 12, **32**
Cristaux d'âme 36
Critique accru 21
Crosse de Magie Destructrice 75

D

Daedalus 73
Dague de l'Exil 43
Dagues du Soleil et de la Lune 44
Daimah 40, 72, 74, 82
Dalaborn 45
D'anjayni 48
Danu, Eau de la Vie 85
Daphné 42, 66, 95
Davinel Nux 73
Dégâts accrus 8, **18**, 19
Dégâts augmentés 115
Delacroix 34, 109
Desdémone 48
Destruction d'armure 21
Deva 4, 41, 43, 51, 67, 68, 81
Dévoreur 101
Dévoreur surnaturel 39
Deymos 50
Dhanyata 67, 81
Disrupteur Psychique 56
Dissimulation améliorée 32
Djinn 68
Dragon 14, 36, 42, 44, 45, 46, 47, 59, 64, 66, 70, 75, 81, 100, 101
Droksmog 59
Druaga 66
Duk'zarist 14, 41, 42, 45, 47, 54, 59, 60, 73, 78
Dullahan 100
Duman 42
Dunkelschwert 68

E

Ebudan 39, 44, 59, 91
Écharde traceuse 54
Echidna 61
Effet mystique 12, 20, **33**
Effets mineurs 32
Ego 32
Ego, le Livre du Moi Intérieur 55
Eiko, la princesse Oni 76
Éléments de pureté absolue 14
Elhaym 53, 89
Elienai Grimoire 92, 113
Elijah 66, 92
Elisabeth Barbados 92
Eljared 80, 94
Eltheldrea 60, 104
Elura'amman 59
Empire de la Lune 78
Encens spirituel 86
Énergie vitale 17, 85
Enlil 40
Envie de Printemps 40
Equilibrium 94, 95
Equipement 15, **16**, 31
Ère du Chaos 40, 82
Erebuskaikel 79, 105
Eru Pelegrí 35
Essence de fascination 85

Étendard de Syr 59
Éternelle Guerre de l'Ombre 61, 78, 93, 107
Évangéline 113
Exécrates 77
Exterminateur 19
Exuberwulf 45

F

Fabula **7**, 8, 9
Facette 12, 17
Facette d'augmentation 29
Facette de magie innée 27
Facette de maîtrise 30
Facette de protection 23
Facette de renforcement de la convocation 26
Facette de renforcement magique 24
Facette de renforcement psychique 26
Facette défensive 22
Facette ésotérique 31
Facette générale de Qualité 18
Facette offensive 18
Faiblesses 17
Faun 89
Feast 52
Fée 14, 82, 89, 90, 110
Félix de Magda 95
Filets Mantincore 41
Flûte de Naga 59
Frénésie 84

G

Gabriel 37, 50, 65, 69, 70, 95
Gae Bolg 7, 98, **103**
Galgados 47
Gaudemus 10, 54, 65, 67, 72, 74, 90, 98
Gemmes de feu 35
Gemme du Matin 42
Gemmes de la nuit 53
Ghestalt Orbatos 90
Gilgamesh, le Bâton du Dominateur 80
Giovanni 92, 93, 103, 110
Glam, hache de Baal 66
Glennrose 42
Gnome Arès 40
Gorm-nah, mandibule du scarabée 87
Gourde de pureté 38
Graham Minakelsus 52
Gram 98, **100**
Grande Créature 80, 81, 103
Grim **112**, 113
Grimoire 109, 111
Guerre de Dieu 4, 49, 56, 59, 60, 64, 65, 71, 92, 93, 95, 105
Guerre de l'Obscurité 45, 47, 90, 110
Gygjur Lobdrock 100
Gy-goronak, licorne de mort 88

H

Haadia 37
Halum 53
Hatherell 101
Hendell 74
Hephastios 70
Hexxen 53
Hideyuki 61
Holst 44, 82
Horloge astronomique de Belasarius 52
Hringham 47, 82
Hvergerlmir 98
Hymnos Sacra 93
Hypnos 79

I

Ifrit 70, 73
Ilumina 76
Imperium 75, 80, 95, 104, 111, 112
Immunité 12, **23**, 39, 40, 42, 62, 70, 71, 73, 74, 92,
96, 100, 103, 108
Immunité élémentaire 12, **23**, 40, 73, 74, 100
Immunité magique 23
Immunité physique 12, **23**, **108**
Immunité psychique 12, **23**
Initiative accrue 29
Inquisition 50, 93, 95
Inquisiteur 52, 66, 91, 92, 93, 94, 95, 96
IO 58
Itzi 43

