



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Monde des ténèbres > Aides de jeu > Factions > **Les Umbrassés**

Les Umbrassés

vendredi 15 janvier 2010, par [darkbaron](#), [Mercurio](#)

Les différents types d'Esprits

Les Esprits étant divisés en plusieurs Royaumes, il en existe différentes sortes. La liste ci-dessous est une catégorisation en nature.

Célestes ou Incarnats

Ces Esprits éthérés sont hautement influencés par les croyances des mortels. Ceux qui sont connus comme des Dieux ont réussi à attirer l'attention du subconscient universel. Celle-ci leur a sans aucun doute fourni un pouvoir considérable. On suppose que si cette attention venait à diminuer, leur pouvoir s'en verrait affaibli.

Fantômes

Considérés comme les âmes des personnes mortes ou des objets détruits, ils sont en fait des morceaux d'éther qui ont été modelés et auxquels on a accordé des pouvoirs venant des passions liées aux objets et personnes qu'ils représentent, et des mortels qui s'en souviennent.

Créatures des royaumes

Cette dénomination malheureuse se rapporte aux habitants originels des poches matérielles dans les Royaumes Ethérés. Ils sont aussi substantiels et réels que les êtres du monde matériel, et leurs mondes également.

Démons et hordes démoniaques

On hésite à les différencier des autres Esprits, car leur nom tient plus à leurs actions et à leur comportement qu'à leur nature véritable. On y ajoute également les anges.

Esprits du Paradoxe

Il servent la Réalité, et sont peut-être nés de la peur inconsciente des Mages, à moins qu'ils soient liés à

une loi particulière de la Réalité qu'ils sont chargés de défendre.

Outrepassés

Egalement appelés Bêtes Mythiques, ce sont les créatures matérielles qui ont fui le monde physique ou ont été emportées vers les Royaumes Ethérés quand le goulet est devenu trop fort. Ce sont les licornes, yetis, faës et autres créatures, dont la persistance semble être due à ce que certains continuent à y croire, dans telle ou telle poche matérielle.

Drones

Ils peuplent la majorité des Royaumes Ethérés et se ressemblent tous, pour un œil non entraîné. En fait, ils servent des Esprits plus puissants auxquels ils ressemblent, et ne doivent pas être sous-estimés.

Abstraites

Ils vivent dans les recoins les plus reculés de l'Umbral. Nés de concepts et d'idées étrangères aux plus illuminés des hommes, ils prennent des formes indescriptibles, voire non-euclidiennes.

Organisation des esprits

Les Esprits, dans chaque royaume umbral, sont hiérarchisés en fonction des capacités et des pouvoirs dont ils disposent. L'organisation présentée ici n'est pas un système politique, mais une classification en étendue de pouvoirs et d'influence.

Divinités

Egalement appelés Célestes, ou Uthras. Ce sont les Esprits les plus puissants, comme Gaia, Iadabaoth (ou Satan), le Ver ou l'Unique. Ils gagnent en



pouvoir grâce à la foi des mortels. Ils ne peuvent influencer sur la Réalité d'eux mêmes, mais peuvent passer par leurs serviteurs.

Avatars

Egalement appelés Incarnas. Ce sont des Esprits liés directement à une Divinité, dont ils représentent le lien avec la Réalité. Certains pensent par exemple qu'Allah et Jéhovah sont des Avatars de la Divinité Unique. Ils peuvent s'incarner dans des mortels, qui deviennent ainsi des Mages, capables de transformer la Réalité selon ce que souhaite la Divinité dont ils sont issus.

Souverains

Dernier rang de la hiérarchie umbrale à posséder une liberté d'action conséquente. Ils sont sous les ordres des Avatars, qui les assignent à une tâche en particulier. Ils sont peut-être des Avatars qui ont perdu en influence, ou des Majordomes qui ont gagné en statut. On les appelle également, selon les milieux, Seigneurs ou Esprits Totems.

Majordomes

Totalement soumis à leur maître, ils n'existent que pour obéir à leurs ordres, même s'ils conservent une certaine capacité d'interprétation quant à l'application de ces ordres. Ils sont au moins aussi intelligents que n'importe quel voyageur Eveillé. Ils sont également désignés sous le nom de Précepteurs ou Jagglings.

