

Organisation

- [Les exorcistes de la vérités](#)
- [L'université élémentaire](#)
- [L'Oasis du mirage](#)
- [Caserne Psychologique](#)
- [Dojo de l'augmentation](#)
- [Rejeton oublié](#)
- [Le conservatoire des Harmonies Ethérées](#)
- [Sans visage](#)

Les exorcistes de la vérités



Présentation

Les **Exorcistes de la Vérité** sont une confrérie fondée lors de la première guerre humano-sicarienne, dans les contrées d'Angleterre, initialement pour combattre les Sicariens, perçus comme une menace hérétique. Ancrés au départ dans la foi chrétienne, les Exorcistes se distinguaient par une xénophobie extrême et une violence implacable. Cependant, après la défaite des forces humaines et la mort de leur premier dirigeant, l'archevêque de Burbury, la confrérie a abandonné ses fondements religieux pour devenir une organisation mercenaire redoutée, bien qu'elle affiche toujours une nette préférence pour les intérêts humains.

Organisation et Hiérarchie

Aujourd'hui, les Exorcistes sont dirigés par l'**archevêque Campbell**, aussi connu sous le nom de *Pierrot le Fou*, en raison de son caractère imprévisible et de son approche radicale. Bien que les titres ecclésiastiques aient été conservés pour structurer la hiérarchie, ils ne sont plus que des références honorifiques. La **cathédrale de la Vérité**, une forteresse impressionnante située dans la première strate de leur territoire, est le siège de la confrérie ainsi que le centre de formation de ses membres.

Spécialisations et Entraînement

Les Exorcistes forment des guerriers d'élite, réputés pour leur endurance physique et mentale, avec une préférence pour les rôles de guerriers. À l'issue de leur formation, les membres reçoivent le titre d'**Inquisiteur** ou de **Croisé**. Les **Inquisiteurs** sont des spécialistes de l'ordre et de l'interrogatoire, tandis que les **Croisés** sont des combattants en première ligne, capables de mener des assauts directs et de remplir des missions de représailles.

Les Rites et la Culte du Mérite

Les Exorcistes sont régis par un strict culte du mérite. Chaque promotion est obtenue soit par un **haut fait** (par exemple, l'assassinat d'un ennemi influent), soit en réussissant un **rite de passage**, qui peut aller d'un simple serment à des marquages physiques. Ce code, fondé sur des épreuves de force et de loyauté, permet de maintenir une discipline stricte et un sens d'appartenance qui a forgé leur réputation dans les régions de Sicard.

1. Novice

- **Description** : Les novices sont les recrues de la confrérie, en début de formation. Ils apprennent les bases du combat et de la discipline mentale.
- **Rite d'entrée** : Doivent prêter serment de fidélité à la confrérie et accomplir des épreuves d'endurance physique.
- **Responsabilités** : Effectuent les tâches simples et assistent les grades supérieurs.
- **Capacités** :
 - **Intimidant** : .
 - Avantage aux jets visant à intimider quelqu'un de faible que le joueur

2. Acolyte

- **Description** : Ces membres sont en formation avancée, commençant à maîtriser des techniques de combat plus complexes.
- **Rite de promotion** : Effectuent une mission d'assassinat ou de reconnaissance sous l'observation d'un supérieur.
- **Responsabilités** : Aident les Inquisiteurs et Croisés dans des missions de renseignement et infiltration.

- **Capacités :**

- **Silence spectral** : Permet à l'Acolyte de se mouvoir sans faire de bruit, rendant difficile sa détection dans des environnements sombres.
 - Avantage aux jets de discrétion dans le noir
- **Détection de magie mineure** : Peut sentir la présence de sorts ou d'aura magique dans une petite zone.
 - Sur un jet de mental réussit

3. Frère/Frère de Guerre

- **Description** : Soldats expérimentés, souvent en première ligne des missions de combat. Le titre de Frère de Guerre est donné à ceux particulièrement compétents en art martial.
- **Rite de promotion** : Doivent survivre à un duel d'endurance contre un membre plus haut placé ou passer un rituel de purification.
- **Responsabilités** : Chargés d'exécuter des missions de combat direct et de protection.
- **Capacités :**
 - **Perception améliorée** : Sens affûtés pour repérer les bruits faibles.
 - Avantage sur les jet de perception nécessitant l'ouïe

4. Inquisiteur

- **Description** : Les Inquisiteurs sont les enquêteurs et juges de la confrérie, excellant dans la traque et l'élimination des ennemis des Exorcistes.
- **Rite de promotion** : Doivent interroger et purger un traître ou un ennemi captif, prouvant leur maîtrise de la persuasion et de l'intimidation.
- **Responsabilités** : Gèrent les enquêtes internes, prennent des décisions dans les missions délicates, et assurent le respect des règles.
- **Capacités :**
 - **Purge mentale** : Peut temporairement dissiper les effets d'une altération mentale ou d'un sort d'illusion sur soi ou un allié.
 - 1 fois par jours