J

Jaeger 42, 50, 70
Jared Apocrytus 96
Jayan 37, 40, 49, 86
Jealous Fang 39
Jinki 64
Joachim Thurston 93
Joshua de Zed 92
Judas 50, 59
Judiel de Daphné 95
Julian de Zed 94

K

Kaithel 44
Kalah **92**, 94
Kalih 39
Kami 41, 43, 51, 61, 72, 74, 78, 107
Karla Sith 110
Kasaneru Tsumi 78
Kazu Takayaki 67
Khalis 71
Ki 12, **17**, 30, 33, 36, 40, 42, 50, 51, 53, 56, 61, 66, 70, 75, 76, 77, 78, 80, 81, 86, 91, 92, 95, 96, 98, 100, 101, 102, 103, 107, 114, 115, 116
Kitsune-Yuki 74
Kuon Teikoku 107
Kurokami 61, 93
Kusanagi no Tsurugi 107
Kushistán 44
Kyu Sylvanus 72

L

La Clé d'Yggdrasil 110, 111
La Clé du Portail 67
La Rose d'Azrael 82, 83
Lampe d'Oneiros 36
Lanceur de sorts 12, **28**
Lannet 43, 64, 107
Larmes de banshee 14
Le Livre des Morts **109**, 110
Législateur 58, **91**, 92, 93, 94, 95, 96
Lenas Depranus 70
Les Mains du Sorcier 50
Li Cao 78
Lien économe 26
Lillium 46, 69, 96, 98, 100, 103
Lim Sidhe 96, 98, 100, 101, 103
Linx Kazte Hex 61, 62
Lissandra 71, 96, 98, 100
Litabru 59
Livanne, potion de vie 84
Livre de Guinn 62
Lo Pao 66
Loewn 69
Lok-nar, griffes de mante 86
Loly Ann 50
Luminus Lacrimae 71, 82

M

Macahuitl 43
Machine de Rah 4, 35
Magatama 107, 108
Magie innée 8
Magie pure 6, **13**
Main de Lenas 70
Maishen 36
Mandragore 14
Marchosias 66
Markushias 41
Masque de Gnose 67
Matériau 6, **12**, 14, 16, 36, 37, 39, 42, 47, 48, 57, 103
Matériel 8, 15, 57
Matière première **11**, 13, 14, 16, 73, 84
Megas Therion 111, 112, 113
Mei Li 66
Meizo 41, 55
Melkior 76
Mer Intérieure 73
Messager 48, 66, 92, 93, 94, 113
Métal stellaire **14**, 89, 90, 103
Mikael 90
Miroir vers l'autre côté 72
Mjolnir 98, **101**
Montre de Chronos 54
Moth 39
Mournehäven 44
Mouvement accéléré 115
Moyens spéciaux de vision 12, **32**
Munitions illimitées 19

N

Naaga 39, 59
Nasser 59
Nathaniel 58, 96, 112, 113
Nazhael 95
Necrom 65
Nécropole 44, 87
Nekomusume 72, 74, 82
Nekonosekai 82
Nérélas 80, 89
Nie 102
Nihilims 42
Nill, antidote absolu 84
Niveau de pouvoir (Niveaux surnaturels) 6, 34
Niveau de Pouvoir (Pouvoir existentiel) 11, 13, 15, 16
Nogos Roxxas 59
Nosphos et Sanguinius 53
Nothung 98, **100**
Notions d'utilisation 7, **8**, 9
Nouveau Continent 37, 40, 51, 57, 82, 86
Nua Ul Sylvanus 59
Nuada 102, 103
Nuberos 76
Nudus 46
Nullum Lusec 50
Nya'stur, aile de peste 86

O

Objets de pouvoir 13
Objets Maudits 15, 17
OEil de Dieu 80
Olgol 60

Ombre de la mort 84
Onze Maisons du Sang 39
Ondinias 56
Oneiroi 79
Oni 14, 61, 76
Onydas 77
Opanim **76**, 77
Opération 31
Ophiel 53
Orbatos 77
Ordre de Magus 4, 47, 50, 55, 102
Ordre de Michel 58
Ordre du Feu 47
Orfèvrerie 12
Orochi 107
Ouija de connexion 35

