



« Je suis un(e) [nom] [adjectif] qui [verbe]. »

« Je suis un(e) [Classe] [Descripteur] qui [Focus]. »

Exemple : Je suis un glaive intelligent qui crée des illusions



Classe

Glaive

Réserves de départ : Puissance 11, Célérité 10, Intellect 7

Avantages : 1 en Puissance et 1 en Célérité

Les glaives sont les guerriers d'élite du Neuvième Monde et perfectionnent leur maîtrise des armes et des armures pour combattre leurs ennemis. Les glaives peuvent être des chasseurs, des gardiens ou des soldats, et même des éclaireurs, des seigneurs de guerre, des bandits ou encore des athlètes. « Glaive » est un terme d'argot utilisé fréquemment dans *l'Inébranlable* et *le Lointain* pour qualifier une personne douée avec les armes ou un art martial, mais en vérité il ne s'applique qu'à la crème de la crème des combattants. Les glaives sont des guerriers qui contrôlent des pouvoirs bien au-delà des capacités du quidam armé d'une épée. Les glaives favorisent en général la force (utilisant l'armure et les armes les plus lourdes et disposant d'une **Puissance** élevée) ou la rapidité (s'armant légèrement, mais disposant d'une **Célérité** élevée). Quelques-uns tentent de concilier les deux et de garder un certain équilibre. Les glaives utilisent également des armes à distance comme les arcs ou les fléchettes. Certains se détachent des armes et optent pour le combat au corps-à-corps (coups de poing et de pied, prises, projections et ainsi de suite).

Les glaives en société. Dans la plupart des villes et des villages, les gens tiennent les glaives en très haute estime. Ils peuvent aussi bien être des brigands que de nobles combattants, mais ceux qui se consacrent à protéger leurs semblables des dangers du Neuvième Monde sont toujours traités avec respect. Il n'y a pas de honte à être payé pour utiliser ses talents, et être mercenaire est donc une profession tout à fait acceptable. Porter ostensiblement une arme étant rarement interdit, la plupart des glaives arborent avec fierté les insignes de leur fonction.

Les glaives et les numenéros. Au niveau des **numenéros**, les glaives s'intéressent aux armes, aux armures et aux instruments pouvant les aider en combat. Les anciens fabriquaient toutes sortes de matériaux incroyablement solides, et nombre d'entre eux pouvaient servir à faire des armures plus légères et plus résistantes que l'acier. Les glaives mettent parfois la main sur de telles armures, mais il est plus courant qu'ils découvrent les matériaux qui les composent et demandent à un artisan de leur faire une pièce d'équipement sur mesure. Bien sûr, ces matériaux sont aussi difficiles à endommager qu'à travailler. Si les matières servant à fabriquer ces armures sont variées, les armes numenéros le sont infiniment plus. Il peut s'agir d'armes de corps-à-corps qui choquent, assomment ou brûlent ce qu'elles touchent, mais aussi d'armes à distance qui lancent des projectiles explosifs d'une incroyable puissance ou des jets d'énergies étranges. Il y a aussi des bombes, des champs d'énergie offensifs, des gaz empoisonnés et des choses encore plus insolites, mais certains glaives trouvent que ces objets si complexes sont plus à leur place entre les mains d'un nano. La maniabilité est cependant aussi importante que l'attaque ou la défense et un objet qui permet au glaive de se mouvoir plus rapidement ou qui annule la gravité est très apprécié. Pour ce qui est des **cyphers**, les glaives préfèrent les objets susceptibles de les améliorer physiquement ou de les soigner, comme les injections de produits chimiques qui améliorent le temps de réaction ou des pilules remplies d'objets microscopiques soignant les blessures et réparant les tissus musculaires endommagés. Ils appellent « boosts » tous les cyphers qui augmentent leur force, leur résistance, leurs réflexes ou d'autres aspects physiques, et « extras » ceux qui réparent les dégâts ou soulagent de la fatigue.

PASSÉ DU GLAIVE

Les glaives ne sont pas simplement des bandits ou des gardes. Ils surpassent de loin les soldats et les bagarreurs ordinaires. Quelque chose dans votre passé – un entraînement intensif, des talents innés ou une modification biomécanique – vous a rendu supérieur aux gens qui vous entourent. Choisissez l'une des trois options décrites ci-dessous comme étant à l'origine de vos compétences, de votre force, de vos réflexes et de votre résistance. Elle constituera le socle de votre histoire et vous donnera une idée de la manière dont vous pourrez vous améliorer.

Entraînement intensif

Vous êtes fort, rapide, ou les deux, mais ce qui vous différencie de la foule, c'est votre entraînement. Peut-être avez-vous gravi le plus haut sommet du **Riage Noir**, ou cherché dans les plus lointains égouts sous **Qi** des maîtres capables de vous apprendre à bouger, combattre et encaisser au-delà des limites humaines. Vous

connaissez mille façons de tuer un adversaire et certaines ne sont connues que d'une poignée d'élus. Vous maîtrisez des techniques et des styles de combat que la plupart des habitants du Neuvième Monde n'ont jamais vus. Vous avez appris que l'impossible ne l'est plus lorsque vous percevez le secret. Votre corps est une arme et votre arme est une extension de votre corps. Vous avez étudié avec les maîtres et, à présent, vous portez leur héritage avec vous à travers le monde.

Traits innés

Vous avez été formé par d'excellents instructeurs et possédez de l'expérience dans de nombreuses situations dangereuses, mais quelque chose, étroitement liée à votre héritage génétique, vous rend intrinsèquement différent. Peut-être avez-vous la chance d'être né avec de bonnes capacités physiques ou une carrure de colosse, du genre de celle qui attire l'attention quand vous entrez quelque part. À moins que l'origine de votre puissance ne soit plus subtile et que vous soyez le descendant d'une race génétiquement créée pour être parfaite. Vous êtes peut-être un mutant aux pouvoirs psychiques améliorant ses capacités physiques ; vous dirigez et améliorez vos attaques grâce à la télékinésie ou utilisez une mutation naturelle de votre cerveau pour contrôler la matière sur un plan moléculaire, ce qui vous permet de résister aux coups et de blesser. À moins que vous ne soyez quelque chose de complètement nouveau : une aberration ou un humain si parfait qu'il est au-delà de l'humanité, un post-humain – la prochaine étape vers la véritable destinée des habitants du Neuvième Monde.

