

Le Néant, une entité capable de perturber le Grand Jeu

Avant Dieu, il y avait le Néant, et Dieu lui-même est né du Néant, donc le Néant est une entité à la puissance quasi-infinie. Malheureusement Le Néant veut tout détruire, l'Enfer, le Paradis, la Terre, il veut restaurer le néant originel partout. Heureusement le Néant a peu d'adeptes.

Le Néant accorde des pouvoirs immenses à ceux qui le servent, grâce à lui un ange ou un démon avec un grade 0 peut devenir plus puissant qu'un Archange ou un Prince-démon. Cependant les contreparties qu'exigent le Néant sont exorbitantes. Quand vous êtes au service du Néant vous acceptez tôt ou tard de subir une mort totale, cela inclus la mort physique mais aussi la disparition pure et simple de l'âme. En outre les valets du Néant souffrent de limitations particulièrement gênantes.

Si vous êtes un maître du jeu qui cotoie des joueurs très ambitieux qui ont des objectifs comme renverser Jésus-Christ ou Satan, défaire un dieu ou qui veulent causer des ravages terribles chez les anges, les démons ou une autre faction, le Néant est une option intéressante.

Le Néant choisit lui-même ses adeptes, il interdit à ses serviteurs de recruter. Le Néant peut communiquer avec n'importe qui n'importe où, y compris au fin fonds de l'Enfer ou du Paradis. Lors de la première discussion avec l'adepte, le Néant demande à son futur serviteur quel est la personne qu'il veut tuer ou remplacer en priorité, plus l'adepte est ambitieux ou violent plus il sera récompensé. Les pouvoirs qu'accordent le Néant dépendent de la volonté de destruction ou de l'ambition de ses serviteurs. Un adepte qui veut tuer ou renverser un dieu ou un Archange ou un Prince-démon sera promu « général du Néant ». Un serviteur qui s'attaque à des entités d'une puissance égale à celle d'un démon ou d'un ange de grade 3 sera nommé « chevalier du Néant ». Pour un adepte dont les cibles prioritaires ont un statut équivalent à celui d'un ange ou d'un démon de rang 2, le Néant accorde le rang de « soldat du Néant ». Les serviteurs les moins ambitieux ont le statut de « novice du Néant ». Le Néant refuse de donner des pouvoirs importants aux adeptes peu ambitieux, ainsi un serviteur qui sert le Néant depuis plusieurs siècles, mais se borne à avoir comme cible prioritaire un ange de grade 1, restera un « novice du Néant ». L'âme du serviteur du Néant contient un fragment du Néant. Le Néant peut ressusciter un de ses adeptes qui meurt, mais il y a une condition, le serviteur du Néant hérite d'un malus de cinq points permanents de Néant. Il faut environ 24 heures au Néant pour qu'il arrive à ressusciter un de ses adeptes.

Les adeptes du Néant ont des points de Néant, temporaires et permanents, il est possible de se débarrasser des temporaires, mais aucun moyen surnaturel ou autre ne peut diminuer le nombre de points permanents. Chaque fois qu'un adepte accumule 10 points temporaires de Néant, il hérite automatiquement d'un point permanent de Néant. Chaque jour un serviteur du Néant obtient un point temporaire de Néant. Les serviteurs du Néant, dès qu'ils acquièrent 5 points permanents de Néant, ne peuvent plus utiliser qu'une seule sorte de magie celle du Néant, toutes leurs aptitudes surnaturelles non liées au Néant deviennent définitivement inutilisables. Il y a une hiérarchie stricte chez les serviteurs du Néant, un adepte n'a pas le droit de désobéir aux ordres d'un semblable dont le rang est supérieur. Le général est le supérieur du chevalier, le chevalier est le supérieur du soldat, et le soldat est le supérieur du novice. Dès qu'un adepte du Néant a un total de points permanents du Néant égal ou supérieur à 30, son âme et son corps finissent engloutis par le Néant.

Conseils d'interprétation pour le Néant et ses adeptes : Le Néant est une entité très fière de son ancienneté et de son énorme pouvoir, de ce fait elle est condescendante, hautaine et susceptible. Le Néant est exigeant et orgueilleux, si un adepte est trop modéré dans ses ambitions ou, ses activités de destruction, pas assez respectueux, il doit disparaître. Les adeptes du Néant savent que leur temps est compté, et que les tares que le Néant leur infligent les transforment en parias, un serviteur du Néant a très peu d'alliés, et les relations d'amitié ou d'amour qu'il a établi, sont mises à rude épreuve à cause de l'influence du Néant. Par conséquent les serviteurs du Néant ont plutôt un comportement téméraire voire suicidaire, c'est logique ils choisissent une voie sans retour, qui les condamnent à long terme à la solitude.