5. Croisé

- **Description** : Les Croisés sont des élites au combat rapproché, excellant dans les missions d'attaque frontale ou de protection.
- **Rite de promotion** : Pour être promu, les Frères de Guerre doivent accomplir une mission de haut risque ou mener un groupe à la victoire dans un combat difficile.
- **Responsabilités** : Mènent les troupes au combat et protègent les membres supérieurs lors des batailles.
- **Capacités :**
 - **Armure bénie** : Peut invoquer temporairement une armure éthérée, réduisant les dégâts subis par les attaques physiques.
 - 1 fois par jours augmente votre armure de 5 (1 point d'action)

- **Rétribution sacrée** : Peut retourner une partie des dégâts infligés aux attaquants proches.
- 1 fois par jours vous renvoyer les dégats subie

6. Évêque

- **Description** : Les Évêques gèrent les sections régionales de la confrérie et prennent les décisions stratégiques locales.
- **Rite de promotion** : Doivent démontrer leur capacité en stratégie en réussissant une opération décisive pour la confrérie.
- **Responsabilités** : Dirigent les missions et entraînent les rangs inférieurs.
- **Capacités** :
 - **Aura de commandement** : Renforce le moral des troupes alliées à proximité, augmentant leurs performances et résistance.
 - **Voile de protection** : Émet une protection psychique qui peut bloquer les attaques mentales et atténuer les effets magiques dans un petit rayon.

7. Archevêque

- **Description** : L'Archevêque est le chef suprême des Exorcistes. Pierrot le Fou, l'actuel Archevêque, est un maître dans l'art du combat et de la stratégie.
- **Rite d'intronisation** : Pour atteindre ce grade, il faut éliminer une figure majeure adverse, prouvant sa valeur en duel et sa détermination.
- **Responsabilités** : Dirige la confrérie, prend les décisions stratégiques les plus cruciales, et est souvent impliqué dans les missions d'importance majeure.

L'université élémentaire

Cette page bien que non à jours donne une idée de l'organisation

Présentation

L'Université des Éléments est une institution prestigieuse, reconnue dans tout l'empire et les républiques humaines pour sa formation de haut niveau en maîtrise des éléments. Les étudiants y apprennent non seulement à manier les forces naturelles mais aussi à comprendre et dominer leurs émotions, essentielles pour un contrôle total de leurs pouvoirs. De nombreux élémentalistes renommés y ont étudié, et ses diplômés jouissent d'un statut privilégié, respecté et souvent recherché pour des rôles d'influence dans la société.

Organisation et Enseignements

L'Université, située dans les quartiers huppés de Skyperia, attire les esprits les plus brillants et ambitieux de l'Empire et des Républiques. Les connaissances y sont transmises par des maîtres élémentalistes chevronnés, et l'institution est elle-même une vaste bibliothèque de savoirs, enrichie des découvertes et notes ramenées par les étudiants et enseignants au fil des siècles. Les étudiants bénéficient d'un accès privilégié à ces ressources pour approfondir leurs connaissances en magie élémentaire et en manipulation des énergies naturelles.

Le directeur actuel, **Magnus Abraham Vertepaille**, est un érudit émérite, spécialisé dans la maîtrise de la Terre et de l'Eau. Manipulateur prudent mais visionnaire, il veille à ce que l'université maintienne son prestige et demeure une référence incontournable pour l'apprentissage de la magie élémentaire.

Hierarchie et Compétences de l'Université des Éléments

1. Initiés des Éléments (*Novices*)

- **Description** : Les Initiés débutent leur formation en développant leur lien avec un élément naturel de base et en apprenant les fondements de la gestion de leurs émotions, pour éviter tout débordement de leur pouvoir.
- **Compétences** :
 - *Affinité Élémentaire* : Capacité à ressentir et influencer un élément de base (Terre, Eau, Air ou Feu) dans des conditions contrôlées.
 - *Équilibre Intérieur* : Techniques de concentration pour stabiliser leurs émotions et éviter les effets indésirables de la magie.

2. Érudits de l'Énergie (*Étudiants avancés*)

- **Description** : Ces étudiants approfondissent leurs connaissances de leur élément, développant leurs compétences pour créer des effets plus impressionnants et gérer des quantités d'énergie plus élevées.
- **Compétences** :
 - *Contrôle Renforcé* : Capacité à manipuler leur élément de façon plus complexe, comme créer des formes rudimentaires ou des boucliers temporaires.
 - *Gestion des Flux* : Techniques de canalisation d'énergie, réduisant le risque de surcharge ou de fatigue magique.

