

ANCIEN
AYGA, LE CHANGEFORME

Créé par Celyus

Ayga est très discret et ne sort jamais sous sa véritable forme. Des rumeurs parleraient de disparitions mystérieuses d'explorateurs des profondeurs, peut-être en est-il la cause ?

POUVOIR ACCORDÉ :

Le joueur peut prendre la forme d'une cible en utilisant des objets qui lui appartiennent ou lui appartiennent. Il reçoit ainsi 20 minutes de transformation par objet utilisé.

CONTREPARTIE :

L'utilisateur ne revient jamais sous sa forme originelle, il perd un peu de son physique et garde quelques éléments du corps de ses cibles au point que cela en devient dérangeant au bout d'un certain nombre.

ANCIEN
MIGHT, LE JUSTICIER

Cet ancien est particulièrement étrange, on raconte que seul une personne ayant le cœur pur peut se faire approcher par ce monolithe qui, tapis dans les endroits les plus denses de ce monde veille à ce que la justice soit respectée.

POUVOIR ACCORDÉ :

Une puissance extra-ordinaire peut être concentrée sur une ou plusieurs parties du corps pour frapper, pousser ou détruire quelque chose d'imposant.

CONTREPARTIE :

Le ou les membres utilisés sont totalement inutilisables jusqu'au soin intensif de ceux-ci. Afin de pouvoir faire appel à ce pouvoir le personnage doit arborer constamment un sourire et défendre la justice au péril de sa vie.

ANCIEN
O-MOHR, ENFANT DE LA SÉRÉNITÉ

Créé par Celyus

Au delà de toute perception se trouve un monde où le calme et la sérénité doniment les instincts primordiaux de tout être. C'est dans le lieu le plus calme et reposant que ce trouve O-Mohr, ce Monolithe est depuis sa naissance baigné dans une concentration inébranlable.

POUVOIR ACCORDÉ :

Les faiblesses sont des forces et les forces sont des faiblesses. Le personnage voit ses caractéristiques les plus fortes divisées par deux et les plus faibles multipliées par 2 !

(Valeurs arrondies au supérieur)

CONTREPARTIE :

La concentration est la clef de la réussite de ce pouvoir. Le joueur ne peut activer son pouvoir qu'après avoir réalisé une méditation profonde d'une heure dans la journée et réaliser 4, 5 ou 6 à un lancé d'1 dé.

ANCIEN
ANSTRI, MAIN DES ÉTOILES

On dit que Anstri repose au sommet de ce monde. Pour le rencontrer il faudrait se rendre dans le lieu le plus élevé du monde, où le sol se fond avec le ciel et où le temps semble figé. Anstri est vu comme celui qui empêche les étoiles de tomber.

POUVOIR ACCORDÉ :

Le personnage affilié à Anstri se voit remettre le pouvoir de manipuler la lumière, la rendre palpable et même tranchante. L'utilisateur pourra par exemple créer des escaliers de lumière si la pièce regorge de lumière ou encore se créer une arme.

CONTREPARTIE :

L'utilisation de la lumière à un prix, la perception. Plus l'utilisation de la lumière est grande et moins elle sera perçue par son utilisateur. La perception de la lumière revient petit à petit mais lui fait extrêmement mal.

ANCIEN
TLARA, LE BAIN DE SANG

Au milieu d'un lac rouge comme le sang se trouve une créature ne vivant que pour absorber le sang de ses victimes, elle n'a pas de forme précise, juste une étendue rouge sans reflet ni odeur. Ce lac souterrain serait toujours situé à un point clé, un point où s'accumulerait le plus de sang dans le monde.

POUVOIR ACCORDÉ :

Permet la manipulation du sang comme par exemple rassembler le sang d'une zone afin de créer une créature de sang où bien de guérir une blessure ouverte.

CONTREPARTIE :

L'utilisateur de cet ancien est toujours subjugué par la vue du sang, au point de vouloir avaler toute source existante. Toute résistance engendre la perte d'1 point d'endurance par minute.