Subordonnés

Ce sont les esclaves consentants de l'Umbra. Créés par les Avatars, les Souverains ou même certains Majordomes, ils en héritent une apparence et certaines capacités similaires. Les textes les mentionnent parfois sous le nom de Gafflings, Epiphlings ou Naturae.

La politique umbrale

Le système politique umbral est aussi complexe que celui du monde matériel, sinon plus. On y progresse selon le pouvoir apparent, et non selon celui réel : un Esprit fragile mais aux nombreux pôles d'influence peut occuper un poste d'importance. Ce

système se divise en deux branches distinctes :

La Branche Droite

Les Esprits y acquièrent des positions durables, qui accordent un grand respect, mais peu de pouvoir :

- les Hauts Cardinaux ;
- les Bas Cardinaux ;
- les Evêques ;
- les Monsignors.

Tous les Esprits rentrent dans l'une ou l'autre de ces catégories, même inconsciemment.

La Branche Gauche

Les Esprits y sont élus, et peuvent être destitués si la majorité est atteinte dans un vote à leur rencontre. Plus on est populaire - et donc plus on est haut dans la Branche Droite - plus on a de votes favorables. En outre, les humains sont inclus dans les votes, sans doute en proportion avec la faveur dont jouit le domaine de prédilection de l'Esprit dans le monde matériel. Les rangs y sont les suivants :

- les Chefs Exécuteurs ;
- les Hauts Directeurs ;
- les Bas Directeurs ;
- les Techniciens ;
- s'y ajoute un dernier rang, les Comptables, chargés de cumuler les voix humaines ;

Monsignors, Techniciens et Comptables forment le bas de la pyramide politique umbrale, et on les désigne dans distinction sous le terme générique de mignons.

Caractéristiques

Volonté

La volonté permet à l'esprit d'accomplir certaines actions : attaquer, chasser, parcourir l'Umbra en volant. Les actions entre esprits de cette nature se résolvent avec un jet d'opposition en Volonté.

Rage

Elle représente le pouvoir brut des esprits. Ils l'utilisent pour blesser leurs opposants. Pour chaque succès sur un jet de Rage diff. 6, l'esprit inflige 1

niveau de dégâts létaux, ou enlève à un esprit ennemi 1 point de Pouvoir.

Gnose

Utilisée pour tous les jets sociaux ou mentaux de l'esprit. Les caractéristiques sociales (Représentation, Intimidation...) viennent s'ajouter à ce score quand besoin est.

Pouvoir

C'est la réserve d'énergie mystique des Esprits, qu'ils puisent directement dans l'Umbra. Il est utilisé en combat, pour activer des Charmes, ou pour soigner leurs blessures. Lorsque le Pouvoir atteint zéro, l'esprit met [20 - Gnose] heures à se disperser. Pour le recharger, il doit entrer en Torpeur, une fois qu'il a trouvé un emplacement sûr ; il est alors extrêmement vulnérable.

Charmes

- *Agripper* : l'Esprit peut s'attacher à n'importe quelle cible. Il suffit de dépenser un point de Pouvoir, puis de réussir un jet d'Attaque. L'Esprit gagne alors 5 dés de Volonté pour étouffer, maintenir, ou toute autre action de corps à corps. On ne peut détacher l'Esprit qu'en réduisant son Pouvoir à 0 ou en le forçant à entrer en Torpeur.
- *Apaiser la souffrance* : l'Esprit peut diminuer la souffrance d'une créature vivante en dépensant 1 point de Pouvoir. Il ne soigne pas tout, mais peut atténuer même les pires douleurs (annulant les pénalités, mais pas les restrictions de mouvement). Quand le charme s'évanouit, il peut être maintenu en dépensant 1 point de Pouvoir par heure.
- *Apparaître* : avec ce Charme, l'Esprit peut se manifester sans prendre de forme matérielle. Il ne peut alors affecter physiquement l'endroit où il apparaît. Son utilisation peut coûter jusqu'à 10 points, pour réussir à franchir le Goulet.
- *Appeler à l'aide* : pour 5 points de Pouvoir, l'Esprit peut appeler à son secours d'autres Esprits. Il fait alors un jet de Volonté, difficulté variable selon les probabilités de présence des Esprits recherchés.
- *Armure* : un Esprit peut utiliser ce Charme pour gagner un dé d'absorption par point de Pouvoir dépensé. Sans cela, un Esprit ne peut absorber les dégâts.
- *Change-forme* : l'Esprit peut prendre la forme qu'il

désire. Cela ne lui confère pas de nouveaux attributs, mais change totalement son apparence. Nécessite 5 points de Pouvoir.

