

# Fading Suns

Obun & Ukar

## Théurgie Voavenlohjun

**Niveau 1 : Clear Mind** (Introverti + Esprit impavide), GP, toucher, 1W.  
(Libérer l'Esprit)

Ce rituel précède généralement une période de méditation, le bénéficiaire gagnant alors un bonus de +2 à ses jets employant Calme ou Introverti.

**Niveau 2 : The Pattern Speaks** (Perspicacité + Focalisation), GP, 1W.  
(Ebauche de la Trame)

Identique au rite eskatonique de Révélation divine, celui-ci permet au prêtre, à travers la méditation, de percevoir les issues d'un problème.

**Niveau 3 : Calming** (Calme + Focalisation), G, portée de vue, 1W.  
(Apaiser)

Toute énergie négative (colère, haine, peur, etc.) est repoussée, et les cibles disposent d'un bonus égal aux VP à leurs jets de Calme. Ce rite peut être appliqué aussi bien sur un Obun que sur un alien ou un animal.

**Niveau 4 : Qhaatai Sight** (Perspicacité + Observer), GP, portée de vue, 1W.  
(Signe du Qhaatai)

Grâce à ce rite, le théurge peut détecter toute influence du Qhaatai par le biais des liens créés par la Trame Sacrée, qui se densifie autour des personnes dont le Qhaatai est le plus fort. Une multitude de filins entre deux individus indique une profonde intimité entre ceux-ci – bien qu'ils n'en soient peut-être pas conscients (résonance du Kelanti, rapports dans une vie antérieure, etc.).

Une flamme fluctuante enveloppant plusieurs personnes montrera qu'un rite théurgique les influence, alors qu'une lueur continue sera le signe d'une activité psychique. Les tabernacles de Wyrd et autres puissantes reliques – si non-dissimulés – apparaîtront de la même manière.

**Niveau 5 : Thoroklati** (Introverti + Charmer), GP, 1W.

Après une phase de méditation, le théurge pourra contacter un Mentor Onirique (un Porteur de Lumière mineur) dont la charge est d'aider à comprendre les rêves – ceux-ci sont les véhicules du savoir sacré, habillés d'une symbolique parfois indéchiffrable.

L'apparence du Thoroklati dépend d'un théurge à l'autre, et son interprétation des rêves se réalise à travers un ensemble de questions posées au rêveur (ex : « Qu'as-tu ressenti lorsque ton enfant a commis ce crime ? », ou « Est-ce que le bœuf de ton rêve te fait penser à quelqu'un ? »).

**Niveau 6 : Dream Speech** (Extraverti + Empathie), LP, 1W.  
(Langage des Rêves)

Ce rite permet au théurge de transmettre ses rêves à une autre personne – le maximum de destinataires étant égal aux VP. Malheureusement, ces messages n'ont rien de télégrammes, et ressemblent davantage à des symboles et métaphores qui devront d'abord être interprétés par le rêveur.

À son réveil, le rêveur aura conscience que l'un de ses rêves était important, mais s'il rate un jet de Perspicacité + Enquêteur, sa signification réelle lui échappera.

**Niveau 7 : Ishtel's Boon** (Calme + Organique), LGP, toucher, 1W.  
(Bénédictio d'Ishtel)

Ce rite est destiné à renforcer le Kelanti d'une personne grâce à l'influence d'Ishtel, Principauté de la Médecine. Les effets se traduisent par un renforcement des défenses immunitaires du corps (un VP guérit un point de vitalité) et par une guérison de maladies ou empoisonnements normalement incurables.

**Niveau 8 : Beast Kelanti** (Introverti + Vigueur), GLP, 1W.  
(Kelanti animal)

Le théurge se concentre sur une forme animale (ou sur une race aliène non-intelligente) afin de gagner l'un de ses attributs : cornes, griffes, vitesse, etc. Cependant, le comportement de l'animal altérera celui du théurge, causant l'apparition d'un Travers durant tout le temps de la transformation.

Atout

Griffes  
Crocs

Animal

Chat/Ours  
Chat/Loup

Effet

3 DMG  
-1 en init./3 DMG

Travers

Hargneux (-2 en Calme)  
Méfiant (-2 en Extro.)