3. **Maîtres Élémentalistes** (*Praticiens Confirmés*)

- **Description** : Les Maîtres sont des experts de leur élément et développent un lien profond avec lui, pouvant même l'invoquer en grande quantité et l'utiliser dans des environnements difficiles.
- **Compétences** :
 - *Appel de l'Élément* : Invocation de leur élément avec plus de puissance, capable de créer des effets permanents dans leur environnement immédiat.
 - *Esprit Calme* : Maîtrise des émotions à un haut niveau, permettant d'ignorer les distractions et de maintenir une concentration inébranlable en toutes circonstances.

4. **Archontes des Éléments** (*Experts*)

- **Description** : Ces élémentalistes avancés possèdent une maîtrise supérieure, capable de combiner les effets de leur élément avec les énergies des autres éléments.
- **Compétences** :
 - *Fusion Élémentaire* : Capacité de combiner plusieurs éléments pour des effets uniques, comme la boue (Terre + Eau) ou la foudre (Air + Feu).
 - *Aura de Sérénité* : Leur calme est tel qu'il influence même ceux qui les entourent, stabilisant les émotions des alliés proches.

5. **Les Sages Élémentaires** (*Élites*)

- **Description** : Les Sages sont les mentors les plus expérimentés, souvent impliqués dans la formation des nouvelles recrues et dans la recherche avancée de l'université. Leur maîtrise des éléments touche au sublime.
- **Compétences** :
 - *Appel Primordial* : Ils peuvent invoquer la puissance brute de leur élément, créant des effets massifs et changeant temporairement l'environnement à leur convenance.
 - *Harmonie Élémentaire* : Leur lien avec la nature est tel qu'ils peuvent calmer ou renforcer les forces élémentaires autour d'eux, apaisant une tempête ou augmentant la chaleur d'un feu, par exemple.

6. **Magnus Abraham Vertepaille** (*Directeur et Maître de la Terre et de l'Eau*)

- **Description** : Magnus est l'esprit stratégique et l'âme de l'université. En tant que Maître de la Terre et de l'Eau, il possède des connaissances approfondies et des pouvoirs impressionnants, et son influence politique est bien établie, autant au sein de Skyperia que dans l'Empire.

L'Oasis du mirage

Pas pas à jours permet de ce faire une idée sur l'organisation en question

Présentation

L'Oasis des Mirages est une académie mystique et élitiste, réservée à une poignée d'élues, qui apprend l'art de l'illusion et de la manipulation psychologique. Perdue dans les mystères du désert et dissimulée aux yeux des non-initiés, l'Oasis est imprégnée d'une magie ancienne qui semble imprégnée d'un djinn millénaire, lequel, selon les rumeurs, en serait le maître et gardien. Les élèves formés dans cet endroit caché acquièrent des compétences redoutables, leur permettant de manipuler les esprits et de transformer la perception de la réalité.

Hierarchie et Compétences de l'Oasis des Mirages

1. Initiées des Sables (*Novices*)

- **Description** : Les Initiées des Sables sont des nouvelles recrues qui apprennent les bases des illusions et de la manipulation des perceptions. Elles sont formées à développer leur aura pour influencer subtilement ceux qui les entourent.
- **Compétences** :
 - *Charme de Brume* : Elles peuvent rendre leurs intentions floues, rendant difficile pour les autres de discerner leurs véritables motivations.
 - *Illusion Mineure* : Elles maîtrisent de simples illusions visuelles, comme des ombres ou des lueurs trompeuses, utiles pour déstabiliser leurs interlocuteurs.

2. Tisseuses de Mirage (*Apprenties*)

- **Description** : Les Tisseuses de Mirage apprennent à manipuler les désirs et les perceptions. Elles sont capables de projeter de fausses réalités aux yeux des autres, en utilisant l'envie comme levier pour influencer leurs émotions.
- **Compétences** :
 - *Masque d'Envie* : Elles peuvent se donner l'apparence de la personne idéale aux yeux de leurs cibles, exploitant leurs désirs pour manipuler leurs pensées.
 - *Mirage Trompeur* : Elles créent des mirages réalistes pour attirer, dérouter ou confondre ceux qui leur résistent.

3. Façonneuses de Rêves (*Illusionnistes Confirmées*)

- **Description** : Les Façonneuses de Rêves perfectionnent leur art et deviennent capables de manipuler la réalité perçue à un niveau avancé, influençant les pensées et les sensations de leurs cibles pour les plonger dans des illusions profondes.
- **Compétences** :

- *Rêve Éphémère* : Elles projettent une illusion complexe autour d'une cible, l'immergeant temporairement dans un rêve éveillé qui modifie sa perception de l'environnement.
- *Voile des Chimères* : Elles peuvent déformer leur environnement immédiat pour semer le doute et la confusion, créant l'illusion d'un lieu ou d'une situation différente.