- *Contrôle des systèmes électriques* : l'Esprit peut prendre le contrôle d'un système électrique. Il doit faire un jet de Gnose, difficulté égale à la complexité du système (entre 3 et 9), et dépenser un nombre de points de Pouvoir proportionnel (entre 1 et 5).
- *Corruption* : l'Esprit peut murmurer des suggestions à l'oreille d'une personne en dépensant 1 point de Pouvoir. La cible est poussée à obéir, mais elle peut dépenser 1 point de Volonté pour résister.
- *Court-circuit* : l'Esprit peut court-circuiter n'importe quel système électrique (Gnose, diff. 6) en dépensant 3 points de Pouvoir.
- *Créer du feu* : après un jet réussi de Gnose, l'Esprit peut créer un feu. La taille varie selon la difficulté choisie (de 3 pour un petit feu à 9 pour un brasier). Le coût en points de Pouvoir dépend également de cette taille (entre 1 et 5).
- *Fertilité mortelle* : pour 5 points de Pouvoir, et sur un jet de Rage, diff. égale à la Volonté de la cible, ce Charme peut stimuler la croissance de tout ce qui peut tuer : maladie, infection, cancer... Chaque succès inflige 1 niveau de dégâts létaux.
- *Fuir* : pour 2 points de Pouvoir par tour, ce Charme confère à l'Esprit un score de 15 en Volonté pour toute action visant à éviter ou fuir la présence des autres de manière pacifique.
- *Immobiliser* : l'Esprit peut paralyser temporairement une victime. Il fait un jet de Gnose contre Vigueur de la cible -3, ou contre Rage si c'est un autre Esprit. Ce charme coûte 1 point de Pouvoir par niveau de santé ou point de Pouvoir restant à la cible, avec un minimum de 10.
- *Influencer* : l'Esprit peut obtenir des dés pour influencer le comportement d'une cible. Pour chaque dépense de 3 points de Pouvoir, il obtient un dé qu'il peut utiliser pour changer graduellement l'humeur de la victime, avec une diff. égale à la Volonté de la cible.
- *Matérialisation* : en utilisant ce Charme, l'Esprit peut se matérialiser dans le monde physique, ce qui peut être assez dangereux. Il doit alors dépenser du Pouvoir pour prendre des attributs physiques, mais continue à lancer ses actions sociales et mentales



sous Gnose. Ce Charme coûte 5 points de Pouvoir (sauf pour les esprits du Paradoxe) plus :

- 1 par niveau d'Attribut physique
- 1 pour 2 niveaux de caractéristiques
- 1 pour les 7 premiers niveaux de santé (comme un mortel), puis 1 pour un niveau supplémentaire.
- 1 par niveau de dégâts à soigner, 3 par niveau de dégâts aggravés (les Esprits prennent des dégâts aggravés face à la magie des Esprits et aux explosions du Paradoxe).
- 1 par dégât aggravé infligé en plus de la Force de l'Esprit.

Les Esprits ne sont pas limités dans leur capacités. Ils peuvent prendre, en dépensant assez de points, des formes très puissantes. Il peut garder sa forme matérielle aussi longtemps qu'il le désire, sauf s'il entre dans une zone où le goulet est supérieur à sa Gnose - 2.

Sous cette forme, il ne peut pas non plus recharger son Pouvoir, à moins de connaître le Charme adapté. S'il est attaqué, seuls ses niveaux de santé sont touchés ; s'il tombe à 0, il perd 5 points de pouvoir et se dissipe dans l'Umbral. Il ne pourra pas se rematérialiser avant [20 - Gnose] heures. Les dégâts aggravés attaquent à la fois les niveaux de santé et les points de Pouvoir.

- Parler dans l'esprit : ce Charme permet de parler directement dans l'esprit de quelqu'un. 2 points de Pouvoir pour l'activation.