Modification biomécanique

Vous êtes peut-être un combattant, mais pas le genre archaïque (après tout, c'est le Neuvième Monde). Vous vous êtes entraîné et avez engrangé votre part d'expérience empirique. Mais vous avez aussi à vos côtés les numenéros. Une partie de vos connaissances des techniques de combat est implantée dans votre cerveau et votre colonne vertébrale, connectée à vos nerfs et à vos muscles. On a greffé des servomoteurs dans vos articulations, une armure sous la peau vous rend plus résistant, des fibres artificielles renforcent vos tissus musculaires. Votre ADN a peut-être été génétiquement modifié par des virus, ou des nanotech ont reconstruit vos tissus corporels et fait de vous une machine de guerre efficace. À moins que vous n'ayez été altéré par une science étrange – des traitements radioactifs ou des énergies bizarres, des composés et des drogues chimiques, ou des améliorations extra-dimensionnelles qui vous rendent plus fort, plus rapide, plus résistant et plus efficace sur le plan offensif et défensif que n'importe qui d'autre. Quel que soit le cas de figure, vous êtes le résultat d'une ancienne science qui se manifeste dans le présent pour que vous façonniez l'avenir. Aucune importance que vos modifications soient visibles ou non. Vous êtes bien plus qu'un simple humain.

Nano

Réserves de départ : Puissance 7, Célérité 9, Intellect 12

Avantages : 1 en Intellect

Les habitants du Neuvième Monde nomment parfois les nanos mages, magiciens, ensorceleurs ou sorcières. Nano-ensorceleur est également un terme répandu à cause de leurs aptitudes dans ce qu'on appelle la nanosorcellerie. Certains prétendent être les représentants des dieux ou d'organisations surnaturelles. Quel que soit le nom qu'on leur donne, les nanos maîtrisent les mystères du passé à un degré tel qu'ils semblent accomplir des miracles. Ils font appel aux **numenéros** pour altérer la réalité ou apprendre des choses qu'ils ne pourraient connaître autrement. Le terme « nano » est dérivé de la nanotechnologie, omniprésente dans le Neuvième Monde (qu'on en soit conscient ou non). Les gens nomment parfois ces particules invisibles et rares qui imprègnent le paysage nano-esprits. Ces esprits se manifestent aussi parfois sous la forme dévastatrice du **Vent d'Acier**, et se déplacent dans les airs en nuages bien plus dangereux que n'importe quelle tempête naturelle. En vérité, les nanites sont littéralement partout. Les nanos nomment ésotériques la forme que prennent leurs pouvoirs, mais d'autres préfèrent les appeler sorts, enchantements ou charmes. Ils savent également se servir d'autres dispositifs et leurs capacités viennent parfois de l'utilisation subtile d'appareils qu'ils dissimulent sur eux. Il existe toujours quelques nuances dans la façon dont les nanos font appel à leurs pouvoirs. Les nanos sont en général intelligents, cultivés et perspicaces. La plupart du temps, ils se consacrent aux numenéros et aux ésotériques, et délaissent quelque peu les activités physiques. En conséquence, ils sont souvent très versés dans les artefacts et les vestiges des ères passées.

Les nanos en société. Les gens ordinaires ont fréquemment peur des nanos ou les considèrent avec suspicion. Il est facile de s’effrayer d’une brute armée d’une hache mais face à un être possédant des pouvoirs invisibles (de la magie, faute de terme plus adéquat), il y a trop d’inconnues. Les étranges facultés d’un nano déconcertent même les plus hardis, à moins qu’ils aient une once de connaissance sur les numenéras. Ceci dit, tout le monde n’est pas effrayé ou intimidé par les nanos. Il existe des créatures et des personnes dont les capacités dépassent l’entendement, des choses que même les nanos peuvent méconnaître. Des choses que même les nanos peuvent craindre. Comme les magiciens des légendes, certains d’entre eux vivent en ermites pour étudier et mener d’étranges expériences, tandis que d’autres se rassemblent au sein d’écoles et enseignent à ceux qui en ont le potentiel le fonctionnement de leurs aptitudes. Ils aiment profiter de la compagnie de personnes partageant leurs préférences et leurs centres d’intérêt. Tous les nanos ne sont cependant pas des rats de bibliothèque chétifs : il s’agit surtout de l’image que leur a donnée la société. On considère parfois les nanos comme des représentants de forces occultes : dieux, démons ou esprits. Ce n’est guère surprenant si l’on considère qu’ils affectent le monde qui les entoure d’une manière que la plupart des gens ne parviennent pas à comprendre. Ce qui l’est plus cependant, c’est que certains nanos y croient réellement. Ils se nomment prêtres ou chamanes et voient leurs ésoteries comme des rituels, des prières ou des invocations. Lorsqu’ils se rassemblent, ils le font dans des temples et il arrive que l’un d’entre eux vive au milieu de fidèles. Ces nanos solitaires ignorent le titre de prêtre pour préférer celui de dieu.

Les nanos et les numenéras. Tous les nanos ont une bonne compréhension des numenéras. On peut dire qu’ils ont ça dans le sang. Quand son groupe trouve un véhicule en panne, un automate inactif ou une machine du passé, le nano entre en scène et s’évertue à en tirer ce qui peut être utile. Même s’ils s’intéressent à tous les numenéras, ils privilégient généralement les armes à distance, les dispositifs de protection en dehors des armures et les appareils aux effets utiles et intéressants, ceux qui emploient le magnétisme, créent des champs de force, soignent les blessures, reconstruisent la chair, créent ou détruisent la matière et ainsi de suite. Et ce, qu’il s’agisse de cyphers ou d’artefacts.