Cornes  
Vitesse

Bélier/Cerf  
Guépard/Cerf

+2 aux DMG de charge  
+10m./tour

Confiant (-2 en Intro.)  
Nerveux (-2 en Calme)

**Niveau 9 : Petition to the Principalities** (Foi + Impressionner), LGP, 1W.  
(Recours aux Principautés)

Ce rite, particulièrement rare et extrêmement protégé, permet de contacter les Principautés et d'obtenir leur aide et leur conseil. La Principauté qui apparaîtra dépendra de la situation et de l'urgence dans laquelle se trouve le théurge, mais Olumé, Principauté de la Sagesse, sera celui qui se manifesterà le plus.

Une fois invoquée, la Principauté s'engagera avec le théurge dans un Saatari, série de questions et réponses destinées à guider ce dernier.

---

## Pouvoirs psis Ukari

**Niveau 9 de Télékinésie : Seize the Heart** (Passion + Focalisation), portée de vue, 1W.  
(Happer le Cœur)

L'Ukar provoque un arrêt cardiaque chez une cible visible, empêchant celle-ci d'agir lors du tour suivant et provoquant (Force+VP) DMG. Seul un rite théurgique comme Armure du Pancréateur peut éventuellement protéger de cette attaque, aucune armure physique n'étant efficace.

**Niveau 4 du Sixième Sens : Rivga-Ialtach** (Introverti + Observer), portée de vue, 1W.  
(Gardien des Pulsions)

L'Ukar se crée un « Gardien » destiné à l'avertir lors d'un prochain éveil de sa Pulsion. Dès qu'il est prévenu, l'Ukar peut tâcher de maîtriser sa Pulsion avec un jet de Calme + Esprit impavide ou Focalisation, tandis que la Pulsion emploie Passion + Impressionner. Si l'Ukar l'emporte, sa Pulsion retournera de nouveau en état de stase.

**Niveau 9 du Sixième Sens : Aura Anunnaki** (Introverti + Observer), à distance, 1W.

Le psi peut se concentrer sur l'énergie particulière émise par un objet anunnaki afin de détecter sa position.

- Aucun malus : l'objet se trouve dans l'habitat de l'Ukar ou sur son lieu de culte.
- Malus de 2 : l'objet se trouve dans un endroit connu de l'Ukar.
- Malus de 4 : l'objet est situé en un lieu peu familier.
- Malus de 6 : l'objet est caché ou enterré.
- Malus de 8 : le lieu où se trouve l'objet n'a pas été visité depuis le départ des Anunnaki.

NB : ce rite ne précise en rien la fonction ou le mécanisme de l'objet, il indique uniquement que celui-ci est de facture anunnaki. Cependant, un Ukar spécialisé dans l'UrTech pourra toujours tenter de déterminer la fonction de l'objet grâce à sa « signature » énergétique.

---

## Théurgie Banjak

**Niveau 2 : Anikrunta's Blindness** (Calme + Focalisation), G, 1W.  
(Cécité d'Anikrunta)

Ce rite fait apparaître une sphère noire entre les mains du théurge, qui une fois lancée, produira une zone d'aveuglement de 5m. de rayon. Seul un rite comme l'Illumination orthodoxe peut annuler cet effet.

**Niveau 3 : Kadan's Gift** (Introverti + Observer), P, portée de sens, 1W.  
(Don de Kadan)

Le théurge peut retrouver sans aucun problème son chemin dans le noir le plus complet grâce à une vision « sonar », et voit aussi bien qu'à la lueur du jour

**Niveau 6 : Suffer the Ialtach** (Extraverti + Empathie), LGP, toucher, 1W.  
(Endurer le Ialtach)

En méditant sur la justice d'Anikrunta, le théurge décide de supporter la Pulsion d'un autre Ukar, qui s'ajoutera alors à la sienne. Si cette Pulsion est déjà éveillée avant le transfert, le théurge pourra tenter de la neutraliser avec un jet de Psi + Esprit impavide ou Focalisation, alors que si elle est en stase, le théurge gagne alors un bonus de +2 sur son jet afin d'y résister durant le mois qui suit.