Le Néant apprécie que ses fidèles montrent publiquement leur dévotion, et narguent ses ennemis, mais il faut faire très fort pour qu'il accorde une récompense. Le port de vêtements noirs, la couleur qui symbolise le Néant ; un bijou, un tissu où se trouve le symbole de l'infini ∞ , l'emblème préféré des adorateurs du Néant ; brûler chez soi des emblèmes chrétiens ou sataniques laisse le Néant indifférent. Par contre se tatouer sur le front « j'aime le Néant », saccager un temple sataniste, taguer des messages provocateurs sur Notre Dame de Paris comme par exemple « Jordi est zoophile », « Michel est païen »... , torturer des anges et des démons, ça l'intéresse. Cependant les personnages discrets qui évitent d'étaler leur foi en public, et qui détestent se faire remarquer, ne déplaisent pas au Néant, pour lui ce qui compte vraiment c'est le résultat, peu lui importe que la méthode pour arriver à ses fins, soit bourrine ou subtile.

Le Néant tolère une utilisation publique de ses dons, si cela sert ses desseins, il peut effacer sans problème, la mémoire de ceux qui sont témoins des activités de ses fidèles, y compris s'il agit d'anges ou de démons de niveau 3, cependant il faut une raison valable pour que le Néant intervienne en faveur de ses adeptes, si le fidèle ne cherchait pas à protéger sa vie, améliorer son statut, tuer ou asservir des ennemis ou gêneurs, alors le Néant se met en colère et envoie des malédictions.

Pouvoirs du Néant :

Les pouvoirs du Néant sont imparables, Satan ou Jésus-Christ eux-mêmes ne peuvent annuler ou contrer l'action d'un pouvoir du Néant. Par contre les adeptes du Néant demeurent des personnes qui peuvent être tués ou neutralisés. Les sorts liés au Néant sauf cas particulier se déclenchent instantanément, il suffit d'une pensée pour qu'un adepte du Néant utilise un pouvoir du Néant.

Pouvoirs des novices du Néant (accessibles dès que l'on a un point permanent de Néant) :

Appel au secours : L'Adepte du Néant envoie un signal de détresse perceptible seulement par les serviteurs du Néant, tous les adeptes du Néant dans un rayon de 10 kilomètres accourent vers l'endroit où a été émis le signal.

Invocation du Néant : Le serviteur du Néant ouvre un portail qui fait surgir le Néant dans un rayon de 30 mètres, chaque seconde d'activation du portail ajoute un point temporaire de Néant à l'adepte qui a créé le portail, toutes les êtres autres que l'invocateur du portail qui subissent l'influence du Néant gagnent toutes les 2 secondes, 1 point permanent de Néant. Les seules façons d'arrêter ce sort est de tuer ou d'assommer le créateur du portail ou que l'utilisateur de ce pouvoir le désactive. Les victimes de ce pouvoir ne peuvent utiliser les sorts du Néant, que si le Néant consent à en faire des serviteurs.

Rupture du Néant : L'adepte qui se sert de ce pouvoir brise tous les liens magiques dont il est la victime ou le bénéficiaire, la seule attache surnaturelle qui lui reste sont ses liens avec le Néant. Cette faculté n'empêche pas son utilisateur, de continuer à travailler pour des anges ou des démons, elle ne modifie pas l'aura et l'apparence physique.

Sacrifice au Néant : Chaque fois que l'adepte du Néant tue volontairement un humain ou un démon ou un ange ou toute autre créature surnaturelle, il obtient le droit se s'emparer de l'âme de sa victime et de l'enfermer dans son corps, s'il réussit à se concentrer cinq minutes. L'adepte du Néant peut choisir de sacrifier les âmes qu'il retient prisonnières en les expédiant dans le Néant, par l'intermédiaire du fragment de Néant qui se trouve en lui. Pour chaque âme que le serviteur du Néant envoie rejoindre le Néant il perd un point temporaire de Néant. L'adepte du Néant ne tire aucun bénéfice à garder des âmes prisonnières dans son corps.

Jeunesse éternelle : L'adepte du Néant arrête de vieillir.

