RAVENOUS

Livre de règles

Par Le Dandaedre

Ravenous

Copirightish© Dandaedre 2022
Version 0.2 pré-publication et test.

Auteur : Dandaedre
Graphistozaure : Noushido
Relecteur : Vicky
Éditeur — Exécutif : Vicky
Éditeur — Contenu : Wulfran
Testeurs — Session 1 : Gregzel, Durbin, El Fredo, Wulfran
Testeurs — Session 2 : Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Vandole
Testeurs — Session 3 : Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Disturbed, El Fredo

Copie fournie en cadre restreint, ne pas reproduire par des moyens normaux ou paranormaux.
Si vous lisez ceci, mais que je ne vous connais pas, vous êtes un vilain petit filou. Si vous ignorez ce message en fermant les yeux pour ne pas le lire et passez à la page suivante, sachez que ça compte quand même et que vous n'êtes pas meilleur que moi.



Chapitre 1

Présentation

Dräan est le monde des monstres, un monde dont les fondations sont perdues dans les limbes du temps et dans les cendres laissées par le passage de colosses immémoriaux. Les nations le composant luttent à la fois pour leur souveraineté et pour leur survie sur une terre régulièrement ravagée par le passage de ses vrais maîtres : les calamités. Car si les êtres peuplant ce monde l'oublient souvent, la planète bénéficie de son propre cycle d'existence, un cycle qui pousse au retour d'horreurs ancestrales capables de ravager même les villes les mieux défendues, les nations les plus puissantes. Dräan, le nom donné à la planète par ses habitants, a longtemps été considérée comme un être vivant à part entière et certaines pratiques rendent encore hommage au monstre-monde sur lequel vivent les insignifiants humains. C'est sur l'île considérée comme l'œil de la bête et autour duquel s'articulent tous les continents que vivent les plus grands monstres. La vie humaine n'a aucune valeur pour les prédateurs séculaires de ce monde, ils ne sont qu'un bétail de plus, des abeilles dont le miel est à récupérer. Leurs enfants sont nombreux et tout aussi dangereux, capables de dépasser les piètres créations des mortels et déchaîner les enfers par leur simple existence, arpentant le monde avec d'autant plus d'intensité que le retour de leurs géniteurs est proche.

Le monde se divise en deux "saisons" nommées Hibernation et Éveil, les années d'hibernation sont des périodes d'intense activité et d'expansion pour les peuplades. Les champs s'étendent à perte de vue et de multiples villages se forment, les villes prospèrent rapidement, des guerres de territoire se déclarent. Mais toute cette activité se ralentit jusqu'à l'extinction dès que l'Éveil approche. Alors le monde devient une terre inhospitalière, des êtres de plusieurs dizaines de mètres de haut se déchaînent sans retenue, les villages sont piétinés et les villes évacuées. Il n'est pas rare en période d'éveil de croiser des groupes nomades tentant tant bien que mal d'échapper à des horreurs capables de tous les contenir dans leur gueule sans le moindre espoir de résistance. Ce sont des temps sombres où seule la survie compte et où la moindre erreur mène à la mort.

Pour se dresser entre eux et leurs proies, nuls autres que les Chasseurs — des mortels maudits par le sang des calamités. Presque immortels, d'une force et d'une endurance sans commune mesure, ces êtres luttent sans relâche pour la survie des mortels. Leurs exploits sont légendaires, leurs proies sont des prédateurs capables de détruire une maison dans un accès de colère. S'ils sont craints et bien souvent honnis en période de reflux des calamités, à chaque retour de ces dernières, comme si tout était oublié, ils deviennent à nouveau les héros bénis de l'humanité. Leur vie est fréquemment brutale, car à l'exception des plus faibles, ils sont tous voués à se battre contre les monstres dont ils partagent le sang, ils sont là pour mettre à mort ce que les autres ne peuvent que craindre. Ce sont des individus bien plus imposants que les autres membres de leur race, définis physiquement par leurs héritages qui se manifestent sous la forme de marques prenant de plus en place sur leur corps au cours de leur vie jusqu'à les recouvrir entièrement. Beaucoup ne voient cependant pas ce jour, tués au combat contre les enfants des calamités. Beaucoup de choses se murmurent sur eux et leurs origines sont teintées de mystère, renforçant le respect craintif dont les autres font preuve envers eux.