**Niveau 7 : Sora's Blood** (Calme + Organique), LGP, toucher, 1W.  
(Sang de Sora)

En invoquant la compassion de Sora (déesse mineure des soins), le Taudwon crée une boisson qui prend la consistance du sang, et qui permettra de guérir un point de vitalité par VP, ainsi que les maladies et empoisonnements normalement sans remèdes.

**Niveau 8 : Tuan Ialtach Nor** (Extraverti + Empathie), LGP, portée de vue, 5W.  
(Passerelle de la Pulsion vers le Corps)

Ce rite particulièrement secret n'est connu que de quelques Taudwon, permettant de rediriger la Pulsion de plusieurs Ukari vers une unique personne, le Namkhi (le dévoré) qui devra être soit un individu innocent (donc sans Pulsion) ou un Ukar

ayant transgressé la loi du clan. Tout Ukar présent lors de la cérémonie perd un point de Pulsion s'il réussit un jet de Foi + Empathie.

Le sort du « récipiendaire » n'est guère enviable : le mélange des psychés ainsi que la masse de Pulsion accumulée mènent inévitablement vers la folie, provoquant une attitude suicidaire mêlée d'hallucinations chez un innocent ou une aggravation de sa noirceur chez un Ukar traître ou criminel, le transformant en psychopathe assoiffé de sang et emplis de haine aussi bien envers lui que pour le monde entier...

Néanmoins le Taudwon qui orchestre le rite court certains risques : s'il rate un jet de Psi + Esprit impavide, la Pulsion transmise à la victime le corrompra également, les dieux le punissant pour la cruauté de cette cérémonie.

---

## Escrime Kraxi

**Niveau 8 : Emprise d'Ukmor/Ukmor's Grasp** (-2/0 en init., 0/-1 au jet, DMG : 2/couteau)

Le combattant enchaîne une prise sur son adversaire puis un coup de couteau basique (ni botte, ni estafilade) sans pénalité. Si jamais la prise échoue, le couteau ne peut frapper.

**Niveau 9 : Balayage de Sukara/Sukara's Sweep** (-1 en init., DMG : couteau)

Utilisant un krax dans chaque main, le combattant peut frapper dans deux directions sans pénalité. Maîtrise de la Main gauche obligatoire.

**Niveau 10 : Batha** (-3 en init., -2 au jet, DMG : couteau)

Grâce à sa connaissance de l'anatomie, le combattant frappe un point particulièrement sensible de son adversaire. Après un jet de Perception + Organique, il pourra ajouter ses VP aux DMG.

---

## Boxe Jox Kai Von

**Niveau 3 : Mains Poisseuses/Sticky Hands** (pas de jet)

Le boxeur ignore toutes les pénalités du combat dans l'obscurité.

**Niveau 5 : Leçon de Gisdrom/Gisdrom's Lesson** (-1 en init., aucun DMG)

Le boxeur frappe l'adversaire de façon à le désarmer. Si le jet est réussi, opposer Dextérité (ou Force) + Bagarre (pour l'attaquant) à Force + Armes de mêlée (ou Vigueur s'il s'agit d'une arme à feu) pour la cible.

**Niveau 7 : Loi de Kordo/Kordo's Law** (-2 en init., -1 au jet, 3 DMG)

Le boxeur frappe droit sur la trachée de son adversaire, celui-ci doit alors réussir un jet d'Endurance + Vigueur, sinon il ne pourra plus agir durant ce tour et le suivant. En cas d'échec critique, il sombre dans l'inconscience pour autant de tours que de DMG subis.

**Niveau 8 : Jugement d'Anikrunta/Anikrunta's Judgement** (-2 en init., -1 au jet, 4 DMG)

Les doigts du boxeur s'enfoncent dans les yeux dans le cible : si les DMG dépassent l'Endurance de celle-ci, elle sera aveuglée pour autant de tours que de points de DMG, mais si l'Endurance est dépassée d'au moins trois fois, les yeux sont crevés.

**Niveau 9 : Peinture du Visage/Paint the Face** (-1 en init., -1 au jet)

Le boxeur peut enchaîner deux coups de poing (basiques ou martiaux) sans pénalité, alors que sa cible subit un malus de -2 pour esquiver. NB : si le premier coup échoue, il sera impossible d'enchaîner avec le second.