



LE GRIMOIRE DES OMBRES

1. Généralités

Sur un plan nommé «Les Ombres », vit une population dont les membres sont appelés les « Shade-rim ». Les Shade-rim sont un peuple Guerrier Chasseur et d'allure physique féline. Il existe plusieurs clans et dans chaque clan, il y a à leur tête un chef assisté de son conseiller, le shaman.



Ils ont plusieurs coutumes mais la plus importante est celle qui fait qu'un enfant devient un Homme pour les siens, c'est la cérémonie dite « de l'autre ». En effet, l'adolescent doit se lier à l'autre, c'est à dire faire don d'une partie de lui même à « l'autre » qui n'est que son ombre afin de lui donner vie ! Cette cérémonie est très dangereuse car certains meurent ou bien en sortent complètement fou ... mais ceux qui réussissent peuvent devenir de redoutables adversaires !

Un shaman Shade-rim, Akil-suldoom, mit par écrit cette cérémonie et ce grimoire se trouve actuellement dans un bibliothèque secrète d'un Grand temple de Kakatal.

Dans ce grimoire est écrit comment ouvrir une porte vers le plan «les ombres » et aussi les processus de la cérémonie mais cette dernière est écrite dans le dialectes des Shade-rim ... Kakatal, lui-même, a demandé à ce qu'un groupe de prêtre aille sur ce plan pour apprendre leur langue et en savoir plus sur cette coutume, « de l'autre ».

2. La Cérémonie

Cette cérémonie implique l'ensemble du clan et doit se dérouler de nuit. L'adolescent est allongé nu, recouvert de symbole (un jet de Ecrire des Runes à + 15 % doit être réussit) et doit avoir au préalable fumé certaines herbes hallucinogènes (3 doses d'une herbe appelée «Shade »). Au bout d'une heure de délire, le shaman commence l'incantation pour réveiller l'ombre de l'adolescent (environ 15 minutes et implique un jet d'invocation à +10 %).

Une fois cette ombre réveillée, l'adolescent doit se lier à celle ci et lui donner vie, pour cela il doit faire le sacrifice de points de POU, plus il sacrifiera de point de POU, plus son Ombre sera puissance.

Pour que la fusion entre l'homme et l'ombre soit un succès, un jet de 5 x POU doit être réussit.

2.1. Récapitulatif Shaman

- Les Symboles : Connaître les Symboles,
- Les symboles : Un jet en « Ecrire des Runes » avec un bonus de + 15 % ; durée : 120 minutes
- Les Herbes : 3 Doses de « Shade » ; durée de préparation : 3 heures par doses.
- L'incantation : Connaître l'incantation,
- L'incantation : Un jet en « Invocation » avec un bonus de + 10 % ; durée : 60 minutes.



2.2. Récapitulatif Adolescent

- Sacrifice de point de POU,
- Un jet sous 5 X POU.
- Trouver un nom à son ombre

3. L'Ombre

3.1. Caractéristiques

L'ombre n'a que deux caractéristiques, le POU et la FOR.

- $POU = 10 + \text{Point(s) de POU sacrifiés}$
- $FOR = 10 + \text{Point(s) de POU sacrifiés}$

- $\text{Point de vie} = 5 / \text{Point(s) de POU sacrifiés}$
- $\text{Armure} = 1 / \text{Point(s) de POU sacrifiés}$

- Bonus de dégâts : Voir la Table avec FOR + POU (et non FOR + TAI)

La récupération des points de vie se fait à raison de :

- 1 point / heure si le possesseur est dans l'ombre,
- 2 points / heure s'il fait nuit.

L'ombre craint particulièrement la lumière :

- Arme de verre : x 2 aux dégâts
- Feu : x 2 aux dégâts

3.2. Attaques

3.2.1. Griffes

Deux attaques par griffes par round :

- % Attaque = $40 \% + 5 \% / \text{Point(s) de POU sacrifiés}$
- % Parade : Pas de parade.
- Dégâts : $1D10 + \text{Bonus de dégâts}$

Note : Portée des attaques = 1 mètre / Point(s) de POU sacrifiés

3.2.2. Etrangler

Si les deux griffes touchent, l'ombre a la possibilité d'étrangler l'adversaire :

- % Etrangler * = $20 \% + 5 \% / \text{Point(s) de POU sacrifiés}$
- Dégâts : $3D6 + \text{Bonus de dégâts}$



3.2.3. Autres

- % Eviter : 40 % + 5 / Point(s) de POU sacrifiés

3.3. Capacités



3.3.1. Liens avec son Ombre

L'ombre et l'homme peuvent communiquer de deux façon, soit par la voix soit par lien télépathique.

- Parler le Shade-rim : 100 %
- Parler le langage du possesseur : 10 % / Point de POU sacrifiés

3.3.2. Bonus au Possesseur

- Octroie un bonus d'armure naturelle au possesseur de 0,5 / Point(s) de POU sacrifiés (arrondir au Sup.)
- Mouvement silencieux + 2 % / Point(s) de POU sacrifiés
- Se cacher + 3 % / Point(s) de POU sacrifiés

3.3.3. Fantôme

L'ombre peut, à raison d'une seule fois par jour et pour une durée de 1D10 + (Point(s) de POU sacrifiés) minutes , faire devenir intangible le possesseur comme les fantômes.

3.3.4. Compétences de l'Ombre

Voir à 20 % + 5% / Point(s) de POU sacrifiés

Pister à 30 % + 5% / Point(s) de POU sacrifiés

3.4. Sacrifices de point(s) de POU

Au cours de sa vie, le possesseur peut sacrifier d'autre point(s) de POU à son ombre afin que celle ci soit encore plus performante.