Dans ce jeu de rôle, les joueurs incarnent le rôle de ces chasseurs, élus maudits accomplissant leur tâche sans chercher la gloire ou la fortune. Face à des monstres représentant une menace mortelle, ils devront faire usage de tout l'arsenal mis à leur disposition pour vaincre les dangers très physiques de ce monde.

1.1 Les calamités

La légende veut qu'à l'aube des temps, le créateur de toute chose ait donné naissance à l'univers, et peuplé ses vastes étendues de milliers d'enfants ; brillants et ardents. Pendant des millénaires, ils errèrent à travers les

grandes étendues cosmiques, jusqu'à s'endormir et former le firmament céleste. Avant cet éternel sommeil, Adrana le soleil, engendra l'œuf-monde nommé Dräan, source de toute vie terrestre. Logé au cœur de sa coquille dont il ne sortira qu'à la fin des temps, le titan assoupi est père de toutes les calamités, ses turbulents enfants, causant chaos et destruction sur leur passage.

De toutes les créations arpentant Dräan, les calamités sont les plus imposantes et les plus destructrices. Capables d'invoquer les éléments par leur seule présence, ce sont des créatures dont la puissance réelle n'est quantifiable que par un seul fait : personne, ne les ayant affrontées, n'a survécu ou n'a réussi à les vaincre, même dans les légendes. Chacune est unique, chacune est nommée et chacune a apporté mort et destruction partout où son regard a jamais porté. De nombreux paysages portent les cicatrices de leur colère et leur existence est décrite comme un cataclysme ambulant. La seule chance de l'humanité réside dans leur cycle éternel d'éveil et d'hibernation.

Les mortels n'auraient sans doute jamais perduré sans l'existence de ces longues périodes d'accalmie. La légende veut que ce soit de l'œil même de Dräan que parviennent les calamités à chaque réveil, et qu'elles y retournent pour regagner le sommeil. Chaque retour est toujours annoncé par une augmentation de l'activité des enfants des calamités, plus divers, plus envahissants et plus agressifs, ils représentent le premier signe du retour de leurs monstrueux géniteurs. C'est ensuite que les calamités reviennent, ramenant l'humanité au bas de la chaîne alimentaire, détruisant tout sur leur passage, des murailles les plus solides au château les plus imposants. Seuls les chasseurs assez braves ou assez fous pour vouloir entrer dans l'Histoire osent les combattre. Ce sont des périodes sombres qui ont vu la fin de bien des royaumes durant leur court, et ont effacé des civilisations entières de la carte, n'en laissant que légendes et cendre ardentes, si vite dispersées par le vent de leur ire inextinguible.

Le sang des calamités est un des plus grands dangers de ce monde, il coule dans les veines de leurs enfants et dans les veines des Chasseurs, capables d'en tirer une immense puissance en consommant leur essence. Le lien particulier qui unit les Chasseurs aux Calamités leur permet en effet d'absorber les pouvoirs de ces dernières en consommant la chair et le sang des monstres qu'ils affrontent.

1.2 Choix des origines

1.2.1 La marque des calamités

Les marques ont autant de formes qu'il y a de personnes marquées, si certains motifs sont récurrents comme l'apparition d'écailles et de tâches difformes de couleur sombre, d'autres peuvent être plus exotiques comme des craquellements du derme, l'apparition de veines de couleurs ou même de plumes. Ces marques sont présentes, mais indiscernables, à la naissance. Leur première phase d'extension a lieu lors de l'adolescence de leur porteur où elle commence à coloniser une partie du corps. À l'âge adulte, sa croissance se continue, allant jusqu'à, dans les cas les plus extrêmes, totalement absorber le Chasseur et lui donner une apparence monstrueuse.

Outre son aspect esthétique, la marque semble étroitement liée au pouvoir et à la puissance de celui qui l'arbore. Plus un Chasseur est ancien et a consommé la chair d'enfants des calamités, plus cette marque s'intensifie. Les rituels entourant ces pratiques sont immémoriaux, mais ils sont en lien étroit avec la vie de chaque chasseur qui les apprend dès son enfance.