Pouvoirs des soldats du Néant (accessibles si l'on a cinq points permanents de Néant) :

Malédiction du Néant : En utilisant le Vrai nom de la cible ou en la touchant, l'adepte du Néant transmet à sa victime une malédiction dont elle ne peut se débarrasser, celui qui subit le sort est condamné à avoir l'âme et le corps qui disparaissent instantanément, une fois que la malédiction agit. Le temps d'action de la malédiction dépend des points permanents de Néant que l'adepte est prêt à recevoir, s'il en reçoit 1, il devra attendre 1 semaine pour la malédiction se déclenche, s'il en accepte 2 un jour, s'il en prend 5 une heure, s'il en reçoit 10, une minute. Ce sort est aussi activable, si l'adepte du Néant possède une partie du corps (main, mèche de cheveux, œil etc) ou un objet dont la victime est la propriétaire.

Immunité face aux pouvoirs mentaux : L'adepte du Néant devient insensible à tous les pouvoirs mentaux, sauf ceux liés au Néant.

Pouvoirs des chevaliers du Néant (accessibles dès que l'on a 10 points permanents de Néant) :

Asservissement au Néant : L'adepte du Néant convertit à la cause du Néant, tous les individus qui l'entourent dans un rayon de 100 mètres, il peut asservir une cible à distance s'il possède son Vrai Nom ou, tient dans une main un objet qui appartient à sa victime ou, encore une partie de son corps (cheveux, morceau de peau). Les victimes de ce sortilège deviennent des fanatiques prêts à commettre des actions suicidaires pour la victoire du Néant, leur obéissance à l'utilisateur de ce pouvoir est inconditionnelle. L'effet de ce pouvoir est d'une heure, si le serviteur du Néant accepte 1 point permanent de Néant le sort durera une journée .

Eclair du Néant : Le Chevalier du Néant doit d'abord utiliser une « Invocation du Néant », une fois cette condition remplie, il devient capable de lancer des éclairs du Néant sur tous les ennemis qu'il voit. La vitesse d'un éclair est de 300 000 kilomètres par seconde, si la cible est touchée elle meurt immédiatement, la seule parade à ce pouvoir est le sort « Bouclier du Néant ».

Pouvoirs des généraux du Néant (accessibles seulement à ceux qui ont 20 points permanents de Néant) :

Bouclier du Néant : Un bouclier protège pendant 1 minute sur un rayon de 10 mètres l'invocateur du bouclier et tous les adeptes du Néant présents à l'intérieur. Absolument rien du tout ne peut percer le bouclier. Par contre le bouclier du Néant ne protège aucunement des pouvoirs mentaux. En outre un adepte du Néant protégé par le bouclier du Néant ne peut pas activer de pouvoirs surnaturels, tant qu'il bénéficie de la protection du bouclier.

Épée du Néant : Une épée d'une taille de 5 mètres, et d'un poids de quelques grammes apparaît dans les mains de l'adepte, elle est capable de pratiquement tout couper de manière instantanée. Normalement aucun jet de résistance contre l'épée ne marche, car seul **le bouclier du Néant** est capable de protéger des assauts de **l'épée du Néant**.

Préscience : L'adepte du Néant devient capable de détecter les mensonges (aussi bien l'omission que la mauvaise foi complète ou le mensonge partiel), tous ses jets de perception sont des réussites critiques (comme si un démon fait un 666 ou un ange un 111). Il peut lire les pensées de toutes les personnes qui l'entourent dans un rayon de 50 mètres, en acceptant un point temporaire de Néant il devient capable de décider de sélectionner les pensées qu'il perçoit (cela lui permet de se concentrer sur une seule personne), le serviteur du Néant a accès aux souvenirs et aux pensées les plus intimes de ses cibles. La durée de ce pouvoir est de 10 minutes.

Retour à l'âge de pierre : Tous les objets faisant appel à une technologie moderne dans un rayon de 10 kilomètres deviennent inutilisables, les armes à feu s'enrayent, les ordinateurs grillent, les véhicules à moteur tombent en panne etc. Par contre les armes blanches (couteaux, haches, lances...) demeurent utilisables.

Limitations des adeptes du Néant :

Tous les adeptes du Néant ont au moins une limitation, chaque fois qu'un serviteur du Néant obtient trois points permanents du Néant il hérite d'une nouvelle limitation. Les limitations sont permanentes et impossibles à enlever. Dès qu'un adepte du Néant obtient le grade de chevalier du Néant (10 points permanents de Néant), les limitations dont il héritera changent. C'est le maître du jeu qui choisit les limitations qu'acquiert le joueur. Tout individu, qui rejoint la cause du Néant, s'il débute en tant que "novice du Néant", a seulement un point permanent de Néant mais au moins cinq limitations. S'il débute en tant que "soldat du Néant" il hérite de cinq points permanents de Néant et de quatre limitations, s'il commence avec le titre "chevalier du Néant" il a 10 points permanents de Néant et deux limitations, et s'il obtient le rang de "général du Néant" il a 20 points de Néant et seulement 1 limitation, ce système sert à récompenser les joueurs les plus ambitieux. La promotion des adeptes du Néant est un acte qui augmente le nombre de points permanents de Néant, mais pas le nombre de limitations. *Exemple* : Un adepte du Néant avec le rang "soldat du Néant" et un total de 12 points de Néant s'il est promu "général du Néant" se retrouvera avec 20 points permanents de Néant, cependant malgré l'ajout de 8 points de Néant il n'héritera d'aucune limitation.

