

*Si les mots ne sont pas plus beaux que
le silence...*

Pourquoi parler ?

Lieu de naissance : Argos

Taille : 1m81

Hobbies : écouter les conversations des autres

Ce qu'il apprécie le plus : Justina

Ce qu'il déteste le plus : Ses sens

Niveau : 6

Points de Vie : 171

Classe : Virtuose Martial

For : 7 **Dex :** 10 **Agi :** 9 **Con :** 8 **Pou :** 11 **Int :** 7 **Vol :** 9 **Per :** 18

Présence : 55 **Rphy :** 65 **Rmys :** 75 **Rpsy :** 65 **Rpoi :** 65 **Rmal :** 65

Initiative : 130 Naturelle

Attaque : 170 Arts Martiaux

Défense : 165 Esquive

Dégâts : 80 Arts Martiaux (CON/ELE)

Armure : Tenue de Haut Inquisiteur

IP: TRA : 3 **CON :** 2 **PER :** 4 **CHA :** 3 **ELE :** 4 **FRO :** 3 **ENE :** 2

Malus inhérent : 0 **Restriction de mouvement :** 0

Ki Total : 80

DI Total : 300

Accumulations : For 1 Dex 2 Agi 1 Con 1 Pou 6 Vol 1

Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Détection du Ki, Appréciation de Ki, Élimination du poids, Extrusion du Ki, Extension de l'aura à l'arme, Attaque élémentaire : Électricité, Dégâts accrus, Vitesse accrus, Utilisation de l'énergie nécessaire, Dissimulation du Ki, Élimination des besoins, Immunité élémentaire : Électricité, Techniques de combat improvisées, Surhumanité

Magnus : Contenir la divinité

Avantages & désavantages : Perceptions Divines, Sommeil léger, Sens du danger, Réflexes rapides (2)

Modules & arts martiaux : Shotokan (expert), Kempo (expert), Tae Kwon Do (expert), Lama (initial), Tai Chi (expert)

Taille : 15 Moyen

Régénération : 2

Mouvement : 9 (32m)

Fatigue : 8

Compétences secondaires : Acrobaties 20, Athlétisme 40, Impassibilité 30, Résistance à la douleur 20, Pistage 80, Vigilance 260, Observation 260, Camouflage 130, Discrétion 120, Style 70, Histoire (chrétienne) 45, Loi (ecclésiastique) 50, Occultisme 25, Détection du Ki 280, Dissimulation du Ki 195.

Possessions : Tenue de Haut Inquisiteur (Cuir complet +10)

Telle une ombre rampant dans les ténèbres, sans être vue ni entendue, tel un ange obscur qui ne porte avec lui que le silence absolu, le Haut Inquisiteur Damien est une énigme même pour l'Église

Contrairement à ce que beaucoup pensent, lorsque Damien vint au monde il n'avait aucune capacité spéciale. C'était un garçon tout ce qu'il y a de plus normal, comme n'importe quel autre enfant de son âge, élevé dans un minuscule hameau près de la frontière du Kushistan. Une nuit, avec un groupe d'amis, il décida de se glisser dans d'anciennes ruines Al-Enneath à cause d'un pari stupide. Aucun d'eux n'aurait jamais pu imaginer que la construction allait se refermer et que, des jours durant, personne n'allait être capable d'ouvrir ces énormes portes de métal

qui menaient aux entrailles de la terre. Quelques temps plus tard, lorsqu'un Inquisiteur vint enquêter sur les événements, il trouva dans les ruines neuf petits cadavres et Damien, presque en pièces, parmi eux. Bien que son corps ait été couvert de blessures qui auraient tué n'importe quel garçon de son âge, l'enfant était toujours vivant et quelque chose en lui avait changé.

