

Les Solaires :

Les Séraphins

Les Séraphins ont observé la puissance de la foi humaine et sont arrivés à la conclusion que les Enfants d'Adam ont un pouvoir qui est de même nature que celui de Dieu. Il est vrai qu'à un certain degré ce pouvoir est minuscule, mais chaque enfant qui naît possède une étincelle du feu divin. Assemblez assez d'étincelle ensemble et ce feu pourrait un jour éclipser le soleil. Ils trouvent que l'état général de l'humanité a été grandement réduit depuis le temps de l'Eden, ils sont convaincus que les gens aujourd'hui sont plus faibles, plus stupides, moins sages, moins respectueux... comme s'ils avaient régressés depuis l'époque dont ils se souviennent. Mais au même moment, l'habileté générale de l'humanité à définir la réalité autour d'elle est plus forte que lorsque leur nombre se chiffrait à des millions au lieu de milliards. Même si leur poigne sur le monde devient plus forte, elle écrase et contraint la réalité dans une réalité qui est plus mince, plus étroite. Il est possible, si cela continue ainsi, que la foi se définisse elle-même en dehors de l'existence, laissant derrière elle un monde froid de certitude mécanique et absolue. Dans un monde qui n'a plus de place pour Dieu, il en manque également pour les Solaires, et ceci est intolérable pour les Séraphins. L'humanité, est un brasier latent hors de contrôle. Leur philosophie est d'harnacher et épouser ce pouvoir, afin de contrôler ce feu, renouveler le combustible et construire des principes qui pourront concentrer l'énergie divine de l'humanité vers l'extérieur au lieu de l'intérieur. Il est sûr qu'il leur faudra donc de prudents guides et commandants, mais à la fin ce sera eux qui seront le meilleur espoir pour libérer ce monde du Chaos. Généralement, les Séraphins sont en faveur de la paix mondiale et sont opposés à la contraception, non pas pour des raisons altruistes mais parce qu'ils ont besoins de plus d'humains autour d'eux, pour un certain temps. Ce sont des dirigeants assez rudes, mais qui veillent à ne pas trop maltraiter les humains dont ils ont la charge. Hormis quelques dictateurs intégristes qui parfois s'appuient sur un régime totalitaire.



Les Annunaki

Le troisième jour, Dieu a séparé les mers de la terre, et Il a donné l'intendance de la terre à un groupe spécifique d'anges. Nommés les Artificiers, ces Êtres Célestes ont gouvernés, et aimés, la terre et tout ce qu'elle contenait. Ils avaient une affinité avec le sol, les gemmes et la pierre; avec le feu qui coule sous la surface de la terre, et plus spécifiquement avec le métal. Aux Artificiers fut également donnée la responsabilité d'aider l'humanité à utiliser la terre, cultiver les champs, déterrer le métal et forger les outils dont ils auraient besoin pour façonner leur monde. Les anges prirent cette tâche avec joie, impatient de partager leur amour pour la terre dans leur nouvelle charge. Mais l'humanité n'était pas prête à faire face à une telle responsabilité. Ils tentèrent d'utiliser les outils miraculeux des anges, mais ils étaient incapables de faire le travail correctement. L'humanité devint pleine d'amertume envers leurs enseignants cachés et commencèrent à avoir peur d'eux et de leur perfection. Alors les Artificiers devinrent confus et déroutés, incapable d'avoir des relations avec les humains comme ils en avaient avec leurs éléments de prédilections : la terre et le feu. Quand éclata la guerre entre les anges rebelles et les forces du Paradis, certains des Artificiers allèrent du côté de Lucifer. Ils se sentaient rejetés par les humains qu'ils avaient essayé d'aimer, et en colère contre le Créateur, qui avait lié leurs mains en leurs interdisant d'aider l'humanité directement. De plus, ils se lièrent avec les rebelles parce qu'ils croyaient que seuls leurs semblables les comprenaient, les aimaient, alors que les humains les avaient simplement refusé de le faire. Quand les rebelles ont perdu la guerre et furent emprisonnés en Enfer, les Malfaisants eurent de la difficulté à faire face à leur sort, séparés de la terre et du feu qui étaient leur raison d'être. Tirant partie de cet exil en Yrkalla, ils mirent à profit ce temps pour élaborer de nouvelles méthodes pour guider l'humanité vers sa rédemption. Désormais plus distants, ils sont plus sérieux, préférant la patience et la planification. Ils pensent pouvoir aider les humains à reconstruire une civilisation plus sage que la précédente. Quand ils s'impliquent dans la gestion de communautés humaines, ils dirigent en despotes éclairés, ils gouvernent de façon assez autocratique mais dans le soucis de la justice et d'équité entre les humains.