Progression accrue des ravages du Néant : Ce n'est pas un point temporaire de Néant mais deux, que l'adepte du Néant accumule automatiquement chaque jour.

Désagrèments divers : Chaque jour, faites un jet avec un dé à 6 faces, si le résultat est 1,2 ou 3 l'adepte du Néant ne souffre pas, sinon il subit pendant 24 heures un effet gênant. Pour un 4 il devient incapable d'ingérer de la nourriture ou un liquide, s'il se force il vomit tout de suite. Pour un 5 il connaît des démangeaisons atroces sur une partie du corps choisie par le maître du jeu, le serviteur du Néant doit se gratter en permanence. Pour un 6, le serviteur du Néant se met à dégager une odeur de cadavre en état de décomposition avancée, seuls des proches ou des personnes très motivées chercheront à rester auprès de lui.

Disparition des capacités : Tous les jours le serviteur du Néant perd un talent, ainsi un expert en explosifs qui abandonne son talent de maîtrise des explosifs, devient aussi débrouillard qu'un bébé quand il s'agit de manipuler une bombe. Le joueur choisit ce qu'il abandonne au Néant.

Muet : Le serviteur du Néant ne peut plus parler, il est complètement aphone.

Dégradation physique : L'adepte du Néant perd chaque semaine, un point de force ou d'agilité, cette limitation n'agit plus quand la force et l'agilité du serviteur du Néant sont égales à 1.

Malchance notoire : Tous les jours le serviteur du Néant subit un gros malheur, un rocher de 1 tonne menace de le percuter, une escouade d'anges ou de démons l'attaque, un proche décède etc.

Dons douteux : L'adepte hérite d'une capacité surnaturelle qui pourrit sa vie, telle qu'une force surhumaine mais incontrôlable qui lui fait casser les os des mains qu'il serre ou, d'une vitesse ingérable qui le fait marcher à la vitesse minimum de 500 kilomètres heures etc.

Imbécilité : Le serviteur du Néant devient incapable d'utiliser un outil plus complexe qu'un bâton ou un couteau, son intelligence est à peu près égale à celle d'un enfant de 3 ans.

Faim incontrôlable : L'adepte du Néant mute, il acquiert une faim permanente et insatiable, un estomac sans fond relié directement au Néant, et une mâchoire extensible qui lui permet d'avaler en une fois des êtres d'une taille inférieure ou égale à un mètre et, des dents capables de couper l'acier. Le serviteur du Néant doit toutes les jours manger un kilo de chair d'un membre de son espèce (humain si c'est un humain, ange pour un ange, démon pour un démon...) s'il ne peut satisfaire ce besoin il cherche à dévorer le premier être de chair qu'il croise (chat, humain, ange...), le serviteur du Néant ne s'arrêtera alors que quand sa malheureuse victime sera intégralement dévorée, qu'il ne restera plus un morceau de chair ou d'os de sa proie.

Facilement influençable : la volonté de l'adepte du Néant est au maximum égale à 2.

Le Néant dévore le corps : Chaque utilisation d'un pouvoir du Néant inflige des blessures qui font perdre 1 point de vie.

Fatigue psychique : Chaque fois que l'adepte du Néant utilise un pouvoir, en contrepartie il perd un point de volonté.

Allergie au soleil : Pour chaque minute que le serviteur du Néant passe en contact direct du soleil ou des rayons UV, il perd trois points de vie, si le temps est très nuageux, il ne perd qu'un PV. Si l'adepte du Néant est totalement couvert par des vêtements, il ne perd aucun PV, par contre il suffit qu'un petit bout de sa peau soit éclairé par le soleil pour que la limitation agisse.

Hostilité du Néant : Le Néant a décidé de rendre difficile la vie d'un adepte, chaque jour il lui inflige un gros embêtement, cela peut être la téléportation devant une assemblée d'Archanges ou de Princes-démons, la perte d'un bras ou d'une jambe, l'ajout de 10 points permanents de Néant.