P

Palais Intérieur 68
Pan 38
Peau de Manticore 51
Perles de Brahma 51
Phaïon 40, 41, 67
Phandemonium 53, 81, 102
Phylias 77
Pics de Liang 66
Piège d'entrave 55
Pierre émeri 37
Pierre indigo 36
Pilier d'Âmes 80, 104
Platinum 94
Plume du Serment 54
Pouvoirs 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, **18**
Polt 62
Poudre de fée **14**, 82
PPP 17, 47, 101
Présence 10, 11, 12, 13, 17, 23, 26, 32, 35, 36, 44, 48, 51, 52, 55, 60, 61, 62, 68, 70, 73, 75, 77, 82, 86, 91, 100, 104, 105, 108, 110, 111
Présence accrue 12, **26**
Présent d'Uruz 82
Prison de Pandore 81
Pristinia 40, 74
Projection magique 12, 18, 22, 24, 27, 28, 37, 40, 52, 69, 73, 75, 77, 79, 80, 83, 87, 96, 98, 99, 103, 104, 105, 108, 115
Projection psychique **26**, 115
Prothèse 31
Protocole d'activation 8
Puissance ajoutée 12, 25
Points de Pouvoir (PP) **11**, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

Q

Qiyamah 85
Qualité 7, 11, 12, 18, 22
Qualité de l'armure 22
Qualité de combat 18
Qualité générale 18
Quezcatli 43

R

Radamantis 95
Rah 4, 35, 56, 65, 93, 94, 95, 96, 105
Ramudah 43
Réceptacle de Zéon 12, **24**, 73, 75, 77, 105
Recharge magique 12, **25**
Récupération 21
Renforcement physique 116
Régénération 7, **29**, 46, 52, 56, 81, 84, 98
Regios 62
René Noir du Blanc 70
Renforcement défensif 22
Renforcement offensif 18
Renforcement d'accumulations de Ki 30
Réserve de Ki 12, **30**
Roi-Pharaon 39, 85, 87
Rois du Sang 53
Rituel 7, 8, **9**
Rituel de Création 11, **15**, 16
Romeo Exxet 96
Ruatha Synn 101
Rudraskha 40, 101
Ruine 71
Rukbat Al-rami 95
Runes 6, 15, **16**, 42, 43, 48, 52, 55, 56, 57, 58, 60, 62, 75, 101, 112
Runes de divination 56
Ryu Ying **66**, 67
Ryushushoku 36

S

Sables du Temps 66
Sacramentum 58
Salomon 49, 58, 110
Salons des Rois 44
Samael 48
Sang d'un empereur 14
Sang de colombe 14
Saulo 96
Seifer 42
Seigneur des Cauchemars 72, 73
Seiken 41
Seiryuu 66
Semance de Ramalen 14
Seoman Kephas 92, 96
Seuil d'invulnérabilité 12, **24**, 45, 55, 57, 101, 108
Shajad 55, 79, 80, 111
Shigen 61, 76
Shivat 43, 66, 78, 107
Shizukana Sozosha 107
Shoteth 39
Silfur 89
Sisiphus 58
Soleil Noir 4, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 45, 48, 49, 51, 52, 55, 57, 60, 61, 75, 77, 78, 85, 95, 109, **118**
Sorts automatiques 12, **27**
Spica 95
Srebro 64
Statuelles élémentaires 60
Stygia 39, 44, 85, 87
Sultan Abdel Majid Al Karjah 44
Susano´o 61
Substitution de caractéristiques 12, **29**
Syl´granai, flèches exterminatrices 48
Sylphide 47
Sylvain 4, 37, 38, 44, 48, 49, 59, 60, 64, 71, 72, 80, 82, 89, 90, 91
Sylvania 48, 59, 71, 80, 83, 89
Sylvanus 59, 72, 80, 89, 90
Système d'immobilisation Chronos 75