Les Asharus

Avant l'Age de la Haine, les Anges Gardiens avaient un rôle enviable au Paradis. S'ayant fait confiés la possession du Souffle de la Vie sacré, leurs fonctions les amenaient à avoir de proches contacts avec l'humanité. En plus, ils étaient chargés de la protection de tous les êtres vivants qui se mouvaient sur la terre. Alors que les autres anges se sentaient coupable lorsqu'ils observaient les Hommes de loin, les Anges du Vent étaient entièrement dans leur droit quand ils observaient passionnément les humains qu'ils considéraient secrètement comme leurs propres enfants, autant que ceux de Dieu lui-même. Mais lorsqu'ils ressentaient avec enthousiasme le plaisir de la présence de l'humanité, ils ressentaient également la douleur de la frustration de l'humanité. Leur proximité était autant un tourment qu'une exaltation, et la tension entre les deux extrêmes allaient éventuellement conduire plusieurs d'entre eux au point de rupture. Lorsque la rébellion débuta, Lucifer trouva plusieurs suivants impatients dans le Firmament. En effet, en dehors de sa propre Maison de l'Étoile du Matin, la Maison du Vent produisait les plus hauts positionnés des anges de la Chute. Dans la guerre, les Fléaux étaient des guerriers engagés qu'ils fussent des loyalistes ou non. N'égayant pas les Fondamentaux et les Anges de la Nature en combat dans le monde physique, la rapidité des Fléaux et leur pouvoir de dissimulation firent d'eux d'excellents messagers, éclaireurs et espions dans les deux camps. Maintenant, dans l'âge sombre et indécis dans lequel est plongée l'humanité, les Fléaux sont largement respectés. Leurs courageux exploits lors de la guerre leurs ont fournis une louable réputation. Puisque chaque faction veut de loyaux protecteurs, spécialement ceux qui peuvent guérir de la main droite et blesser avec la gauche, les Asharu sont pour ainsi dire convoités. Ce sont des soldats, pas des dirigeants ou alors ce sont des conseillers de l'ombre, des éminences grises.



Dons pour Solaires :

- Voie de la Sanctification : (eau/coupe = D20)

- **Dur au mal** : les dommages causés par des armes blanches et des facultés surnaturelles sont réduits de 5 pts.
- **Communion des Saints** : Peut communiquer par télépathie avec tout inspiré, Néphelim ou Solaire jusqu'à 50 m.
- **Eau Bénite** : Capable de bénir de l'eau grâce à un rituel de 10 mns. La fiole reste bénie pdt 24 H / pts de quintessence investis.

- Voie de la colère divine : (Feu/Bâtons = D4)

- **Force Divine** : Augmente la force physique de 4 pts pdt un nbre de tours = au nbre de pts de quintessence dépensés.
- **Armure de Foi** : accorde un bonus de +2 au score de défense à distance ou à mains nues.
- **Glainve de foi** : possède un arme magique unique qui lui confère +1 pt en attribut par pts de quintessence investis et aussi +1D6 aux dégâts contre les non-morts, les loups garous et ceux à mains nues. Si + 1pt de quintessence, il peut la faire apparaître dans un endroit à portée de main.
- **Foudre de DIEU** : Le tonnerre retenti et la foudre s'abat sur une cible désignée pas + d'une fois /jour.Coût = 3 pts de quintessence.
- **Jugement dernier** : La créature désignée (mort-vivant ou démon)

- Voie de l'inquisition : (Esprit = D12):