4. **Maîtresses de l'Illusion** (*Expertes*)

- **Description** : Ces illusionnistes aguerries sont capables de manipuler les sens pour créer des visions réalistes et impressionnantes, influençant les foules et rendant l'irréel tangible aux yeux des autres.
- **Compétences** :
 - *Création de Fantômes* : Elles peuvent matérialiser les peurs ou les désirs d'une personne sous forme d'illusions palpables, les rendant extrêmement convaincantes.
 - *Mirage Vivant* : En se concentrant, elles peuvent créer des illusions qui réagissent aux actions des autres, donnant l'impression d'êtres vivants indépendants.

5. **Archontes de l'Oasis** (*Élites*)

- **Description** : Les Archontes sont les plus puissantes des illusionnistes, ayant atteint un niveau où leur maîtrise des mirages peut briser la volonté des autres. Elles sont rares et respectées, et seules les meilleures Initiées deviennent Archontes.
- **Compétences** :
 - *Déformation de la Réalité* : Elles créent une zone d'illusion si intense que même les objets et les personnes semblent se tordre selon leur volonté, déstabilisant tous ceux qui se trouvent dans la zone.
 - *Simulacre de Terreur* : Elles peuvent projeter dans l'esprit de leurs cibles des visions de terreur personnalisées, plongeant leurs victimes dans un cauchemar éveillé.

6. **L'Esprit de l'Oasis** (*Maître Légendaire*)

- **Description** : Le Maître de l'Oasis, surnommé "L'Esprit de l'Oasis", est un être mystérieux qui, selon les rumeurs, serait un djinn millénaire aux pouvoirs prodigieux. Bien que peu d'élèves aient eu le privilège de le rencontrer, sa présence imprègne l'Oasis de sa magie ancienne.
- **Compétences** :
 - *Réalité Illusoire* : Son pouvoir est si intense qu'il peut transformer toute une zone en illusion palpable, trompant même les esprits les plus forts et rendant le rêve presque indistinguable de la réalité.
 - *Mirage Éternel* : Il est capable de piéger une cible dans une illusion permanente, dont il est impossible de s'échapper sans aide extérieure.

Caserne Psychologique

Page non à jours mais permettant de ce faire une idée de l'organisation

Présentation

La *Caserne Psychologique*, surnommée "Le Bastion des Psych-Ops", est une école militaire d'élite qui forme des soldats psychiques hautement disciplinés. Sous la direction de Sigmund Von Cyuken, un maître respecté et énigmatique, la Caserne se concentre sur le développement rigoureux des capacités mentales de ses élèves tout en les préparant aux dangers d'une surcharge mentale. Les psych-Ops de cette école, devenus presque inhumains en endurance et en résistance mentale, sont craints et respectés dans tout le Void.

Hiérarchie et Compétences de la *Caserne Psychologique*

1. Néophytes Mentaux (*Recrues*)

- **Description** : Les Néophytes sont les nouveaux élèves, ayant montré un potentiel psychique de base. Ils subissent une formation de discipline mentale intense et des exercices physiques rigoureux pour améliorer leur concentration et leur endurance.
- **Compétences** :
 - *Barrière Psychique Mineure* : Les Néophytes peuvent créer une défense mentale de base, réduisant les effets d'attaques psychiques légères.
 - *Régénération de Clarté* : Lors de moments de stress intense, ils peuvent clarifier leurs pensées, réduisant les effets de confusion et de peur.

2. Initiés du Voile (*Apprentis*)

- **Description** : Les Initiés maîtrisent mieux leurs pouvoirs psychiques et sont introduits aux missions de terrain. Ils apprennent à manipuler leur environnement mentalement, utilisant la discipline pour éviter la surcharge.
- **Compétences** :
 - *Onde de Choc Mentale* : Ils peuvent émettre une onde mentale pour désorienter temporairement les adversaires proches, les rendant vulnérables aux attaques.
 - *Renforcement Mental* : Leur endurance mentale leur permet de résister aux tentatives de manipulation psychique et d'illusions.

3. Gardiens Psychiques (*Soldats Confirmés*)

- **Description** : Ces psych-Ops aguerris protègent les installations sensibles et mènent des opérations secrètes. Ils ont une excellente maîtrise de leurs pouvoirs et savent les utiliser avec une précision chirurgicale.
- **Compétences** :

- *Lame Psychique* : Ils peuvent concentrer leur énergie mentale pour créer une lame d'énergie, infligeant des dégâts directs à l'esprit de leurs cibles.
- *Paralyse Éphémère* : En se concentrant, ils peuvent paralyser temporairement un adversaire, l'empêchant de bouger pendant quelques secondes.

4. **Architectes Mentaux** (*Experts*)

- **Description** : Les Architectes Mentaux supervisent l'entraînement des Initiés et Gardiens, leurs pouvoirs leur permettant de manipuler la perception et d'influencer subtilement les esprits les plus faibles. Ils sont essentiels dans les missions de renseignement.
- **Compétences** :
 - *Altération des Perceptions* : Ils peuvent altérer la perception d'un individu, lui faisant voir des illusions mineures ou confondre ses sens.
 - *Marque Psychique* : Ils marquent un adversaire avec une signature mentale, ce qui leur permet de suivre discrètement sa présence pendant une période prolongée.