- Pister : pour 5 points de Pouvoir, l'esprit peut pister sa proie sans erreur aucune.

- Possession : l'Esprit peut posséder une être vivant ou inanimé. Il est nécessaire de faire un jet de Gnose, diff. égale à la Volonté de la cible, ou à la force du Goulet si l'Esprit essaie de posséder un objet inanimé.

Le nombre de succès donne la vitesse à laquelle se fait la possession :

- 1 : 6 heures
- 2 : 3 heures
- 3 : 1 heure
- 4 : 15 minutes

- 5 : 5 minutes
- 6 : instantané

Lorsque le processus est engagé, l'Esprit trouve un endroit sombre et isolé dans l'Umbral et se concentre sur le Charme. Toute attaque physique contre lui rompt le lien. L'Esprit ne peut rien faire d'autre, et est souvent protégé par d'autres Esprits pendant ce temps. Le Charme coûte 10 points de Pouvoir pour être enclenché.

- *Projection d'énergie* : l'Esprit peut projeter des dégâts vers son adversaire, à raison d'un point de Pouvoir par dégât contondant, deux par dégât létal, cinq par dégât aggravé. L'énergie projetée prend la forme adaptée à l'esprit qui l'utilise.

- *Purifier la corruption* : ce Charme purifie toute corruption spirituelle dans le voisinage proche. Il coûte 10 points de Pouvoir.

- *Séisme* : l'Esprit peut faire trembler la terre à un endroit qui correspond à sa location de l'Umbral. Ce Charme coûte 5 points de Pouvoir par tranche de 1,5 km de rayon d'action. En dépensant des points supplémentaires, l'Esprit peut accroître la puissance du séisme.

- *Sentir les directions* : tous les esprits ont une sensation surnaturelle de l'espace, et peuvent se déplacer sans difficulté. La simple navigation est gratuite, mais localiser un objet ou une personne spécifique dans l'Umbral coûte 1 point de Pouvoir.

- *Se reformer* : l'Esprit peut se dissiper et se reformer ailleurs dans l'Umbral, souvent loin des ennemis. Cela coûte 20 points de Pouvoir.

- *Solidifier la réalité* : seuls les esprits de la Stase (ou de la Tisseuse) possèdent ce Charme. Il leur permet d'épingler la toile d'un Motif, renforçant ainsi les lois et les règles de la réalité statique : un objet va cesser de se dégrader, une maladie de progresser... Il nécessite un jet de Volonté ; avec suffisamment de succès, l'Esprit peut créer un mur spirituel autour d'un objet si solide qu'il est tout simplement infranchissable. La difficulté varie selon la complexité et l'étendue de la solidification. Le nombre de succès détermine combien l'Esprit peut solidifier. Il en coûte de 1 à 20 points de Pouvoir selon la taille du Charme. Les succès rendent l'objet ou l'esprit plus solide. Ils gagnent 1 niveau de Santé par succès. Un Esprit ne peut faire qu'un Charme

par objet.

- *Tempête umbrale* : l'Esprit peut provoquer une averse puissante dans l'Umbra. Etant donnée la nature étrange de ce lieu, il est possible qu'il tombe plus que de l'eau... Il en coûte 5 points de Pouvoir pour déclencher une tempête de 1,5 km de diamètre, avec des vents de 80 km/h. Il peut ensuite augmenter l'étendue de 10%, ou la vitesse du vent de 10 km/h, en dépensant 2 points de Pouvoir supplémentaires. La tempête durera jusqu'à ce qu'elle cesse d'elle même.

- *Toucher corrompu* : ce Charme fait ressortir ce qu'il y a de pire chez la cible. Si l'Esprit réussit son attaque, l'adversaire doit faire un jet de Volonté contre le Gnose de l'Esprit. En cas d'échec, les traits de caractère négatifs de la victime ressortent ; en cas d'échec critique, ce désordre comportemental devient permanent. Ce Charme coûte 2 points de Pouvoir.

- *Voir l'intérieur* : ce Charme permet à l'Esprit de fouiller l'intérieur d'une personne. Il coûte 5 points de Pouvoir pour une vision générale, 10 si l'Esprit cherche une information spécifique.