- **communion de l'esprit** : peut communiquer par télépathie à tout être vivant à vue. 1 tour pour établir le contact mental le coût est de 1 pt de quintessence.
- **Injonction** : Donne un ordre mental simple à condition qu'il soit sans danger pour la cible. Si elle parvient à résister l'initiateur ne pourra plus rien tenter pendant 3 jours. Coûte 1 pt.
- **Exorcisme** : Chasse d'un mortel tout esprit qui le posséderait ou l'influencerait. Coûte 2 pts.
- **Pensées impures** : Se concentre sur une créature située dans son champ visuel et s'il réussit un test de Perception, il peut savoir si elle est sous l'emprise de pulsions obscures.

- Voie de la lumière céleste : (air/épée = D8)

- **Ma lumière est savoir** : Apporte un bonus de +5 à tout test d'Intellect en rapport avec un domaine scientifique. Coûte 1 pt de quintessence.
- **Dissiper les ténèbres** : Le perso peut voir dans l'obscurité comme s'il était dans la pénombre. Coûte 1 pt. Permet aussi de faire briller toute ampoule dans un rayon de 10 m autour de l'initiateur. Permet également d'enflammer torches, bougies et lampes à huiles.
- **Trait de lumière** : Peut produire ou transformer un rayon de lumière naturelle ou artificiel en un rayon ardent infligeant des dommages aggravés aux créatures de la nuit prise dans ce faisceau. Coûte 3 pts.

- Voie de l'humilité : (Terre/Denier = D6)

- **Prendre sur soi** : une fois par combat, le perso peut encaisser des dégâts à la place d'un de ses compagnons d'armes, situé à - de 20 m de lui. Coûte 1 pt.
- **Pain béni** : Le perso bénit la nourriture et multiplie les mets x/5. Les denrées sont alors enchantées et guérissent les blessures et /ou les maladies de quiconque en mangerait. Coûte - 2 pts de quintessence.
- **Au-delà des apparences** : coûte 1 pt. A vue, sans distance maxi, le perso peut percevoir toute illusion, possession, métamorphose ou déguisement employés pour le tromper.
- **Guérison miraculeuse** : 1 fs /jour, le perso peut prier pour retrouver ou rendre un esprit et un corps sains : récupération d'1 pt de résistance pour 10 mns de méditation.
- **Esprit limpide** : L'esprit du perso est transparent, masquant totalement ses pensées. Il génère une sorte de bruit blanc mental (coût = 1 pt) il peut même faire croire ce qu'il veut à celui qui le sonde (-2 pts).

Les Lunaires :

Les Lucifériens

Les anges sont des créatures immortelles, et quand il est question d'une durée de vie infinie, tous les obstacles sont des choses temporaires. Ce n'est pas tous les esprits liés à l'Enfer qui ont perdu la foi. Même dans la défaite, certains sont restés accrochés aux vrais principes qui les ont menés à la rébellion. L'amour de l'espèce humaine. La loyauté à Lucifer. Une croyance engagée que leurs causes étaient justes, et que le Paradis et les anges qui lui étaient obéissants avaient tort. Les Lucifériens sont prêts à se battre pour leurs convictions aujourd'hui comme ils l'étaient quand ils ont été jetés dans leur prison obscure et triste. Alors que plusieurs s'inclinèrent, amers et tourmentés, ils restèrent debout. Même que plusieurs trouvèrent de l'encouragement dans ces nouvelles circonstances. Le monde peut sembler ruiné, singulier et mécanique, mais par le même témoignage, ils semblent qu'aucun ange ne reste pour s'opposer. Même une armée fortement affaiblie peut triompher si elle n'a pas d'opposition. Ajoutons à ce fait encourageant qu'ils ont été capables de s'échapper de leur emprisonnement. S'ils sont les vrais anathèmes de Dieu, haïs dans Ses yeux et, par les mots de son message, condamnés à une torture éternelle... comment se peut-il qu'un si grand nombre ait pu réintégrer le monde des hommes? Les démons ont pu trouver la liberté en dehors de l'Enfer parce que la cage de Dieu a perdu de sa force. Plus important, ils montrent du doigt en triomphe l'absence de Lucifer de l'Enfer. Les Lucifériens croient, qu'il avait échappé au châtement. Peut-être que les plus forts étaient restés libres, parce que leurs ennemis étaient incapables de les confiner. Peut-être que l'effondrement des Abysses est son oeuvre ! Le but premier de la faction des Lucifériens est, bien sûr, de retrouver leur chef. Des coursiers sont envoyés parcourir le globe pour enquêter sur toute rumeur du retour de Lucifer. Initialement, ils ont été envoyés individuellement, mais trop de loup solitaires furent enlevés par des factions de démons hostiles ou d'autres entités plus mystérieuses. Dorénavant, ils sont envoyés en groupe. Le pouvoir temporel ne les intéresse pas plus que cela, ils sont plutôt des croisés qui oeuvrent pour sauver les hommes de leurs turpitudes et de la dictature des solaires