PASSÉ DU NANO

Les nanos peuvent accomplir des choses qui ressemblent à de la magie pour les autres, mais leurs pouvoirs ne s’appuient pas sur des charmes ou des sorts. L’explication est probablement bien plus étrange. Choisissez l’une des trois options décrites ci-dessous comme étant à l’origine de vos capacités. Elle constituera le socle de votre histoire et vous donnera une idée de la manière dont vous pourrez vous améliorer. Le MJ peut utiliser ces informations pour développer des aventures et des quêtes spécifiques à votre personnage, qui pourront jouer un rôle dans sa progression.

Savoir interdit

Vous comprenez les numenéras bien mieux que la plupart des gens. Vous savez que ce ne sont pas simplement des machines étranges enfouies dans de vieilles ruines. Les numenéras sont partout, au-delà de la perception des humains. Vous savez que les nanites, ces machines microscopiques, sont présents dans chaque parcelle du monde physique, attendant d’être activés. Vous savez que les satellites en orbite radiodiffusent des informations qui n’attendent qu’à être cueillies. Après avoir longtemps et durement étudié, après avoir appris comment utiliser les forces qui vous entourent, vous savez activer ces machines et les plier à votre volonté, du moins d’une manière limitée et spécifique. C’est ce que vous appelez ésoteries. Grâce à de minuscules appareils en votre possession qui passent pour des charmes magiques aux yeux des non-initiés, vous « conjurez » l’énergie. En accédant à la datasphère qui baigne le monde, vous vous connectez aux machines (y compris les nanites) afin d’altérer votre environnement.

Psionique

Vous savez que le monde est rempli de machines des temps anciens et de leurs créations. Si certaines sont visibles, beaucoup ne le sont pas. Ce ne sont pas simplement vos compétences ou vos connaissances qui vous permettent d’y avoir accès. Vous possédez un talent psychique qui vous confère la capacité de vous connecter aux machines et d’en tirer différents effets. Certaines d’entre elles sont dissimulées directement sur votre personne alors que d’autres sont disséminées partout dans le Neuvième Monde. Vous ne pouvez seul conjurer l’énergie ou agir sur la matière, mais vous avez la faculté rare et spectaculaire de contrôler les nano-machines invisibles qui le font pour vous. Est-ce un don de la nature ou le résultat naturel d’une exposition extrême à la technologie ? Est-ce la fusion du biologique et du mécanique ? Le projet d’un architecte de génie qui a, il y a des générations de cela, manipulé les gènes de votre famille ? Ou encore une mutation aléatoire ? Quel qu’en soit la raison, vous êtes la synthèse naturelle de l’humain et de la machine.

Ports et prises

Vous avez une relation particulière avec les machines pour la simple et bonne raison que vous en êtes pratiquement une vous-même. Votre système nerveux est parcouru de circuits, et les prises et ports implantés dans votre corps vous permettent de connecter les modules et autres technologies qui vous confèrent vos capacités. Vous déclenchez des effets et manipulez des nanites directement par l'interface mécanisée de votre corps. Les explosions de force que vous provoquez proviennent probablement d'un appareil implanté dans la paume de votre main ou le bout de vos doigts. Et c'est certainement ce récepteur branché sur le port de votre nuque qui vous permet d'exploiter la datasphère. Pour devenir un nano, vous avez à l'évidence subi un certain nombre d'opérations et de chirurgies (volontairement ou non) et cela vous a changé à jamais. Certaines personnes vous traitent avec dédain ou se moquent de vous, à moins que vous ne dissimuliez la plupart de vos modifications sous une cape, un capuchon ou tout autre vêtement ample.

Jack

Réserves de départ : Puissance 10, Célérité 10, Intellect 10

Avantages : 1 au choix en Puissance, Célérité ou Intellect

Les jacks sont des aventuriers et des explorateurs intrépides. Ce sont des touche-à-tout (NDT : d'où leur nom, *jacks of all trades* en anglais), et le monde est rempli d'histoires racontant les péripéties d'un héros volontaire et plein de ressources qui semble toujours s'appeler Jack. Utilisé comme verbe, « jack » signifie voler, tromper ou se sortir des ennuis *in extremis* grâce à son ingéniosité ou sur un coup de chance. Les jacks ne se reposent pas sur une seule compétence ou une seule tactique et préfèrent tirer avantage de tout ce qui leur tombe sous la main pouvant les aider : armes, armures, ésotéries entre autres. Ils sont chasseurs (en particulier chasseurs de trésors), arnaqueurs, bardes, voleurs, éclaireurs et experts dans une vaste variété de domaines.

Les jacks en société. Ce sont des artisans, des amuseurs, des chefs et des voleurs. Ils sont aussi architectes, ingénieurs, escrocs, camelots et professeurs. Cette diversité ne signifie pas qu'un jack est l'archétype de l'homme ordinaire. Cette simple classification déprécierait le type de personnage. Les jacks sont remarquables car tous font des choses différentes, et certains même cumulent les prouesses. Si un jack est artiste et un autre explorateur, il en existe probablement un troisième qui est les deux à la fois. Les jacks compétents et érudits qui partagent leurs talents avec les autres sont des membres appréciés des communautés, très respectés pour ce qu'ils savent et font. Un village peut être défendu par des guerriers, mais c'est le jack qui veille en réparant ou en construisant ce qui est nécessaire, en résolvant les conflits, en élucidant des mystères et ainsi de suite. En revanche, on se méfie voire on vilipende les jacks qui se servent de leurs divers talents pour leur seul profit. Les meurtriers et les voleurs dans une ville ou un village sont probablement des jacks.

Les jacks et les numenéros. Les jacks gravitent autour des cyphers ou des artefacts qui étendent considérablement leur panel d'options. Une pièce d'armure améliorée peut convenir à un glaive, mais beaucoup de jacks préfèrent avoir un objet qui leur permet de communiquer à distance, de traverser les murs ou d'endormir leurs adversaires.