5. **Commandants du Nexus** (*Élites*)

- **Description** : Ce sont les bras droits de Sigmund Von Cyuken et les leaders de missions stratégiques. Ils ont atteint une maîtrise psychique rare, leur permettant de manipuler les pensées, les émotions et même la perception du temps.
- **Compétences** :
 - *Voile de Cauchemar* : Ils peuvent projeter un adversaire dans une illusion de cauchemar réaliste, le forçant à revivre ses pires peurs pendant quelques instants.
 - *Sphère de Silence* : Ils créent une zone mentale où les pouvoirs psychiques ne fonctionnent plus, neutralisant toute activité psychique autour d'eux pendant une courte durée.

6. **Maître de la Caserne** (*Sigmund Von Cyuken*)

- **Description** : Sigmund Von Cyuken, le maître de la Caserne, est une figure presque mythique, connue pour sa force mentale et sa maîtrise inégalée des pouvoirs psychiques. Il est dit que son esprit est une forteresse impénétrable, et il peut même masquer ses intentions aux plus puissants télépathes.

Dojo de l'augmentation

Le *Dojo de l'Augmentation*, également connu sous le nom de *Poing d'Acier*, est une organisation semi-religieuse et philosophique qui valorise la fusion entre l'homme et la machine. Les membres du dojo croient que la technologie est un chemin vers la transcendance, et chaque étape de leur initiation les pousse à devenir davantage machine que chair. Étant une ancienne branche de l'Église de la Technologie ayant fait sécession, le Dojo prône ses propres idéaux, indépendants et parfois en contradiction avec la vision plus conservatrice de leur institution d'origine.

Hiérarchie et Compétences du *Dojo de l'Augmentation*

1. Nouveaux Rouages (*Apprentis*)

- **Description** : Les Nouveaux Rouages sont les initiés du dojo, ayant à peine commencé leur transformation. Ils apprennent à fusionner leur corps avec des augmentations de base, comprenant la philosophie du Dojo et ses pratiques.
- **Compétences** :
 - *Vision Améliorée* : Ils bénéficient d'une vision améliorée leur permettant de repérer des détails ou des menaces que les yeux humains ordinaires ne peuvent voir.
 - *Force Augmentée* : Grâce à de simples augmentations, ils peuvent exercer une force légèrement supérieure à celle d'un humain ordinaire, pratique pour les tâches physiques du dojo.

2. Main de Métal (*Adeptes*)

- **Description** : Les Mains de Métal sont des adeptes plus avancés du dojo, ayant subi de nouvelles augmentations. Ils représentent la discipline et le contrôle, avec une maîtrise accrue de leurs capacités physiques.
- **Compétences** :
 - *Poing Renforcé* : Leur main cybernétique leur permet de frapper avec une force redoutable, leur conférant un avantage en combat rapproché.
 - *Protection Cutanée* : Une première couche de protection métallique recouvre leur peau, réduisant légèrement les dommages causés par les attaques physiques.

3. Gardiens d'Acier (*Protecteurs*)

- **Description** : Ce sont les membres qui veillent à la sécurité du Dojo et de ses secrets. Ils sont reconnaissables par leurs augmentations visibles, souvent plus avancées et intrusives. Ils incarnent la force et la résilience du Poing d'Acier.
- **Compétences** :
 - *Armure Intégrée* : Leurs augmentations incluent une protection renforcée qui réduit significativement les dégâts physiques qu'ils reçoivent.
 - *Concentration Mécanique* : Grâce à un implant cérébral, ils peuvent rester concentrés sous de fortes pressions, améliorant leur précision et leur

résistance aux tentatives d'intimidation.

4. **Disciples du Noyau** (*Maîtres*)

- **Description** : Les Disciples du Noyau sont les membres les plus expérimentés, presque entièrement convertis en machines. Ils incarnent la philosophie du Dojo et encadrent les Mains de Métal et les Gardiens d'Acier, transmettant leur savoir et leur maîtrise de l'augmentation.
- **Compétences** :
 - *Surcharge Énergétique* : Une fois par jour, ils peuvent libérer une onde d'énergie pour repousser les adversaires ou désactiver temporairement des appareils électroniques proches.
 - *Régénération Mécanique* : Leurs implants les réparent lentement en cas de blessure, leur permettant de récupérer une partie de leur endurance en combat.

5. **Maître du Dojo** (*Légende inconnue*)

- **Description** : Le Maître du Dojo est une figure mystérieuse, dont on ignore l'identité ou même l'existence réelle. Certain·e·s croient que le Maître est une entité digitale ayant transcendé le corps physique et guidant ses disciples depuis le réseau même de Neo-Versailles.