La portée de ses sens était devenue invraisemblable, car il était capable d'entendre, de voir et de sentir mille fois mieux qu'un être humain normal. De plus, il semblait avoir gagné une sorte d'affinité avec l'électricité et il pouvait provoquer des décharges à volonté par simple frôlement. Pensant que le jeune garçon était possédé ou maudit d'une quelconque manière, l'Inquisiteur décida de l'emmener jusqu'à la ville sacrée d'Aldibion afin qu'il fût consciencieusement examiné. Cependant, les prêtres et Saints qui s'en occupèrent ne découvrirent aucune preuve définitive de quelques chose d'impie résidant en lui.

Mais ses pouvoirs étaient trop dangereux pour qu'il soit simplement rendu à ses parents. C'est pourquoi Damien fut conduit jusqu'au Caedus dans le but de recevoir l'entraînement d'Inquisiteur. On mit l'enfant à l'écart de tout contact, en l'enfermant dans les pièces les plus profondes du sanctuaire afin d'éviter qu'il ne devienne fou à cause de l'acuité de ses sens. Ce n'est que dans la plus complète obscurité et dans un silence absolu qu'il pouvait trouver de brefs instants de calme. Sa relation avec ses maîtres était faible car il supportait à peine la compagnie sauf lors des entraînements. Tout du moins jusqu'à l'apparition de « la Pleureuse ».

Alors qu'il était enfermé depuis des mois, Damien commença à entendre au loin les sanglots d'une petite fille. Au début, il n'y attacha guère d'importance, car les petits qui pleuraient à leur arrivée n'étaient pas rares. Lorsque plusieurs semaines s'écoulèrent et qu'il continua à l'entendre chaque jour, son intérêt pour l'inconnue commença à s'éveiller. Une nuit, il décida d'aller la voir, c'est pourquoi il se banda les yeux et sortit de sa chambre guidé par son seul sens de l'ouïe. C'est ainsi qu'il fit la connaissance de la petite Justina qui, avec le temps, allait devenir sa seule amie et compagne, ainsi que sa principale raison de vouloir obtenir le titre de Haut Inquisiteur.

À présent, sacré Haut Inquisiteur, Damien est un homme réservé qui ne jouit de la compagnie de personne sauf celle de Justina. Il fait son travail de façon absolument méticuleuse sans se laisser voir de personne, éliminant tout problème à la racine, simplement, pour disparaître ensuite dans les ombres.

Mais, aujourd'hui encore, il se réveille parfois baigné de sueur, incapable de se souvenir de ce qui est arrivé durant cette nuit fatidique dans le temple scellé.

Modus operandi

Le pouvoir de Damien sur l'électricité lui permet de projeter des décharges directement à l'intérieur de n'importe quelle surface avec laquelle il entre en contact, détruisant ses ennemis de l'intérieur. Peu de protections résistent à ses attaques et plus son adversaire est blindé, plus le courant parcourt facilement son corps. De plus, ses sens divins lui permettent de prévoir avec une absolue certitude les mouvements de ses adversaires, c'est pourquoi il peut attaquer et se défendre comme un maître. Ce pouvoir a cependant une sérieuse conséquence négative, car il se voit obligé de cacher ses yeux et ses oreilles ainsi que de porter une camisole de force l'empêchant de toucher quoi que ce soit. S'il ne le faisait pas, la surcharge de sensations serait si accablante qu'il pourrait finir par devenir fou.

Perceptions Divines : Damien possède des sens qui dépassent l'Imagination. Il est probable que nul autre être humain sur Gaïa ne puisse le concurrencer sur ce plan là. Malheureusement il n'en a qu'un contrôle réduit et ce don peut vite devenir une torture.

Bien que Damien ne possède pas le pouvoir « Zen » il reçoit le plein potentiel de sa caractéristique de perception et les avantages qui y sont liés : Immunité à la lumière ambiante, Sens du milieu et Perception périphérique (DK p.12). Mais son manque de contrôle l'expose à de grands dangers s'il ne prend pas garde. Lorsqu'il subit une sensation forte, un flash de lumière, une odeur délicieuse

ou nauséabonde, un bruit sourd ou encore un choc physique, quelques exemples parmi tant d'autres, il doit alors faire un test de RPhy difficulté 120 ou subir l'état de Douleur extrême à cause de l'incapacité de son esprit à absorber une telle quantité d'informations. Pour atténuer ces effets Damien s'impose un certain nombre de restrictions (camisole, bandeau etc...) qui lui octroient un bonus de +60 à son test de Rphy lorsqu'il les porte mais en contrepartie il subit en permanence l'état de Cécité partielle.