PASSÉ DU JACK

Vous avez peut-être entendu dire qu'un jack est juste un gars ou une fille ordinaire mais n'en croyez rien. Vous n'êtes pas ordinaire. Le cumul de choses que vous savez faire vous permet de réaliser des exploits inaccessibles à tout autre. Vous êtes un guerrier, mais aussi un voleur, un diplomate, un sage et un espion. Lorsque vous choisissez ce type de personnage, pensez à la manière dont vous avez appris tous vos talents. Choisissez l'une des trois options décrites ci-dessous comme étant à l'origine de vos capacités. Elle constituera le socle de votre histoire et vous donnera une idée de la manière dont vous pourrez vous améliorer. Le MJ peut utiliser ces informations pour développer des aventures et des quêtes spécifiques à votre personnage qui pourront jouer un rôle dans sa progression.

Veinard

Vous semblez être meilleur que les autres, mais... c'est parce que vous l'êtes ! Vos ancêtres faisaient partie d'un programme d'expérience génétique et vos gènes sont supérieurs à ceux de l'humain normal. Vous êtes

plus intelligent, plus fort, plus adroit et plus apte à maîtriser des compétences mentales et physiques. Les gens disent que vous êtes charismatique, béni, divinement doué ou simplement chanceux. Ils ont probablement dit la même chose de vos parents, des parents de vos parents et ainsi de suite. Vous pouvez même développer des capacités psychiques mineures grâce à certains avantages génétiques, ressemblant grandement aux « miracles » accomplis par les nanos.

L'école de la rue

Vous avez appris à la dure. Par vos propres moyens. Doté de bonnes facultés d'adaptation, rusé, vous exprimez la véritable force de l'humanité dans votre capacité à vous adapter aux circonstances, à apprendre de nouvelles astuces pour réussir et, finalement, à survivre alors que vous devriez être mort. Il y a des chances pour que vous ayez grandi seul, peut-être dans la rue, dans la nature ou dans des ruines. Ces détails n'ont pas vraiment d'importance. Ce qui l'est, c'est que vous avez appris à surmonter les défis qui se sont présentés à vous.

Méli-mélo

Vous êtes le produit de générations d'eugénisme, doté d'améliorations cybernétiques mineures et de quelques petits talents psychiques, et héritier des secrets de vos maîtres. En d'autres termes, vous n'avez pas une seule source de pouvoir ou une seule explication pour vos capacités. Vous en avez beaucoup et en ce qui vous concerne, c'est la meilleure formule au succès. Vous ne mettez pas tous vos œufs dans le même panier. Pour vraiment avancer, vous devez vous appuyer sur plusieurs forces. Vous avez toujours un plan B ou un tour inattendu dans votre sac. Vous êtes par exemple doté d'implants sous-cutanés qui vous rendent plus résistant, votre entraînement vous a appris à sentir l'attaque d'un adversaire avant qu'il ne la porte, ou vos talents psychiques vous permettent de dévier légèrement sur la gauche la lame de votre ennemi afin de l'esquiver. En d'autres termes, vous atteindre n'est pas une sinécure.

Descripteur

Astucieux

Vous êtes vif d'esprit et avez les pieds sur terre. La compréhension que vous avez des gens vous permet de les rouler, et d'éviter de l'être. Vous voyez les choses comme elles sont et cela vous permet de tâter rapidement le terrain, d'identifier les menaces et les alliés et d'évaluer la situation avec précision. Peut-être avez-vous un physique agréable, à moins que vous n'ayez mis à profit votre astuce pour dépasser vos imperfections physiques ou mentales.

Charmant

Vous êtes un beau parleur et un charmeur. À l'aide de moyens qui semblent surnaturels ou de votre verve, vous êtes capable de convaincre les autres de faire ce que vous voulez. Vous êtes probablement séduisant ou au moins très charismatique, et les autres aiment vous écouter. Vous faites sans doute attention à votre apparence et tenez à toujours vous présenter sous votre meilleur jour. Vous vous faites facilement des amis. L'intelligence n'est pas votre point fort et la personnalité est la facette de votre caractéristique d'Intellect sur laquelle vous vous appuyez. Vous êtes avenant, mais pas nécessairement studieux ou volontaire.

Discret

Vous êtes rusé, insaisissable et rapide. Ces talents vous sont utiles pour vous cacher, vous déplacer sans bruit et faire des choses qui demandent un certain doigté. Vous êtes probablement petit et nerveux. Vous n'êtes cependant pas un sprinteur et vous êtes plus adroit que véloce.

Érudit

Vous avez étudié seul ou avec un instructeur. Vous savez de nombreuses choses et êtes expert dans quelques matières comme l'histoire, la biologie, la géographie, les numenéros, la nature ou tout autre sujet d'étude. Les personnages érudits ont en général sur eux quelques livres et passent leur temps libre à lire.

Fort

Vous êtes extrêmement fort et puissant et vous n'hésitez pas à le montrer, en étant violent ou en réussissant des prouesses physiques. Vous êtes probablement trapu et doté de muscles impressionnants.

Gracieux

Vous avez un sens de l'équilibre parfait, vous bougez et parlez avec grâce et élégance. Vous êtes vif, agile, souple et adroit. Votre corps est conçu pour la danse et vous utilisez cet avantage en combat pour esquiver les coups. Vous portez certainement des vêtements qui soulignent vos mouvements agiles et votre sens du style.

Intelligent

Vous êtes plutôt malin. Vous avez une excellente mémoire et comprenez rapidement des concepts difficiles à saisir pour les autres. Cette attitude ne signifie pas forcément que vous avez de longues années d'éducation académique derrière vous, mais vous avez appris des tas de choses dans votre vie avant tout parce que vous saisissez vite et que vous absorbez tout ce que vous pouvez.

Mystique/Mécanique

Vous avez un talent spécial que l'on peut considérer de deux manières. Vous pouvez vous voir comme un « mystique », en accord avec le mystère et le paranormal, ou comme une « mécanique », adepte des appareils et des machines. Dans tous les cas, votre talent est issu des numéras. Vous avez probablement des connaissances anciennes et pouvez sentir et manier les numéras – et c'est à vous, mais aussi à ceux qui vous entourent, de déterminer s'il s'agit de « magie » ou de « technologie ». Les personnages mystiques portent souvent des bijoux, comme un anneau ou une amulette, des tatouages ou d'autres marques montrant leurs centres d'intérêt. Les personnages mécaniques ont tendance à porter des outils qu'ils traitent presque comme des talismans.