Les Ankous

Les derniers parmi les Êtres Célestes, les Anges de la Mort se firent donner la tâche mélancolique de défaire toutes les merveilles que leurs semblables créèrent, mettant fin aux vies et effaçant de grands travaux pour que d'autres puissent suivre à leur place. Ils avaient un rôle solennel parmi les plusieurs gloires du cosmos, mais les Faucheurs étaient tout de même contents de leur ouvrage comme tout les anges, jusqu'à la naissance de l'humanité. Comme les autres Êtres Célestes, les Faucheurs aimaient l'humanité et dédiaient leur existence à rendre l'Eden plein de vie et dynamique, mais l'humanité dans son ignorance regardait la mort des animaux et des plantes avec peur et tristesse. Leur réaction stupéfia et peina les Faucheurs, eux qui désiraient apaiser les peurs de l'humanité mais ceci était interdit par le commandement de Dieu. Quand Lucifer leva la bannière de la rébellion, nombreux Faucheurs le rejoignirent dans la Chute sans aucune autre raison que le désespéré désir d'être aimé au lieu d'être craint. Et vint la terrible contre-attaque du Paradis. La pénalité pour la désobéissance de l'humanité fut la malédiction de la mortalité. Alors les Faucheurs étaient forcés de mettre fin à la vie des gens qu'ils aimaient, et la douleur qu'ils ressentaient ne fit que les éloignés encore plus de l'humanité. Bien que nombreux servirent comme guerriers et champions dans la Guerre de la Haine, les Faucheurs se trouvèrent majoritairement aux frontières du conflit, dépensant toute leur énergie à faciliter les morts des humains au lieu de contribuer encore plus à leur destruction. Maintenant, dans le sillage de leur mystérieuse libération, les Faucheurs se retrouvèrent dans un monde qui souffre grandement en absence de moyens de gouverner les façons de vieillir et de mourir. La situation critique du monde et de l'humanité convainquit plusieurs Faucheurs que le seul recours restant est d'entrer dans une nuit finale et d'apporter au monde une mort miséricordieuse. Quelques uns, cependant, voient les dommages qui ont été causés et croient que pour restaurer l'équilibre, les Faucheurs doivent finalement amener la paix et la compréhension que l'humanité implore depuis toujours. Quand ils dirigent des factions humaines, ils font preuve de sagesse et d'équité.