- *Volonté d'acier* : l'Esprit peut attacher sa volonté à un but spécifique (garder une porte, atteindre un endroit...). Il gagne alors 5 dés de Volonté contre tout obstacle qui tenterait de le détourner de ce but. Ce Charme coûte 1 point de Pouvoir par heure.

- *Voyage onirique* : l'Esprit peut s'introduire dans les rêves d'une personne. Rien de ce qu'il fera ne perdurera au réveil de la victime, mais ses actions peuvent causer des troubles, des dommages, ou du confort. Le dormeur ne se rappellera pas forcément ses rêves. Chaque visite coûte 10 points de Pouvoir, 15 si l'Esprit veut que le dormeur se rappelle tout.

- *Voyage de l'Esprit* : ce Charme est l'apanage des Esprits du Paradoxe et des démons. Il leur permet d'emporter les humains loin du monde matériel et directement vers un Royaume Umbral. L'Esprit fait un jet de Volonté difficulté 7 ; avec 4 succès, il emporte l'humain avec lui. Celui-ci ne passe pas par la case départ et ne gagne pas 20.000 francs : il va directement en Enfer, ou ailleurs. Il peut essayer de s'enfuir, s'il y arrive... Ce Charme coûte 25 points de Pouvoir, et l'Esprit doit voyager avec la cible.

Exemples d'Esprits

Evêque - Haut Directeur

Volonté 8, Rage 6, Gnose 7, Pouvoir 55

Charmes : Toucher de Corruption, Corruption, Voyage Onirique, Influencer, Se Matérialiser
Attributs matérialisés : For 2, Dex 2, Vig 4 (Attributs sociaux et mentaux = Gnose)

Caractéristiques : Erudition 2, Vigilance 2, Cosmologie 4, Expression 4, commandement 2, Occultisme 3, Performance 2

Niveaux de santé matérialisés : 7

Sur la voie du pouvoir, ils sont manipulateurs et trompeurs. Ils ont des contacts avec les humains et les Mages, ainsi qu'avec les Garous. Certains sont d'ailleurs des Esprits Totems de meutes.

Change-Formes

Volonté, Rage, Gnose, Pouvoir : varie selon la forme.

Charmes : Change Forme, d'autres selon la forme.

Image : Ces Esprits semblent liés à la nature même de l'Umbra. Ils peuvent passer librement d'un niveau à l'autre, et leur essence s'adapte alors à leur nouvel environnement. On peut rencontrer le même douze fois sans s'apercevoir de sa véritable nature...

On pense qu'ils servent un dessein secret, mais nul ne sait ce qu'il peut être.

Messenger

Volonté 6, Rage 6, Gnose 6, Pouvoir 40

Charmes : Sentir les Directions, apparaître, Fuir, Volonté d'Acier, Parler dans l'Esprit, Se Reforme, Pister.

Image : Ils sont la clef des communications umbrales. Ils délivrent constamment des messages venant d'autres Esprits ou de Mages.

Monsignor

Volonté 7, Rage 5, Gnose 3, Pouvoir 25

Charmes : Appeler à l'Aide, Volonté d'Acier.

Ils sont le rang le plus bas de la Branche Droite. Peu rapides, ils accomplissent sans réfléchir les ordres de leurs maîtres en attendant de gagner assez de prestige pour progresser.

Technicien



Volonté 3, Rage 5, Gnose 7, Pouvoir 25

Charmes : Agripper, Volonté d'Acier.

Image : Ils sont le rang le plus bas de la Branche Gauche. Ils s'affairent de tous côtés avec efficacité pour recueillir les faveurs et la bienveillance des puissants, en espérant que cela leur rapportera des voix.

Comptables

Volonté 5, Rage 3, Gnose 7, Pouvoir 25

Charmes : Appeler à l'Aide, Volonté d'Acier.

Image : Ce sont des mangeurs de chiffres spirituels,

responsables de la détermination du rang et de la position des autres Esprits par le décompte des voix. Ils sont anonymes, presque tous identiques, et heureux de leur sort, puisqu'ils déterminent le destin des Esprits...

Elémentaire

Volonté 3, Rage 7, gnose 5, Pouvoir 25

Charmes : selon les élémentaires.

Image : Ces Subordonnés sont vaguement humanoïdes et semblent faits de l'élément qu'ils symbolisent.