-

Rejeton oublié

Page pas à jours sert à ce faire une idée de l'organisation en question

Présentation

Les *Rejetons Oubliés* forment une confrérie secrète et insaisissable d'assassins, voleurs, et espions opérant dans toutes les villes du Void. Leur code de conduite repose sur la discrétion, l'infiltration et un respect tacite pour leurs propres règles : aucun poison, pas de traces, et surtout, une transaction honorable et sans faille. Les Rejetons sont perçus comme des ombres, capables de se glisser à travers toutes les strates de la société et d'atteindre n'importe qui, n'importe où, dans un silence total. Voici une hiérarchie et des compétences adaptées à leur style :

Les Rejetons Oubliés - Hiérarchie et Compétences

1. Esquilles d'Ombre (*Nouveaux membres*)

- **Description** : Les Esquilles d'Ombre sont les nouveaux venus dans la confrérie. Ils débutent en apprenant l'art de la furtivité et de la discrétion, travaillant dans l'ombre pour accomplir des tâches de bas niveau.
- **Compétences** :
 - *Pas Silencieux* : Une fois par jour, l'Esquille peut se déplacer sans bruit, rendant ses mouvements indétectables pour les cibles proches.
 - *Discrétion Naturelle* : Ils se fondent automatiquement dans les foules et passent inaperçus en public, échappant aux soupçons et aux regards.

2. Marionnettes de l'Oubli (*Initiés*)

- **Description** : Les Marionnettes de l'Oubli sont les membres chargés de collecter les paiements et de vérifier que les contrats sont respectés. Ils sont réputés pour leur silence et leur capacité à se dissimuler, apparaissant et disparaissant comme des spectres.
- **Compétences** :
 - *Apparition Fantôme* : Une fois par jour, ils peuvent apparaître de manière inattendue aux côtés de leurs cibles ou clients pour un court instant, ajoutant une touche inquiétante à leurs interventions.
 - *Collecte Sans Trace* : Ils peuvent récupérer des objets ou paiements sans laisser de traces, et aucune preuve physique de leur passage ne peut être trouvée.

3. Spectres de l'Ordre (*Avancés*)

- **Description** : Ces agents accomplis sont capables d'accomplir des missions discrètes dans les zones les plus protégées. Ils maîtrisent l'art de manipuler les ombres pour tromper et déstabiliser leurs ennemis.
- **Compétences** :
 - *Double Spectral* : Une fois par jour, ils peuvent créer une illusion brève de leur propre image dans une autre direction pour distraire les observateurs ou dévier des attaques.
 - *Effacement de Présence* : Leur passage efface toute présence de leur énergie vitale pour quelques minutes, rendant impossible leur détection par des sorts ou technologies de détection.

4. **Arlequins du Silence** (*Élite*)

- **Description** : Les Arlequins du Silence sont les agents les plus expérimentés et redoutés. Ils incarnent l'art subtil des Rejetons : la perfection dans l'infiltration et l'élimination sans effusion de sang visible. Ils laissent une marque indélébile : celle du masque d'Arlequin.
- **Compétences** :
 - *Masque d'Arlequin* : En une action, ils peuvent se fondre complètement dans l'obscurité, devenant indétectables même en mouvement. Cet effet dure une minute.
 - *Discretion d'Outre-tombe* : Ils peuvent effacer toute mémoire de leur présence chez une cible qui les aurait aperçus, plongeant celle-ci dans une confusion temporaire.

5. **Le Marionnettiste de l'oubli** (*Chef*)

- **Description** : Le Marionnettiste est l'entité invisible qui tire les ficelles de la confrérie. Peu de membres savent qui il est, et certains doutent même de son existence. Cependant, sa maîtrise des ombres et de l'influence est inégalée.
- **Compétences** :
 - *Voile de l'Oubli* : Une fois par jour, il peut imposer une aura de confusion qui rend difficile toute tentative de le retrouver ou de se rappeler de sa présence pour les témoins.
 - *Commandement de l'Ombre* : Il peut, en une occasion, contrôler et rediriger les actions d'un adversaire faible, le poussant à commettre des actions discrètes pour lui. Cet effet est court mais décisif.

Le conservatoire des Harmonies Éthérées

Page non a jours se permet uniquement de ce faire une idée sur l'organisation

Présentation

Le **Conservatoire des Harmonies Éthérées** est un vaste complexe d'instituts dédiés aux arts musicaux et oratoires, où sont formés les bardes, poètes et autres magiciens maîtrisant les courants de magie musicale et verbale. Installé dans les Compagnies de l'Empire, cet établissement est respecté pour son approche unique de la magie, où chaque école explore et perfectionne un aspect spécifique du pouvoir des mots et des mélodies.