Rapide

Vous bougez vite, êtes capable de sprinter sur de courtes distances et de vous servir de vos mains avec dextérité. Vous êtes très doué pour parcourir une distance rapidement, même s'il y a parfois des incidents. Vous êtes probablement mince et musclé.

Résistant

Vous êtes fort et capable d'encaisser beaucoup de dégâts physiques. Vous êtes sans doute fortement charpenté et doté d'une mâchoire carrée. Les personnages résistants ont souvent des cicatrices visibles.

Robuste

Vous êtes un amoureux de la nature, habitué à vivre à la dure et à vous mesurer aux éléments. Il est plus que probable que vous soyez un chasseur, un cueilleur ou un naturaliste compétent. Les années passées dans la nature ont laissé leurs marques sur vous et vous êtes probablement bourru, vos cheveux sont indisciplinés et vous avez quelques cicatrices. Vos vêtements sont sans doute moins raffinés que ceux des citadins.

Volontaire

Vous êtes inflexible, obstiné et indépendant. Personne ne peut vous pousser à faire quelque chose ou vous faire changer d'avis quand vous ne le voulez pas. Cette qualité ne vous rend pas forcément plus malin mais elle vous dote d'une volonté et d'une détermination inébranlables. Vous agissez et vous habillez probablement avec un style et un sens artistique qui vous sont propres, et vous vous fichez bien de savoir ce que les autres en pensent.

Focus

Celui dont l'esprit triomphe de la matière

Télékinésie. Psychokinésie. L'esprit sur la matière. Le pouvoir a bien des noms mais, en fin de compte, ne se résume qu'à une chose : les molécules qui forment la matière vous obéissent. Vous vous dites probablement télékinésiste, ou simplement TK. Beaucoup de vos semblables préfèrent porter des vêtements légers, sans fioriture, afin d'éviter qu'un autre TK y trouve des prises à saisir psychiquement. Toutefois vous avez le pouvoir de créer à volonté de très petits effets télékinétiques : vos cheveux semblent toujours en mouvement, de

minuscules objets flottent tout autour de vous ou vous portez une longue cape qui ondule en permanence. Les jacks sont les TK les plus répandus, mais les glaives trouvent que ces capacités améliorent leurs talents de combattant et, bien sûr, les nanos apprécient ce pouvoir supplémentaire.

Celui qu'entoure un halo de feu

Vous êtes capable d'envelopper votre corps de flammes. Vous laissez des marques de brûlures là où vous passez et ne pouvez pas tenir des objets combustibles sans tout d'abord éteindre ces flammes. Si vous lancez des ésotéries (ou des effets similaires, au-delà des capacités des humains normaux), elles sont contaminées par les flammes. Des visuels enflammés accompagnent vos pouvoirs et dans certains cas, votre penchant pour le feu modifie vos capacités, les rendant plus flamboyantes et uniques. Vous portez probablement du rouge et du jaune, peut-être du noir. Si les personnages qui choisissent ce focus sont pour la plupart des nanos, les glaives et les jacks qui le font sont vraiment redoutables.

Celui qui accomplit des miracles

Vous manipulez la matière et le temps pour aider les autres, et tous ceux que vous rencontrez vous aiment. Certains vous considèrent comme un représentant des dieux ou d'une puissance venue d'un autre monde. Ils ont peut-être raison : les expériences transdimensionnelles des mondes précédents pourraient être responsables des énergies que vous maîtrisez aujourd'hui. Vous portez probablement des vêtements simples, rien de trop voyant ou de trop élégant. Pas besoin d'attirer l'attention sur vous. Les nanos sont les faiseurs de miracles par excellence, et ils utilisent leur force mentale pour guérir. Un glaive capable de se soigner est cependant une proposition intéressante et dangereuse.

Celui qui allie la chair et l'acier

Dans le passé, certaines parties organiques de votre corps ont été remplacées par des composants artificiels, à moins que vous n'apparteniez à une race secrète d'hybrides biomécaniques. Ces composants sont peut-être sous-cutanés, ressemblent à des pièces de métal ou de synth greffées sur votre peau, à moins que ce ne soient de fines vrilles de circuits parcourant votre chair. Quelle que soit leur apparence, ils vous confèrent des capacités spéciales. Au fur et à mesure de votre progression, vous pouvez ajouter, modifier ou leur découvrir de nouvelles fonctions. Hélas, votre corps artificiel a des besoins particuliers quand il est endommagé. Vous portez probablement une cape et une capuche, ou quelque chose de similaire pour dissimuler les parties artificielles de votre corps aux yeux de ceux qui pourraient vous pourchasser. Comme ces composants sont difficiles à réparer, il se révélera plus difficile au fil du temps de cacher votre vraie nature alors que vous affichez vos circuits imprimés et vos plaques de métal plus ou moins assemblées. N'importe qui (glaive, jack ou nano) peut incarner un organisme cybernétique.

Celui qui chasse avec grand talent

Vous êtes un pisteur. Peut-être chassez-vous les animaux ou des créatures plus mortelles, à moins que vous ne soyez un chasseur de primes, un représentant de la loi ou un tueur à gages. Quel que soit la nature de vos traques, vous êtes entraîné pour pister et abattre votre proie. Vous êtes un individu dangereux. Si vous chassez des animaux ou des créatures, vous portez peut-être sur vous certains de vos trophées, comme des dents ou des peaux. Si vous êtes un chasseur de primes, vous portez probablement quelque chose que votre proie pourrait trouver particulièrement intimidant et lui ferait penser qu'elle n'a aucune chance de vous échapper. Les chasseurs sont pour la plupart des glaives, mais les jacks et les nanos ont des compétences remarquables pour la traque.