Les corrupteurs

Avant qu'il n'y ait de la terre, les grands océans englobaient le monde. Les anges qui s'étaient faits donner le contrôle sur ce vaste et puissant royaume étaient nommés les Néréides, et ils étaient parmi les plus belles créations de Dieu. Ils étaient les inspireurs et muses, et leurs pouvoirs étaient intimement liés avec les passions qui menaient à l'art et aux quêtes d'inspiration et de vérité. Les Néréides étaient supposés inspirer l'humanité, les approcher avec mystère et les pousser à s'aventurer dans le monde pour découvrir ces multiples merveilles cachées. Ils étaient l'esprit du désir personnifiés, toujours attirants, mais toujours hors de portée. Leurs pouvoirs leur donnaient la plus fine connaissance des désirs humains, mais le plan de Dieu s'assurait que les vastes golfes de la mer seraient toujours entre eux. Ce ne fut pas très long avant qu'ils se lamentent de leurs tâches pour le Paradis et de l'amour qu'ils portaient pour l'humanité. Avec le recul, nombreux Corrupteurs croient que si Lucifer n'avait pas levé la bannière de la révolte, cela aurait été une question de temps avant qu'un Néréide fasse la même chose. La Chute galvanisa les Corrupteurs, utilisant leurs pouvoirs pour inspirer les mortels et les anges rebelles dans le conflit contre le Paradis. Ils devinrent le symbole vivant de ce conflit, reflétant les meilleures qualités de la résistance et poussant les autres à faire de même. Plus important, ils gardaient vivant le moral des rebelles, même lors des journées les plus sombres de la guerre, soignant les blessures spirituelles que ni les Fléaux ou les Dévoreurs pouvaient affecter. La dévotion de ces Déchus inspirait les plus héroïques exploits de la guerre, devenant les fondements pour des épopées romantiques qui restent encore dans l'âme collective de l'humanité. La perte de cette guerre fut donc un terrible coup pour les Corrupteurs, qui n'avaient jamais été ébranlés dans leur conviction que cette rébellion était juste. Maintenant que les portes des Abysses ont été brisées et que les Corrupteurs sont libres de nouveaux, ils sont capables de travailler leurs artifices dans une civilisation qui prise l'apparence au-dessus de tout. Ils peuvent mener hommes et femmes à agir jusqu'à l'obsession, la jalousie, et le désir qui peut ruiner leurs familles, détruire des carrières et fait s'écrouler des gouvernements entiers. Ils encouragent également la compréhension de l'humanité de la philosophie, de la camaraderie et des arts, et apportent une vision de la beauté parmi la morne réalité du monde moderne. Ils sont créés comme des mystères vivants, dangereux et intrigants, ce qui signifie qu'ils inspirent des actes de courage et de force qui alimentent la croissance de l'âme humaine. Ils préconisent la loi du plus fort, l'anarchie....Donc, quand ils dirigent, leurs enclaves sont très désorganisées où les puissants prennent souvent le dessus où les humains ne peuvent compter que sur eux-mêmes.



Les Réconciliateurs

Les anges sont, par nature, des créatures de vertus. Même les Déchus peuvent se rappeler leur nature incorruptible. Certaines vertus viennent facilement aux êtres à la sagesse et au pouvoir quasi-divin. Mais la vertu de l'humilité n'est pas une de celles-ci. Toutefois, le silence des Abysses laisse place à la réflexion. Les Réconciliateurs ont passé de leur temps d'emprisonnement en contemplation devant de profondes questions. Ils ont observés à l'intérieur d'eux et vers l'avenir. Leur question essentielle était : Qu'est-ce que nous avons fait de si mal? Quoi ? Est-ce que la rébellion était aussi maléfique que Michael et les anges loyalistes le disaient ? Est-ce que le châtiment de Dieu était justifié pour la désobéissance de ses serviteurs et enfants? Est-ce que Usiel et Lailah avaient raison ? Ainsi en essayant d'éviter l'Age de la Haine, les Anges rebelles l'ont rendu réel ? Si la construction de l'Enfer fut nécessaire, si l'éclatement des facettes fut mérité, si la condamnation fut juste, Que doivent faire les déchus maintenant? Certains croient que même à la onzième heure, le pardon de Dieu peut être trouvé. Ces Réconciliateurs écoutent avec espoir les histoires de Jésus, de Mohammed et des autres prophètes et sauveurs. Peut-être que Dieu a pardonné aux hommes. Et s'il peut leur pardonner, Sa miséricorde peut également s'étendre à ses serviteurs repentants. Même si Son châtiment est éternel, et que les Elohim ont été rayés pour toujours de Sa présence... L'espoir des Réconciliateurs : faire la paix avec leur Créateur et leur geôlier. Échouer cela, ils espèrent faire la paix avec un exil sans fin. Le but immédiat des Réconciliateurs est de prendre des notes sur le cosmos et d'en apprendre le plus possible sur sa condition actuelle. Faire comme cela signifie également explorer la condition humaine, donc plusieurs Réconciliateurs sont des voyageurs, cherchant une vision équilibrée de l'humanité et du monde des hommes. Ils ne s'arrêtent pas aux frontières de l'expérience humaine, tout de même. Ils cherchent également la vérité à propos des surnaturels. Ce sont des médiateurs, des diplomates et non des guerriers, ils ne sont pas portés sur l'exercice du pouvoir.



