

Phobos

ogre tourmenté

L'effort faisait saillir ses veines et son expression était un mélange de fureur et de frénésie.

Les Danseurs de Lorgol

PERSONNALITÉ

Ancien capitaine de la garde d'un nabab keshite, Phobos a quitté le domaine pourtant paradisiaque de son maître, écéuré par sa corruption et sa cruauté. En quête d'une destinée plus conforme à ses aspirations, il a rejoint le légendaire collègue du Souffre-jour. Pourra-t-il y découvrir le moyen d'atténuer ou de contrôler la colère dévorante qui brûle son corps et son cœur ?

Aujourd'hui, Phobos lutte toujours : il peine à renoncer à la force et à ses instincts embrasés, lesquels lui ont si souvent permis de réussir. En comparaison de ce qu'il peut accomplir en les laissant s'exprimer, son désir de contrôle et d'apaisement lui semble parfois dérisoire – du sabotage, voire du suicide. Son chemin vers la paix intérieure est encore long.

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Phobos est...

• enragé et autoritaire, sûr de sa puissance et de sa légitimité,

• consterné par son incapacité à s'élever au-dessus de sa colère,

• fatigué de se contrôler en permanence,

• menacé d'être réduit en cendres par ses tensions intérieures.

PORTAIT

Phobos a la peau ornée de nombreux tatouages en volutes d'encre bleue. Il se les inflige lui-même, comme punition et pour se rappeler du contrôle qu'il doit exercer sur son feu intérieur. La plupart du temps, cet ogre d'une quarantaine d'années se présente torse nu, une lourde masse ronde au côté pour appuyer ses arguments.



POUVOIRS

Phobos débute le jeu avec le pouvoir *Embrasie*.

De plus, chaque fois que Phobos réalise une merveille (voir p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.

POUVOIR DE NAISSANCE : EMBRASIE

L'impulsion de l'embrasie est capable de décupler vos forces quand le soleil est au zénith.

Le temps d'une scène baignée par un soleil puissant, le nombre de succès de toutes les actions brutales réalisées par Phobos augmente de 2.

EMBRASIE ARDENTE

Pour lui, l'embrasie est plus qu'une impulsion, c'est un vertige.

Lors de l'utilisation d'embrasie, le nombre de succès d'une action réalisée par Phobos augmente de 2.

LEÇONS DE L'ASCÈSE

Le respect... Faut aller le chercher, faut creuser profond pour en trouver et se donner la force de tenir droit.

Une action de Phobos pour résister à un contrôle – physique ou mental – devient automatique.

Nom *Phobos*
Peuple *Ogre*



Penombre

Pouvoirs

type



Potentiel

☐
☐
☐
☐

Embrasie



Potentiel

Atouts

Je règle les conflits d'un seul coup



Alchimiste de guerre keshite



Obéissez-moi !



Prenons le temps de nous calmer



Potentiel

Maîtrises magiques

Élémentalisme

harmonique
nature

prerequis
consommer un élément

3



Harmoniques



D4

Nuit

ACTION SCÉLÉRATE



D8

Âme

ACTION SOCIALE



D12

Nature

ACTION PHYSIQUE



D6

Esprit

ACTION MENTALE



D10

Étincelle

ACTION PERCEPTIVE



7 Max

Complications

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

(pensez à en créer pour préserver vos jetons)

Conscience

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :

		Résultat et succès	
Avant le lancer	Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
	Produire 1 effet magique	4-7	1
	Compenser 1 niveau de maîtrise magique manquant	8-11	2
	Remplacer 1 dé harmonique par 1D20 merveilleux	12-15	3
	Mobiliser 1 atout supplémentaire	16-19	4
Après le lancer	Relancer tout ou partie de ses dés	20	5