Organisation et Philosophie

Contrairement aux institutions centralisées, le Conservatoire n'a pas de conseil ni de hiérarchie stricte. Chaque école fonctionne de manière autonome sous la direction de maîtres, enseignants et chercheurs, qui œuvrent ensemble pour préserver la culture, l'héritage et la magie liés aux arts musicaux et verbaux. Les enseignants partagent librement leurs recherches et découvertes, permettant aux élèves de développer un style et une approche qui leur sont propres. Ce système collectif favorise la collaboration et encourage chaque élève à embrasser son individualité artistique.

Les Grandes Écoles du Conservatoire des Harmonies Éthérées

1. L'École des Voix Résonnantes

- **Spécialité** : Maîtrise de la voix pour canaliser des pouvoirs d'amplification, de guérison, et d'inspiration.
- **Compétences enseignées** :
 - *Écho Inspirant* : Chant capable de renforcer le moral et la résilience des alliés.
 - *Chant Curatif* : Mélodie apaisante qui accélère la guérison des blessures et apaise les douleurs physiques et mentales.
 - *Appel de la Discorde* : Cri harmonique qui désoriente les ennemis, troublant leur concentration et leur coordination.

2. L'École des Cordes Éternelles

- **Spécialité** : Utilisation d'instruments à cordes pour tisser des enchantements de protection, de contrôle et d'illusion.
- **Compétences enseignées** :
 - *Harmonie Protectrice* : Mélodie capable de former des boucliers magiques autour des alliés, absorbant les dégâts.
 - *Mélodie d'Illusion* : Permet de créer des mirages et images trompeuses grâce aux vibrations des cordes.
 - *Rhapsodie de l'Envoûtement* : Accords captivants qui influencent les émotions et modifient les perceptions des auditeurs.

3. L'École des Tambours de la Bataille

- **Spécialité** : Magie rythmique orientée vers la guerre, où chaque battement peut galvaniser ou déstabiliser.
- **Compétences enseignées** :
 - *Battement de Courage* : Rythme stimulant qui accorde aux alliés une augmentation de force et d'endurance au combat.
 - *Pulsation de Terreur* : Battements graves qui inspirent la peur chez les ennemis, réduisant leur efficacité au combat.
 - *Marche Martiale* : Rythme qui synchronise les mouvements des alliés, leur donnant une meilleure coordination et précision.

4. L'École des Paroles Enchantées

- **Spécialité** : Magie purement verbale, se concentrant sur l'enchantement, la persuasion et la manipulation mentale.
- **Compétences enseignées** :
 - *Murmure de l'Influence* : Permet de manipuler subtilement les émotions et les pensées de ceux qui écoutent.
 - *Verbe de Commandement* : Parole puissante qui oblige un auditeur à suivre une instruction simple mais irrésistible.
 - *Incantation de Vérité* : Discours qui force ceux qui l'entendent à dire ou percevoir la vérité, annulant toute illusion ou mensonge.

5. L'École des Vents Mélodiques

- **Spécialité** : Magie aérienne et éthérée utilisant des flûtes et autres instruments à vent pour maîtriser les énergies et l'atmosphère.
- **Compétences enseignées** :
 - *Mélodie de la Brise* : Une musique légère qui apaise et calme les esprits agités, offrant une clarté mentale aux alliés.
 - *Souffle d'Ouragan* : Une série de notes puissantes qui créent des rafales de vent, repoussant ennemis et projectiles.
 - *Symphonie de l'Air* : Musique qui permet de léviter ou de faire léviter d'autres objets, facilitant les déplacements et l'accès à des lieux élevés.

Statut et Influence des Diplômés

Les diplômés du Conservatoire des Harmonies Éthérées jouissent d'une réputation de grands artistes, mais aussi de stratèges et de guérisseurs capables d'agir discrètement pour influencer l'Empire ou les Républiques. Nombre d'entre eux deviennent des conseillers, des éclaireurs ou des agents diplomatiques, leurs talents d'interprétation et de persuasion ouvrant des portes et

dénouant les situations les plus complexes. De fait, il n'est pas rare de voir des groupes d'aventuriers où chacun possède une spécialisation unique apprise au Conservatoire, conférant à leur équipe une harmonie inégalable.

Le Conservatoire demeure un pilier de la culture et de la magie dans l'Empire, voué à préserver et enrichir la tradition des arts verbaux et musicaux.

Sans visage

Page pas a jours permet simplement de ce faire une idée

Présentation

Les **Sans-Visage** sont une confrérie secrète de voleurs et d'assassins, spécialisée dans l'art de l'infiltration et de l'élimination silencieuse. Au sein de cette organisation, chaque membre abandonne toute identité et n'a d'autre existence officielle que celle d'un « spectre », une ombre sans nom ni visage. Les Sans-Visage maîtrisent l'art du déguisement et du changement d'apparence, revêtant de nouvelles identités aussi aisément que des vêtements.