Celui qui chevauche la foudre

Les anciens exploitaient l'électricité de manière étrange et merveilleuse. Par la pratique et un talent inné (ou l'usage subtil d'appareils dissimulés ou implantés en vous), vous contrôlez la même énergie. Non seulement vous pouvez créer et décharger la puissance électrique, mais vous pouvez également apprendre à l'utiliser pour vous transporter. Vous portez probablement des vêtements proches du corps qui vous permettent de vous déplacer rapidement, de couleur bleue ou noire, avec peut-être un motif en forme d'éclair. Si les nanos semblent les plus adaptés à ce focus, les jacks font bon usage des capacités variées de la foudre

Celui qui commande

En utilisant votre charisme, votre aptitude naturelle à commander et peut-être un peu d'entraînement, vous dirigez les actions des autres, qui vous suivent de leur plein gré. Vous êtes un chef, un capitaine, un guide ou un général. Vos compétences vous permettent de faire en sorte que les gens font ce que vous désirez, mais vous avez également la sagesse de savoir ce qu'il y a de mieux à faire pour vos disciples et vos alliés. Comme vous avez besoin du respect des autres, vous vous habillez et vous comportez probablement d'une manière qui inspire, qui vous fait aimer ou intimide. Vous avez la voix qui convient pour aboyer des ordres que l'on peut entendre même dans le fracas du champ de bataille. Les glaives font d'excellents chefs militaires mais un jack peut facilement mener un groupe d'explorateurs ou une bande de voleurs. Un nano peut prendre la tête d'une cabale de « mages » ou d'érudits, ou avoir une bande de gardes du corps comme disciples.

Celui qui contrôle la gravité

La gravité devait être une source d'inquiétude pour les gens des époques précédentes car il existe de nombreux numénas pour la contrôler. Par un étrange coup du sort, un (ou plusieurs) système unique ou une fervente dévotion (à moins qu'il ne s'agisse d'un mélange des trois), vous avez appris à exploiter la puissance de la gravité. Vous êtes un individu mystérieux qui a un pied dans le lointain passé. Vous êtes aussi probablement plus vieux et avez passé la majeure partie de votre vie à affûter vos antiques et étranges talents. Vous préférez sans doute les vêtements amples qui soulignent votre maîtrise de la gravité et dissimulent votre identité et vos intentions. Tous les personnages peuvent choisir ce focus, mais ce pouvoir est rare.

Celui qui crée des illusions

Vous utilisez les numénas pour créer des images holographiques paraissant réelles. Vous êtes en effet un artiste, un artisan de la lumière et du son. Les images holographiques ne peuvent jamais directement blesser ou exercer une force quelconque, mais elles peuvent tromper des créatures, changer des opinions ou les comportements si vous les façonnez intelligemment. Vous vous habillez probablement avec style et de la couleur. L'apparence des choses est importante pour vous, autant dans leur beauté que dans leur laideur. Vous êtes un artiste visuel capable de distraire, de terrifier ou de tromper tous ceux que vous rencontrez. Le nano est l'illusionniste par excellence, mais les jacks trouvent aussi les illusions utiles. Les rares glaives illusionnistes trouvent généralement plusieurs manières d'utiliser ces tours dans la bataille.

Celui qui crée des objets uniques

Les vestiges des civilisations précédentes sont partout et les matériaux bruts utiles à un artisan s'offrent à ceux qui savent où regarder. Vous êtes un créateur, un artisan et un constructeur. Vous avez peut-être commencé en travaillant le bois ou le métal tel que les habitants du Neuvième Monde les conçoivent, mais vous finirez par maîtriser jusqu'aux secrets des anciens. Appelez cela magie ou technologie, vous savez que vous pouvez la faire vôtre et l'utiliser à vos fins. Vous transportez probablement avec vous un large éventail d'outils et de pièces détachées où que vous alliez. Votre tablier de travail est sans doute la base de votre garde-robe et ses poches sont remplies de vos instruments. Vos mains calleuses sont tachées de graisse et ne seront jamais tout-à-fait propres, mais elles sont un signe de respect parmi vos pairs. Les nanos font d'intéressants artisans qui complètent leurs ésoqueries par des outils et des appareils. Un glaive bricoleur se consacrera probablement aux armes et aux armures. Les jacks sont les artisans les plus répandus et font des objets qui ont autant de fonctions que de manières d'être utilisés.

Celui qui distrait

Vous êtes un artiste : chanteur, danseur, poète, conteur ou quelque chose de similaire. Vous jouez pour le plaisir des autres. Naturellement charismatique et talentueux, vous avez également étudié pour maîtriser votre art. Vous connaissez tous les poèmes, chansons, histoires drôles et contes du passé, et vous êtes tout autant doué pour en créer de nouveaux. Vous portez sans doute des vêtements flamboyants ou au moins à la mode, et vous vous servez de maquillages, tatouages ou coiffures pour obtenir des effets dramatiques. Le jack est le personnage le plus adapté au rôle d'artiste, mais il arrive parfois que l'on croise des glaives et des nanos dans cette fonction.

Celui qui dompte les fauves

Dire que vous avez un bon contact avec les animaux et les créatures non humaines est loin d'effleurer la surface de ce que vous faites. Votre maîtrise et votre faculté à communiquer avec les bêtes est positivement troublante. Elles viennent à vous sans crainte et il n'est pas rare de voir les oiseaux se poser sur votre épaule ou de petits animaux grimper sur vos bras ou vos jambes. Vous avez probablement de solides vêtements et une apparence débraillée ou peu soignée qui suggère une vie rude en extérieur. Vous avez peut-être même l'odeur d'un animal. N'importe quel personnage peut choisir ce focus.

Celui qui entre en rage

Le berserker est un guerrier redouté que l'on ne peut arrêter. Vous vous plongez dans une frénésie hurlante du combat qui vous rend terrifiant sur le champ de bataille. Vous êtes originaire d'une société moins civilisée, peut-être tribale. Vous portez probablement une armure légère, si vous en portez une, pour ne pas gêner votre vitesse ou votre manœuvrabilité. Vos vêtements sont simples et utilitaires. Les glaives font les meilleurs berserkers.