ANCIEN
COSS, LA STRIDANTE

Créé par Celyus

Terrée dans un lieu où les sons ne peuvent plus circuler, se trouve une créature à l'apparence d'une chauve-souris aux oreilles immensément grande et aux facultés sonores incroyables. On raconte que le son qu'elle dégage peut éclater les os et même fendre des montagnes.

POUVOIR ACCORDÉ :

Le personnage peut pousser un cri strident qui émet une onde de choc autour de lui et propulse ce qui s'y trouve. La portée maximale est de 15 mètres mais les effets diminuent grandement au bout de 5 mètres.

CONTREPARTIE :

La voix du personnage s'éteint complètement après utilisation. Elle lui reviendra progressivement au bout de 24h. Aussi, afin d'honorer Stridant, le personnage doit économiser sa voix, et plus il le fait, plus son pouvoir est efficace.

ANCIEN
KOJA, LE BOUCLIER IMPASSABLE

Vivant dans une zone où des traces de cendres rappellent sa dernière apparition, Kojia est une créature titanesque et très ancienne. Les traces de cendre restantes dans la région où il demeure seraient le résultat de l'arrêt d'une météorite qui aurait pu détruire une région entière sans son apparition.

POUVOIR ACCORDÉ :

Le personnage peut encaisser n'importe quel choc de n'importe quel taille, sans perdre d'équilibre ni d'endurance. Assurez-vous juste que ça claque bien.

CONTREPARTIE :

Après le combat c'est le coma qui attend le personnage, celui-ci se retrouve complètement amorphe après que l'action soit passée. En revanche si le MJ juge l'action assez stylée il peut enlever la contrepartie.

ANCIEN
NEER, LE FOUISSEUR

Parmi les créatures les plus imposantes et impressionnantes se distingue Neer, une créature vivant sous terre. Il semble être en perpétuel mouvement et déplace avec lui l'ensemble des terres située au dessus de lui. On raconte qu'une région entière a été reformée après son passage.

POUVOIR ACCORDÉ :

La terre ou tout élément friable semble s'écarter plus aisément lors de la concentration du personnage. Il peut ainsi creuser tant que la lumière ne vient pas le toucher (Lampe, soleil...)

CONTREPARTIE :

Le personnage semble totalement hors de contrôle lors de l'utilisation de son pouvoir. Il se rendra quoi qu'il arrive à la destination qu'il s'est donné et contournera s'il le faut pour y arriver jusqu'à apercevoir de la lumière et se rendre compte du chemin parcouru.

RÔLE POUR CE ANCIEN

La vue du sang a un effet particulier sur le personnage, consommer ce qui en contient (Viande rouge, fiole de sang) semble lui donner un regain de vitalité.

DÉCLENCHEUR

RÔLE POUR CET ANCIEN

Le personnage doit aimer se fondre dans la masse, se faire passer pour d'autres et être discret.

DÉCLENCHEUR

RÔLE POUR CET ANCIEN

Le son, la musique et tout ce qui est en rapport avec l'ouïe est primordiale pour le personnage, l'ensemble des autres sens sont importants mais le son l'est plus que tout autre.

DÉCLENCHEUR

RÔLE POUR CE ANCIEN

La justice n'attend pas et le personnage qui joue ce rôle en est son bras droit, armé s'il le faut, au péril de sa vie s'il le faut.

DÉCLENCHEUR

RÔLE POUR CET ANCIEN

Je ne vis que pour mes idéaux et je suis prêt à tout pour aider ceux qui les partagent. Les amis de mes ennemis sont mes amis et je suis le bouclier de mes amis.

DÉCLENCHEUR

RÔLE POUR CET ANCIEN

La précipitation n'amène avec elle que désordre et malheur. Rien de tel que le calme et la sérénité pour réfléchir avant toute action afin d'augmenter nos chances de réussites.

DÉCLENCHEUR

RÔLE POUR CET ANCIEN

La lumière vous dérange, rien de tel que l'obscurité d'une grotte pour se reposer. L'odeur et la sensation d'être proche de la terre semble réconforter le personnage.

DÉCLENCHEUR

RÔLE POUR CET ANCIEN

La nuit est inquiétante et surtout les ténèbres ne plaisent pas au personnage. Il est tellement plus rassurant de voir une nuit aux étoiles flamboyantes !

DÉCLENCHEUR