Cette mystérieuse marque est la source de nombreuses légendes et fantasmes, car si l'on peut compter nombre de lignées de Chasseurs, rares sont ceux qui savent où elles ont commencé, le facteur n'est en outre pas forcément lié à l'ascendance puisque certains ne présentent la marque que sur certaines générations ou de manière aléatoire. Certaines rumeurs prétendent même que des rituels ancestraux permettent d'insuffler la marque en des enfants à naître.

1.2.2 Évolution de la marque

Le premier stade d'évolution se situe entre 0 et 15 points d'essence des Calamités investis ; cette évolution s'accompagne d'un léger changement visuel confirmant l'implantation de la marque sur le corps. Le second stade d'évolution se situe entre 15 et 25 points d'essence. Cette évolution s'accompagne d'un violent changement, autant sur la marque que sur le corps du chasseur. Celle-ci peut commencer à grandir de façon incontrôlée et incapaciter le chasseur pendant plusieurs semaines. Le troisième stade d'évolution se situe entre 25 et 40 points d'essence investis. Cette évolution est bien plus violente que la précédente et s'accompagne souvent de plusieurs semaines passées incapacité. Cette évolution se marquera en général d'un autre changement visuel. Le quatrième stade d'évolution se situe entre 40 et 60 points d'essence investis. Cette évolution marque la fin de l'humanité du chasseur et son premier pas en tant que vrai scion des calamités. Visuellement, les premiers traits inhumains se

figent en ce qui deviendra l'apparence finale du chasseur. Le caractère du chasseur lui aussi sera profondément affecté, embrassant son ascendant semi-divin. TODO : Le cinquième, sixième et le septième tiers d'évolution.

1.3 Transformation incontrôlée

Bien que personne ne puisse en attester sans voir ses dires sérieusement remis en question, plusieurs rumeurs peu glorieuses courent sur les Chasseurs, il se dit que l'appel de leur sang impur, le sang des calamités qui coule dans leurs veines, puisse les rendre fous. Personne n'a jamais pu produire de preuves et la plupart des incidents les impliquant sont plus généralement à imputer à des maladresses ou à des taux d'alcoolémie trop élevés. Mais dans certaines tavernes, il se murmure que les Chasseurs rendus fous par leur marque sont traqués et éliminés par un ordre extrêmement secret dont les Chasseurs eux-mêmes n'auraient pas conscience.

1.4 Le cycle de prédation, l'écosystème et le RP

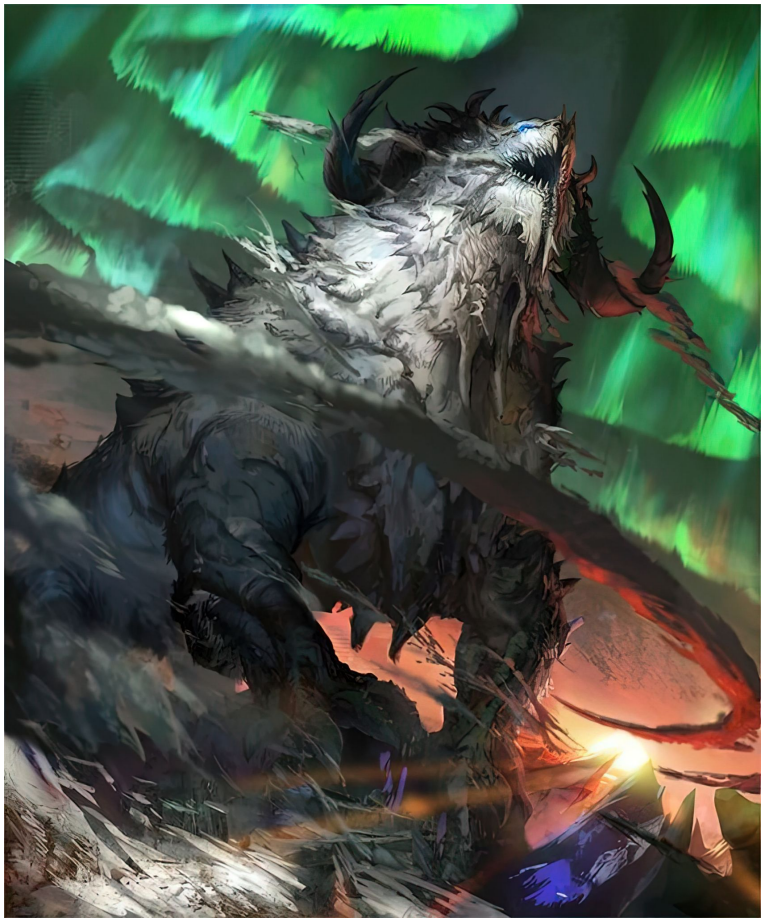
Il existe un cycle de prédation entre les enfants des calamités, ce cycle de prédation peut grandement impacter les interactions entre chasseurs. Ce cycle de prédation détermine subtilement le mental d'un chasseur qui, instinctivement, passera de la traque d'une proie à l'élimination d'un prédateur.