Celui qui est partiellement déphasé

Vous possédez la capacité de changer de phase. En fait, vous êtes toujours légèrement déphasé, ce qui vous donne une transparence fantomatique. En vous concentrant, vous êtes capable de passer votre main à travers un objet solide, de lui faire traverser votre corps sans vous blesser ou de passer à travers les murs. Cependant, passer d'un état à l'autre requiert une volonté extrême et peut être mentalement épuisant. Cet étrange pouvoir s'explique par une faculté des numenéras. Peut-être est-il apparu après que vous ayez utilisé (ou que vous ayez été exposé à) une technologie d'une autre dimension, ou est-ce le résultat d'une rencontre avec une créature venue d'un autre monde ou d'un autre plan ? À moins que l'un de vos ancêtres n'ait le premier développé ce pouvoir et qu'il se soit transmis de génération en génération. Il est probable que vous faites le nécessaire pour jouer sur cette apparence fantomatique, comme porter des vêtements diaphanes et très amples, mais vous pouvez tout aussi bien faire le contraire selon votre personnalité. Les jacks apprécient les possibilités d'infiltration offertes par cet état particulier, et les nanos ses capacités défensives. Les glaives en utilisent les aspects offensifs et défensifs, mais peuvent se sentir également un peu limités.

Celui qui explore les lieux sombres

Vous explorez les ruines inquiétantes et les endroits mystérieux des temps anciens, formé à ces activités par ceux qui y sont allés avant vous. Vous êtes l'incarnation du chasseur de trésors, du pilleur de tombes et du découvreur d'objets perdus. Vous passez tant de temps dans le noir que vous vous y êtes adapté et êtes presque devenu une créature de l'obscurité. Même dans les zones civilisées, vous préférez rester dans l'ombre. Vous portez très probablement des vêtements sombres qui vous aident à vous dissimuler. Vous avez peut-être aussi les habits et l'équipement adéquats pour une activité qui, vous le savez, devient sérieuse et dangereuse une fois plongé dans l'obscurité. Les jacks sont particulièrement adaptés à cette tâche et on les appelle les jacks des ombres. Les glaives qui suivent cette voie sont des guerriers des ombres et les nanos des mages des ombres.

Celui qui hante les ruelles sombres

Voleur, cambrioleur, pickpocket. Ces dangereux individus hantent les rues de toutes les communautés. Vous êtes un voleur dans une ville ou une cité et gagnez votre vie aux dépens des riches. Vos talents vous préparent cependant à toutes sortes d'activités, même lorsque vous n'êtes pas tapi dans l'ombre ou en train d'escalader un balcon. En général, vous vous habillez pour vous perdre dans la foule. Lorsque vous êtes en mission, des vêtements noirs et près du corps vous permettent de vous fondre dans les ténèbres. La plupart des voleurs sont des jacks, mais les nanos peuvent être intéressants dans ce rôle. Un glaive perpétra des crimes plus physiques.

Celui qui hurle à la lune

Il y a parfois un revers à la médaille des numenéras. Vous êtes maudit et béni à la fois, car vous pouvez vous transformer en une puissante créature, tirant d'une autre dimension une masse supplémentaire. Vous devez décider de la nature exacte et de l'apparence de cette créature en compagnie du MJ, mais il s'agit d'une bête

sauvage, enragée et assoiffée de sang. Du moins, jusqu'à ce que vous appreniez à la contrôler. On appelle souvent les créatures comme vous des « lycanthropes ». Le style et l'apparence sont probablement le cadet de vos soucis, vos vêtements sont certainement en lambeaux à cause de vos transformations (ou ils ne valent pas grand-chose parce que vous savez que la prochaine les détruira). N'importe qui (glaive, jack ou nano) peut être un lycanthrope, mais le glaive tirera le plus avantage de la transformation.

Celui qui maîtrise des pouvoirs mentaux

Vous avez toujours possédé des dons que les autres ne semblaient pas partager. Grâce à l'entraînement et à votre implication, vous avez affûté ce talent unique et la puissance mentale que vous maîtrisez à présent vous permet d'accomplir des exploits. Personne ne peut dire au premier coup d'œil que vous avez ce don, mais vous portez quelque part sur la tête un cristal ou une pierre précieuse qui vous aide à focaliser votre pouvoir. Cet objet vous a peut-être été donné par quelqu'un qui a identifié vos capacités, à moins que vous ne soyez tombé dessus par hasard et qu'il ait déclenché ces dons. Ceux qui possèdent ces pouvoirs mentaux, souvent baptisés psychiques ou psioniques par les gens ordinaires, ont tendance à se cacher et à être un peu paranoïaques. Les psioniques nanos sont fréquents, mais il n'est pas rare de trouver des glaives et des jacks.

Celui qui maîtrise la défense

Vous protéger est à l'évidence important dans des situations dangereuses et vous êtes particulièrement bon pour cela. Circonspect et prudent, vous apprenez des techniques pour vous défendre contre toutes sortes d'attaques, aussi bien physiques que mentales. Le gagnant est souvent le dernier à rester debout et vous faites tout votre possible pour être celui-là. Vous portez un bouclier et probablement la meilleure armure que vous pouvez trouver. Les glaives font d'excellents maîtres de la défense, mais les jacks et les nanos trouvent très précieuses certains de ces talents.

Celui qui maîtrise les armes

Vous avez travaillé dur et longtemps sur un type d'arme en particulier : épées, haches, dagues, fouets ou autres. Vous êtes ainsi un maître épéiste, un maître à la hache, une maîtresse des couteaux ou tout titre approprié à votre arme de prédilection. Un maître à la rapière est différent d'un maître au marteau de guerre. Vous portez peut-être un symbole (un insigne, une broche, un tatouage, une amulette, certaines couleurs et ainsi de suite) indiquant l'école dans laquelle vous avez été entraîné, le style de combat que vous avez maîtrisé ou le nom de votre mentor. Votre arme est certainement votre possession la plus précieuse. Elle est non seulement bien entretenue et de grande qualité, mais vous la conservez probablement dans un fourreau, un harnais, une ceinture, une boîte ou quelque chose de similaire d'une grande beauté. De nombreux glaives sont des maîtres d'armes mais il arrive qu'un jack choisisse cette voie, en particulier avec des armes plus légères.