Affinité Électrique : La maîtrise de Damien sur l'électricité est totale, il peut à volonté envoyer des décharges et donc attaquer sur le mode ÉLectricité. De plus il est très résistant vis à vis des cet élément et reçoit une résistance innée contre l'équivalent de 5 intensités d'électricité. Il peut accroître cette valeur en investissant un point de Ki générique pour chaque intensité de courant supérieur à cinq. Le coût supplémentaire devra être maintenu à chaque round.

Arts Martiaux : Damien est un grand adepte des arts martiaux, il est expert dans plusieurs d'entre eux et en tire les avantages suivant : il utilise le double de son modificateur de Pouvoir pour ses dégâts, il n'applique qu'un malus de -10 pour ses attaques supplémentaires au lieu de -25 et une fois toutes ses attaques épuisées, il peut en lancer une dernière avec ses jambes avec un malus de -20. Enfin il peut chaque round faire une deuxième défense avec sa compétence maximale avant de subir des malus.

Techniques de Ki improvisées : Damien associe sa maîtrise de l'électricité avec son maniement instinctif de l'énergie intérieure pour créer une multitude de techniques suivant ses besoins. Néanmoins voici quelques unes de ses techniques improvisées les plus fréquentes.

Corps Léger

Damien devient foudre et se transporte instantanément jusqu'à sa destination sous l'apparence d'un éclair.

POU : 6

Effets : Transport instantané : 50m

Type : Action (Variable)

Mouvement de Phase

Cette technique permet à Damien de se déphaser. Même si cela ne dure que quelques secondes c'est très utile pour passer au travers de certaines attaques, ou pour s'infiltrer quelque part.

POU : 5

Effets : Intangibilité

Type : Action (Variable)

Atone

Damien concentre dans sa jambe une quantité phénoménale d'électricité au point qu'elle s'enveloppe d'un Plasma fluide et chargé d'énergie spirituelle. Les dégâts d'Atone sont de 80 et se font sur le mode Énergie

POU : 8

Effets : Attaque surnaturelle

Type : Action (Attaque)

Nova

Damien provoque une impressionnante tempête d'éclairs tout autour de lui, foudroyant les pauvres malheureux qui lui font face. Nova fait 130 points de dégâts sur le mode ÉLectricité.

POU : 6

Effets : Attaque de zone : 25m de rayon

Type : Action (Attaque)

Entaille Lumineuse

Damien fend l'air d'un coup de pied retourné et envoie une véritable « lame » de foudre sur son adversaire. Entaille Lumineuse fait 130 point de dégâts sur le mode ÉLectricité.

POU : 6

Effets : Attaque à distance : 50m

Type : Action (Attaque)

Contenir la divinité : Ce magnus a été développé par Damien pour faire de sa faiblesse une force au prix d'un gros effort spirituel. Il confine toute la magnitude de ses sens dans un périmètre réduit pour en tirer un avantage certain sur ses adversaires. En dépensant 3 point de Ki par round il peut confiner ses sens à une sphère de 30 mètres de rayon. Lorsqu'il le fait il n'a plus besoin de faire un jet de Rphy en cas de « choc » sensoriel et il ne subit plus la malus de cécité partiel même si il garde son attirail. De plus pour chaque point de différence au-delà de 7 entre sa perception et celle de son adversaire il reçoit un bonus de +10 pour ses tests opposés. Par exemple face à quelqu'un qui aurait 8 en perception Damien recevrait +30 pour ses tests en oppositions.