1.5 Béhémoth

1.5.1 Beweül, La Marche Indomptable

« Le sol a tremblé, la tour de guet s'est effondrée alors que sa forme se dessinait derrière le flanc de la montagne, plus grand que les arbres les plus vieux de la forêt, son énorme tête cornue s'est tournée vers le village, c'est là que j'ai su que c'était la fin. »
— Auteur · ice.

Beweül est le fléau implacable, surnommé le destructeur de montagnes, une force infinie à la recherche d'un point inamovible dans une lente, mais inexorable marche. Le plus têtu des fils de Dräan est connu pour sa progéniture vigoureuse, représentation physique de "la taille compte". Ses descendants parmi les chasseurs sont souvent à l'image de leur ancêtre de sang, des êtres d'une force mentale et physique supérieure, travailleurs et persévérants. S'ils ne sont pas forcément les plus sympathiques ou communicatifs mais savent faire parler leurs capacités quand vient le moment de combattre.



Caractéristiques maximum à la création : F (7) Vol (7), Agi (5)

Premier stade

- **Actif** : *Rage du Béhémoth* : À chaque combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, vos points de vie deviennent zéro à la place. Ignorez toute forme de dégâts et altérations d'état pendant autant d'actions que votre force (seules comptes vos actions et les actions de vos adversaires à votre encontre). À la fin de ce délai, subissez vos dégâts normalement (si votre état de santé devrait à nouveau vous tuer, il s'applique normalement).
- **Passif** : *Poigne du Béhémoth* : Dépensez un point de Fatigue, gagnez +15 Torque sur votre prochaine action.

Deuxième stade

- **Passif** : +1 F, +5 Tr, +1 PV (Toutes localités), Résistance (Contondant) +, +1 Jauge

Troisième stade

- **Passif** : +2 Jauge, +5 PF, +5 Tr
- **Actif** : *Emprise du Béhémoth* : Dépensez 5 points de Fatigue : Doublez votre torque pour la prochaine action, celle-ci ne peut être interrompue.

Chapitre 2

Écoles de combat

2.0.1 Einherjar

Doté d'une grande subtilité dans ses mécaniques tout comme ses attributions, d'Einherjar a pour rôle d'agresser une cible jusqu'à ce que mort s'ensuive. Il excelle dans l'art de détruire les armures lourdes de ses adversaires et focaliser leur attention sur lui grâce à une quantité de haine sans limite qu'il est prêt à épancher sans la moindre sollicitation.
Mécanique exclusive : *Rage inextinguible.*

Tier 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
FUREUR SANGUINAIRE	1	Actif, (Guivre)	6 🩸	Sacrifiez 3 points de vie dans toutes les localités, vous gagnez l'altération Rage, vos attaques infligent une réussite supplémentaire tant que vous êtes enragé.
FUREUR SANGUINAIRE	2	Actif, Exclusif, (Guivre)	5 🩸 1 ⚡	Sacrifiez 4 points de vie a la place, vous gagnez 2 dégâts supplémentaires sur chaque attaque tant que vous êtes enragé. Lorsque vous perdez l'altération d'état enragé, regagnez 1 ⚡ .
EXSANGUINATION PROGRESSIVE	1	Actif, (Béhémoth)	3 🩸 1 ⚡	Votre prochaine attaque marque la cible en son point d'impact, toutes les attaques ciblant cette marque ignorent jusqu'à 4 points d'armure ce tour-ci.
EXSANGUINATION PROGRESSIVE	1	Actif, (Béhémoth)	4 🩸 1 ⚡	Ces attaques infligent aussi un saignement de 1 dégât sur 4 tours (chaque attaque viens ajouter un point au saignement total).

saucisses