Organisation et Structure des Sans-Visage

L'organisation est extrêmement discrète et son existence n'est connue que des initiés et de quelques individus influents du monde souterrain. Le quartier général des Sans-Visage se trouve dans un lieu improbable : le gratte-ciel de Kobayashi Industries à Neo-Tokyo. Officiellement, cette multinationale n'a aucun lien avec des activités illégales, mais elle sert de couverture parfaite pour cette confrérie. Chaque filiale de la compagnie est un refuge potentiel pour un Sans-Visage en mission, offrant soutien et ressources en cas de besoin.

Philosophie et Méthodes de Travail

Les Sans-Visage suivent une philosophie unique : leurs services ne sont jamais réclamés par eux-mêmes, et ils ne demandent jamais d'argent directement. Lorsqu'un contrat est exécuté, le client est redevable à l'organisation. Cette dette implicite est une garantie pour les Sans-Visage, qui viendront réclamer ce qu'ils estiment leur revenir en nature ou en services, le jour venu. Ce code de fonctionnement assure une influence subtile mais profonde sur les clients, qui deviennent indirectement des soutiens de l'organisation.

Pour entrer en contact avec eux, la procédure est simple mais terrifiante pour les non-initiés : il suffit de dessiner une goutte noire sur un mur. Ce symbole est une promesse de l'apparition d'un Sans-Visage, qui se présentera directement au domicile du client pour prendre le contrat. Une fois leur mission accomplie, ils laissent sur place une fiole de liquide noir, marque indubitable de leur passage. La fiole est aussi un rappel discret de la dette contractée envers l'organisation.

Hiérarchie des Sans-Visage

Au sein de la confrérie, il existe plusieurs grades, chacun correspondant à un niveau de maîtrise dans les arts de l'infiltration et de l'assassinat. Ces grades symbolisent l'expérience et les compétences acquises au fil des missions.

1. Ombres (Recrues)

- **Description** : Les Ombres sont les recrues récemment initiées. Elles apprennent les bases de la furtivité et de la dissimulation, passant la majorité de leur temps à étudier les techniques d'infiltration sous la supervision d'un mentor expérimenté.
- **Capacités** : Techniques de base en camouflage, capacité à passer inaperçu en société et utilisation d'armes silencieuses comme le poignard ou la corde.

2. Voiles (Apprentis)

- **Description** : Les Voiles commencent à recevoir des missions simples, souvent des vols ou des messages secrets à livrer. Leur formation s'accroît sur l'adaptation aux déguisements et la création de fausses identités.
- **Capacités** : Maîtrise des déguisements de base, capacité de déverrouillage de portes simples, techniques de discrétion accrue. Les Voiles apprennent aussi à brouiller les pistes pour échapper aux enquêtes.

3. Furtifs (Assassins Confirmés)

- **Description** : À ce niveau, les Furtifs sont des assassins qualifiés qui commencent à accomplir des missions plus périlleuses et peuvent être envoyés seuls sur des contrats de grande valeur. Ils sont capables de pénétrer des lieux bien protégés.
- **Capacités** : Manipulation avancée de poisons, expertise dans le crochetage et le désarmement de pièges, maîtrise des armes légères et silencieuses. Ils peuvent aussi créer des identités de couverture sophistiquées.

4. Spectres (Maîtres de l'Infiltration)

- **Description** : Les Spectres sont des maîtres de l'infiltration, des agents capables de se fondre dans toutes les couches de la société et d'accomplir des assassinats complexes sans laisser de traces. Ils sont également chargés de former les recrues et de sélectionner les clients et contrats.
- **Capacités** : Transformation d'apparence physique temporaire, capacité à effacer toutes preuves de leur passage, techniques d'hypnose pour obtenir des informations rapidement. Ils peuvent aussi manipuler leurs ombres pour masquer leur présence de manière quasi surnaturelle.

5. Sans-Visage (Chefs et Élus)

- **Description** : Ce grade suprême est réservé aux chefs et agents les plus aguerris. Les Sans-Visage n'ont plus aucune identité personnelle et sont de véritables ombres vivantes, dotées de compétences surnaturelles. Ils dirigent la confrérie, gèrent les contrats les plus

sensibles, et maintiennent le code strict de l'organisation.

Réputation et Influence

Les Sans-Visage sont craints dans toute la société sicardienne, même parmi les plus riches et puissants. Le simple fait de savoir qu'ils opèrent sous couverture dans les industries et les entreprises les plus respectables suscite la méfiance et incite au respect. Il est impossible pour un Sans-Visage d'être détecté, car leur art les rend insaisissables. Leurs dettes et leurs marques créent un réseau d'influence qui permet à la confrérie de tisser lentement mais sûrement sa toile dans les cercles du pouvoir.

Les Sans-Visage incarnent ainsi l'ultime maîtrise de l'ombre et du silence, et rares sont ceux qui osent leur tourner le dos sans crainte.