Les Infernalistes :

La première et la plus parfaite des créations de Dieu, les Hérauts portaient l'étendard du Seigneur, amenant ainsi Sa lumière pour illuminer toute la Création. Ces grandioses anges furent les dirigeants et les princes des Êtres Célestes, brillants exemples de tout ce qui était glorieux et droit aux yeux de Dieu. Tout d'abord, la tâche de la Première Maison était de transmettre la volonté du Paradis aux Maisons des Anges, les instruisant de l'évolution de leur rôle dans la création du cosmos. Les Diables portaient cette énorme responsabilité avec fierté, se laissant voir par leurs pairs que lorsqu'il était nécessaire, mais la liberté d'altérer le cours du cosmos à sa discrétion devenait grisante au point où cela contribua à leur déclin. Quand le Grand Dessein culmina finalement à la naissance de l'humanité, les Êtres Célestes furent surpris de l'ordre que leur commandait le Créateur, qui exigeait d'eux de rester invisible et de laisser à l'espèce humaine la tâche de découvrir son potentiel sans aide. Cette insatisfaction trouva voix dans le plus grand d'entre eux, Lucifer l'Étoile du Matin. À la fin, près de la moitié des hérauts avaient choisi le camp de l'Étoile du Matin, un plus grand pourcentage d'abandon qu'aucune autre Maison Céleste. Alors maudits en tant que Diables, ces rebelles devinrent les généraux, chefs et héros de la rébellion. Armés avec un effrayant pouvoir de commandement et d'inspiration, les Diables étaient disposés à mener l'humanité vers un nouvel âge, et d'encourager les humains à renoncer au Créateur. Mais la guerre faisant rage, les Diables devinrent distants des humains qu'ils avaient aimés. D'héros et de protecteurs, les Diables devinrent démagogues et dictateurs, manipulant leurs pions humains avec des discours mielleux et des mensonges empoisonnés. Remplis de fierté et de défi, les Diables refusaient de croire en la possibilité d'une erreur de leur part, et ceci jusqu'à ce que les Forces de Dieu les dominent, et les démons furent emprisonnés dans les ténèbres des Abysses. Avec la disparition de Lucifer, les autres démons se tournèrent vers leurs anciens commandants avec colère. Pour se défendre, et pour masquer leur doute, les Diables utilisèrent leurs pouvoirs de charisme et de déception pour liguer les autres démons les uns contre les autres. Mais maintenant que les barrières autour de l'Enfer sont brisées, plusieurs Diables ont rampé en dehors vers le monde des hommes. Pour les Diables qui restent très liés à l'Enfer, il est maintenant temps pour l'humanité de se faire remémorer les anciennes gloires et de courber à nouveau l'échine devant le genre démoniaque. Tandis que les Diables qui cherchent la rédemption ont alors une nouvelle opportunité, sauver l'humanité d'un mal qui la menace de destruction, forger une nouvelle utopie pour les mortels et les êtres célestes ainsi que, peut être, prouver que la croisade de Lucifer était finalement juste. Ce sont les dirigeants démoniaques les plus avisés.