Celui qui manie le pouvoir avec précision

En plus d'avoir la chance de posséder un grand pouvoir sur les numenéros, votre art d'exploiter les ésotéries vous élève bien au-dessus des autres nanos et jacks. Certains pensent que les gens qui usent d'ésotéries sont nés avec ce don, mais vous savez que le talent et l'intelligence jouent un rôle important. Les anciens ont créé les numenéros grâce à leurs connaissances, leurs découvertes et leur intelligence et pour les utiliser correctement, vous devez suivre la même voie. Vous portez probablement des lunettes et des vêtements élégants, avez des tas de livres, de carnets de notes et de crayons afin de vous concentrer sur vos études et vos expériences. Les nanos et certains jacks suivent cette voie, jamais les glaives.

Celui qui parle aux machines

Depuis que vous êtes petit, vous avez une affinité avec les machines. On pouvait même croire que vous leur parliez. C'était le cas. Vous avez la capacité d'utiliser votre cerveau organique comme un ordinateur et de vous brancher sans fil sur un appareil électronique. Vous pouvez les contrôler et les influencer là où d'autres en sont incapables. Les ordinateurs sont vos amis et vos compagnons. Vous avez également appris à réparer toutes sortes de machines parce que vous vous sentez bien mieux quand tout fonctionne autour de vous. Vous portez probablement une ceinture pleine d'outils divers et la graisse tache vos vêtements et vos doigts. Tous les types de personnage peuvent passer leur temps à parler aux machines, mais les nanos sont les mieux adaptés à ce rôle.

Celui qui porte deux armes à la fois

L'acier dans chacune de vos mains, vous êtes prêt à disposer de n'importe quel adversaire. Guerrier redoutable, rapide et fort, vous combattez au corps-à-corps avec deux armes et vous pensez que la meilleure défense, c'est l'attaque. Vous portez probablement une arme à chaque côté ou les deux croisées dans le dos. Elles sont sans doute vos possessions les plus chères et vous leur avez peut-être même donné un nom. Beaucoup de glaives et de jacks sont formés au combat à deux armes. Bien qu'il soit très rare qu'un nano consacre le temps nécessaire à apprendre un art purement physique, cela reste du domaine du possible.

Celui qui porte un carquois

L'archer est un combattant talentueux, mortel dans n'importe quel affrontement. Votre œil acéré et vos réflexes affûtés vous permettent d'éliminer à distance vos adversaires avant qu'ils ne puissent vous atteindre. Un bon archer apprend également à fabriquer ses flèches et ses arcs. Vous portez probablement une armure légère afin de vous mouvoir rapidement si besoin. De nombreux glaives et jacks sont des archers. Vous pouvez si vous le souhaitez utiliser ce focus avec des arbalètes et non des arcs.

Celui qui porte un vernis de glace

Vos études vous ont permis d'apprendre à vous concentrer sur vos talents naturels afin de commander aux forces de la glace et du froid. Les gens préfèrent vous appeler mage de glace. On pense parfois qu'ils entrent en conflit avec ceux que l'on appelle les mages du feu, mais c'est plus une fable que les gens ordinaires se plaisent à croire qu'une vérité. Vous portez probablement des vêtements blancs ou bleus, plus lourds que nécessaire, à moins que vous ne viviez dans une région froide ou sous un climat hivernal, auquel cas vous êtes moins chaudement vêtu que les autres car le froid ne vous dérange pas. La plupart des mages de glace sont des nanos mais un glaive protégé et armé de glace sera sans doute assez impressionnant.

Celui qui se bat avec panache

Vous savez que le style est au moins aussi important que la substance. Ce qui compte, ce n'est pas de défaire un adversaire, c'est de le faire avec panache. On vous appelle parfois aventurier ou tête brûlée. Vous sautez dans les airs, faites de grands moulinets avec votre arme et attaquez toujours en lançant un trait d'esprit spirituel et mordant. Vos ennemis vous détestent mais vos alliés vous adorent. Le simple fait de vous regarder combattre est un vrai spectacle. Vous ne portez très probablement pas d'armure et préférez des vêtements stylés (qui a dit chapeau à plume ?). Les jacks et les glaives font les meilleurs bretteurs et ce sont les types de personnage les plus courants à choisir ce focus.

Celui qui tue

L'assassin est un maître dans l'art de donner la mort. Personne n'est meilleur que lui quand il s'agit de se cacher quelque part, d'éliminer une cible et de s'échapper ensuite. À l'évidence, un tueur professionnel n'a pas beaucoup d'amis. Vous portez sans doute des couleurs sombres (noir, gris foncé ou bleu nuit) pour mieux vous dissimuler dans les ombres. Mais comme vous êtes aussi un maître dans l'art du déguisement, vous pouvez ressembler à n'importe qui. Tous les types de personnage peuvent être des assassins. Les jacks représentent le choix le plus évident, mais les nanos et leurs ésotéries, ou les glaives et leurs aptitudes de combattant seront aussi des tueurs très efficaces.

Celui qui utilise le magnétisme

L'électromagnétisme est une force fondamentale de l'univers et vous la commandez. Vous êtes un maître du métal. Vous en portez probablement beaucoup, peut-être en éléments vestimentaires ou d'armure, en accessoires (comme des bijoux ou des piercings), incrustés chirurgicalement dans votre corps, à moins que ce ne soit un mélange de tout cela. Aucun personnage n'est plus indiqué qu'un autre pour utiliser le magnétisme mais les glaives qui portent des armes et des armures trouveront ce focus intéressant pour compléter leurs pouvoirs.

Celui qui vit dans la nature

Vous habitez au milieu des étendues sauvages depuis presque toujours et avez compris les mystères de la nature, du climat et de la survie. Les voies de la flore et de la faune sont vôtres. Vos vêtements rêches et

solides montrent votre manque de considération pour l'élégance. La plupart du temps, il est plus important pour vous de masquer votre odeur avec des odeurs naturelles afin de ne pas attirer l'attention dans la nature, que de prendre un bain et de vous rendre présentable aux yeux des autres humains. Les glaives et les jacks ont le plus de chance de vivre en extérieur, peut-être en tant que guide, chasseurs, trappeurs, éclaireurs ou traqueurs. Un nano qui adopte ce focus peut être considéré comme un prêtre de la nature ou un magicien sauvage.