Pouvoirs aléatoires : Chaque fois que le serviteur du Néant utilise un pouvoir, il doit jeter un dé à 6 faces, en cas de 1, 2, 3 ou 4, il ne subit aucun désagrément. Mais si le résultat est à 5 le pouvoir ne se déclenche pas, et si c'est un 6 non seulement le pouvoir ne marche pas, mais en prime l'adepte est victime d'un effet secondaire (langue qui devient bleue, corps qui s'enflamme, tous les cheveux qui tombent...).

Forme animale : Le Néant transforme de manière permanente, l'adepte du Néant, en un animal. Le serviteur métamorphosé a généralement un corps de chat ou de chien. Bien sur si l'adepte subit la limitation « hostilité du Néant », la transformation est plus handicapante, et le serviteur se retrouve avec une apparence d'escargot (vitesse de déplacement 50 mètres à l'heure) ou d'éléphant (un animal qui attire terriblement l'attention même quand il se trouve dans une forêt) ou etc. L'adepte du Néant conserve ses pouvoirs et ses facultés mentales, sous sa forme animale.

Cécité : L'adepte du Néant ne voit plus rien, tous les jets de perception qui implique la vue échoue systématiquement, le serviteur du Néant ne peut se déplacer sans chuter qu'en marchant doucement et prudemment.

Limitations des adeptes du Néant avec un rang égal ou supérieur à Chevalier :

Destructeur de vie : Dès que l'adepte du Néant touche une fleur, elle se fane, dès qu'il a un contact physique avec un humain ou un animal normal il meurt. Cette limitation n'affecte pas les êtres avec une résistance surnaturelle ou les adeptes du Néant.

Mégalomanie galopante : L'adepte du Néant se comporte comme un Archange ou un Prince-démon imbu de sa personne, la modestie est un sentiment qui devient inconnu pour lui.

Obsession pour le Néant : L'adepte du Néant devient un fanatique inconditionnel du Néant, il perd toutes ses autres valeurs et attaches sentimentales (un serviteur du Néant qui souffre de cette limitation ne ressent plus aucune affection pour ses amis, ses parents, ses camarades, son mentor...). Par contre cette limitation n'empêche pas le serviteur du Néant de continuer à éprouver des sentiments comme la haine, la cupidité et l'orgueil.

Colérique : La plus petite contrariété est susceptible de rendre enragé l'adepte du Néant, il devient capable de tuer quelqu'un qui renverse malencontreusement de l'eau sur lui. Tous les jets pour éviter la colère, sont majorés d'un malus de -5.

Mutation : Toutes les semaines le serviteur du Néant perd définitivement un point d'apparence, à cause d'une mutation qui l'enlaidit (oreilles de chauve-souris, bras qui se décompose, apparition de pustules...), c'est le maître du jeu qui décide de la mutation et de l'endroit du corps où elle se déclenche, la zone qui mute doit avoir une taille égale ou supérieure à 10 centimètres.

Le Néant veut en finir : Ce n'est plus des points temporaires, mais permanents que le serviteur du Néant acquiert automatiquement chaque jour.

Yeux noirs : L'adepte du Néant se retrouve avec des yeux complètement noirs, sa pupille est noire, la zone normalement blanche des yeux devient noire.

Propagateur du Néant : Toutes les individus présents dans un rayon de 5 mètres autour de l'Adepte du Néant deviennent agressifs, quelqu'un qui reste plus d'une heure à moins de 5 mètres de l'adepte du Néant acquiert un point permanent de Néant.

Folie : Le serviteur du Néant se met à développer un comportement d'aliéné, il tente de baisser les pantalons de tous les hommes qu'ils croisent, il se met à détruire tous les téléviseurs qu'il voit, il refuse d'utiliser sa main gauche même si elle est en parfait état, il est incapable de manger un plat qu'il n'a pas cuisiné lui-même etc. La folie dont hérite l'adepte du Néant doit pourrir sa vie. Si l'adepte du Néant dépense un point de volonté, sa folie sera neutralisée pendant quelques heures.

Aura visible : Le serviteur du Néant se retrouve avec une aura de couleur noire visible par tout le monde, y compris par les simples humains sans pouvoir particulier ou aptitude surnaturelle.

Aura incontrôlable : L'adepte du Néant émet en permanence une aura surpuissante, quelque soit ses efforts il ne peut pas la diminuer. La puissance de son aura lui donne un côté très impressionnant, d'un autre côté elle lui attire de gros ennuis. Toutes les créatures surnaturelles dans un rayon de plus de 50 kilomètres sentent son aura, l'adepte du Néant à moins de réussir à se réfugier dans une Marche perdue et isolée, ne sera jamais en paix.

Fait par Julien Martin,

e-mail : enoia@laposte.net