Dons pour Lunaires :

- Voie de la corruption : (Esprit = D12)

- **Chuchotement insidieux** : coût 1 pt, peut envoyer des messages télépathiques à 100 m de distance/ pts de Volonté, à condition de toucher un objet appartenant à sa cible. Il peut user de sa voix ou de celle de sa victime pour le pousser à faire le mal autour de lui.
- **Guérison impie** : 1 fs /jr, le perso peut toucher une cible volontaire et lui conférer une santé éclatante au point d'augmenter résistance et endurance de 5 pts. Mais au bout de 24H, la cible retrouve son état antérieur et perd 2 pts pdt 1 mois dans ces même carac.
- **Mort lente** : coûte 2pts Au contact, il inocule une terrible maladie auto-immune qui provoquera une mort horrible en autant de jours que la cible possède de pts de résistance+endurance. Il n'existe pas de remède hormis se faire soigner par un Solaire.
- **Fortune impie** : coûte 1 pt. 1Fs /jr, le perso peut toucher une personne et lui conférer une chance insolente = à chaque carte jouée on ajoute 3 pts à sa valeur initiale. Mais au bout de 24H l'effet se dissipe et la malchance prend le relais devenant insupportable pdt 1 semaine (-3 à toutes les cartes jouées).

- Voie des enfers ; (feu/bâtons = D4)

- **Vitesse infernale** : augmente son score de combat de 1 pt/ pts de quintessence dépensé.
- **Griffes démoniaques** : coût de 2pts : capable de transformer ses mains en de redoutables griffes de combat (+5 aux dégâts)
- **Bête de combat** : Le perso devient un humanoïde correspondant au stéréotype du démon dans l'imaginaire collectif humain. Il gagne +4 en défense et +5 en attaque. et +3 en initiative.

- Voie ténébreuse :

- **Ténèbres insondables** : permet de rendre inutiles les sources de lumière artificielle dans un rayon de 10 m autour du perso. Les ténèbres prennent une consistance presque palpable et les créatures nocturnes gagne +2 en initiative, + 4 en défense et +5 en discrétion. -2pts de quintessence.
- **Ombre refuge** : Peut disparaître dans une zone ombragée ou plongée dans la pénombre, seule la lumière du soleil peut briser l'effet du don. Coûte 1pt
- **Forme monstrueuse** : Se métamorphose en une hideuse créature + ou - humanoïde (style Venom). Ne conserve aucun de ses souvenirs. Att = +5 et +10 en résistance.

Voie du savoir impie :

- **Intelligence factice** : Le perso en touchant une personne lui confère pour 24H une intelligence supérieur qui se traduit par un bonus de +3 à toute carte jouée pour une action requérant de l'intelligence. Au bout de 24H, le personnage perd cet avantage et applique -3 à toutes ses cartes jouées. Cette malédiction prend effet pour une durée d'un semaine.
- **Immunité diplomatique** : N'est pas affecté par les lieux saints, il peut agir normalement. Il régénère normalement sa quintessence et ne subit pas de limitation de pouvoirs à condition qu'il n'attaque pas le premier.
- **Doppelganger** : -2 pts de quintessence, Le perso peut parfaitement imiter (apparence et voix) toute personne qu'il a déjà touchée. Toutefois s'il agit de façon incohérente, l'interlocuteur peut déceler la supercherie avec un test d'Astuce(+spé). La transformation peut durer jusqu'à x jours = air .

Voie de la tentation :

- **Beauté vénéneuse** : Le perso est d'une beauté fantastique, il incarne les fantasmes les plus fous des humains qui le contemplent suscitant le désir charnel dans la minute qui suit la rencontre. Le perso obtient un bonus de +5 à ses tests de séduction et pour ses ébats sexuels, +4 en relations sociales, coûte 2pts.
- **Exacerber les vices** : s'utilise à vue et coûte 1pt. Le lunaire choisit le péché capital auquel il veut rendre sensible ou plus réceptif sa cible. S'il détecte une inclination particulière pour ce péché, il obtient un bonus de +2 à son test pour corrompre la cible qui à chaque occasion cédera à la tentation.

– **Duperie** : coûte 2 pts. Permet de rendre crédule, voire totalement naïve une personne face à un énorme mensonge qu’il soit du fait de l’initiateur ou d’un tiers qui la baratine. Un succès au test de persuasion (bonus de +4) signifie que la cible est totalement convaincue par le topo qui lui est fait. Si le mensonge est invraisemblable, le bonus de l’initiateur est réduit à +2.