T

Taiyonotsuki 43
Talent (psychique) 12, 23, **26**, 47, 56, 61, 77, 86, 87, 98
Tarissement 13, 15, **17**
Tartarus Apolyon 81
Tatouages 12
Taumiel Ul Del Sylvanus 80, 89, 90
Tawil At-U´mr 67
Technique caractéristique 116
Technique majeure 116
Technique spéciale 30
Ten-gati 51, 72
Tests de Résistance mystique accrus 25
Tests de Résistance psychique accrus 26
Thanos Shetep 94
Tol Rauko 4, 34, 41, 43, 59, 62, 64, 75, 83, 89, 90, 110
Tour de l'Infini 112
Transbordeur 36
Treize Armes Légendaires 70, 96, 98, 104
Triterpazerton 87, 88
Triumvirat 113
Trois Trésors Sacrés 107, 108

U

Uldruen, arc de lumière 71
Ulrioka Yama 65
Uroboros 95
Uzuring 82

V

Van Horsman 45
Varja 41, 43, 51, 64, 74, 93, 107
Veilar 55
Veille 4, 32, 33, 35, 36, 39, 55, 68, 72, 92, 103, 112
Verdal 81
Veritas 51
Vetala 39, 45, 53, 57, 85
Vêtement de sécurité 50
Victorus Kerion 39
Vies 11
Vieux Continent 40, 72, 107

W

Wissenschaft 58
Wonne Stieg 61

Y

Y´ha-nthlei 87
Yagarema 61, 76, 93
Yamato no Shura 61
Yasakani no Magatama 107, **108**
Yata no Kagami **107**, 108
Yehudah 4, 36, 49, 56, 61, 62, 67, 75, 77
Yeux de Rokh 38
Yinnun 44
Yokai 107

Z

Zabiel 89
Zebah 41, 47, **60**
Zelber 89
Zéon 6, 12, **13**, 23, 24, 25
Zetsubou 78



Bienvenue dans Anima Tactics, le premier jeu d'escarmouches pour figurines 28 mm. dans le monde d'Anima.

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.

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
de la lumière sont liés aux codes st
conduite et de principes des Béryls.
leur croyance, ils sont dotés de p
sacrés et d'une volonté inébranlable.
ce soit le plus puissant ou le plus
tous seront toujours fidèles à leur

アニマ タクティクス
ANIMA
TACTICS



フィアト・ルクス

ANIMA

BEYOND FANTASY

De ces mains j'ai créé des œuvres inimaginables...
Des dieux et des démons sans âme, faits de métal, de bois et de cristal.
Un pouvoir pour défier les cieux qui tient dans le creux de ta main...

Prometheum Exxet est un livre dédié au monde des artefacts surnaturels, un ouvrage fait pour déployer un éventail de nouvelles possibilités, tant pour les personnages joueurs que pour leurs adversaires. Il renferme en ses pages des centaines d'artefacts surnaturels, des idées d'aventures, un système pour façonner vos propres œuvres mystiques, et bien plus encore. Préparez-vous car s'ouvre à présent une porte vers un univers de pouvoirs encore vierge.

Dans ce livre vous trouverez :

UN COMPENDIUM D'ARTEFACTS : Plus de cent cinquante artefacts surnaturels légendaires du monde de Gaïa présentés avec un maximum d'explications, depuis les Législateurs originels d'Abel jusqu'à la Clé d'Yggdrasil, qui permet de recréer la réalité selon ses désirs.

L'ART DE LA CRÉATION : Un système détaillé de création d'artefacts et de composés surnaturels afin que n'importe quel joueur puisse développer ses propres œuvres impossibles.

LE COMBAT AVEC LES ARTEFACTS : De nouvelles règles pour tirer le maximum de profit des objets mystiques pendant les combats ainsi que les modules d'armes spéciaux permettant d'accéder à des capacités impensables.

L'ANALYSE SURNATURELLE : Les règles pour analyser et comprendre les capacités surnaturelles des artefacts mystiques, et ainsi mettre à profit leurs pouvoirs les plus secrets.

LES ARTEFACTS SUR GAÏA : Un rappel de l'importance que les artefacts ont eu tout au long de l'histoire du monde de Gaïa et ses différentes cultures.

ET BIEN PLUS : De nouveaux Avantages de création pour les artefacts mystiques, la Fabula, des idées d'aventures, ainsi qu'une liste des prix auxquels Soleil Noir évalue ses mystérieuses marchandises.



ANIMA PROJECT STUDIO

edge

WWW.EDGEENT.COM

PROMETHEUM EXXET UBIAN12
29.95€ ISBN: 978-84-15334-12-5

EAN 13
9 788415 334125