

Fiche Planète KIBA

<p><u>Situation :</u></p>	<p>Ancienne situation : Univers 5, Galaxie Départementale. Secteur hors frange, Proximité du Globbo-Bubbon. Quadrant (E5B - 15 – J).</p> <p>Nouvelle situation : Même emplacement relatif dans tous les univers du Multivers, par exemple Galaxie homoprimary, confédération 5 AG siège. Quadrant (A5- 10– L).</p>	<p><u>Système solaire :</u></p>	<p>Système à étoile simple, avant une orange, maintenant une jaune.</p>	<p><u>Type d'étoile :</u></p>	<p>Ancienne étoile : K (orange), type 4.</p> <p>Nouvelle étoile : G (Jaune), type 5.</p> <p>Nom : Hoov-alaheen (la danseuse de vie).</p> <p>Tout le système solaire de Norjane & Kiba est entouré d'une bulle spatio- temporelle qui le fait co-exister dans tous les univers.</p>
<p><u>Orbite :</u></p>	<p>1 UA. (en unités astronomiques, sachant qu' 1 UA = 150 millions de km).</p>	<p><u>Type :</u></p>	<p>Type terrestre habitabile.</p>	<p><u>Pression :</u></p>	<p>7,8 (standard).</p>
<p><u>Atmosphère :</u></p>	<p>Respirable (oxygène, azote).</p>	<p><u>Océans :</u></p>	<p>87 % du sol.</p>	<p><u>Diamètre :</u></p>	<p>11342 km.</p>
<p><u>Densité :</u></p>	<p>5,2. Moyennement ferreux.</p>	<p><u>Gravité :</u></p>	<p>1 G.</p>	<p><u>Inclinaison sur l'axe orbital :</u></p>	<p>23°.</p>
<p><u>Effets saisonniers :</u></p>	<p>Analogues à la terre.</p>	<p><u>Longueur de jour :</u></p>	<p>24 H 30 mn.</p>	<p><u>Composition du sol :</u></p>	<p>Plus de roche moins de fer..</p>
<p><u>Climat :</u></p>	<p>Chaud.</p>	<p><u>Températures :</u></p>	<p>Basses +21° + 5°, moyennes +32° + 5°, Hautes +43° +5°.</p>	<p><u>Relief principal :</u></p>	<p>Plaines herbeuses avec bosquets, de plus en plus sec (toundra).</p>
<p><u>Relief secondaire :</u></p>	<p>Désert hérissé de pics rocaillieux, avec oasis aux lagons marécageux (asséchés).</p>	<p><u>Longueur de l'année :</u></p>	<p>352 J.</p>	<p><u>Lune(s) :</u></p>	<p>1.</p>

Kiba vue de l'espace :

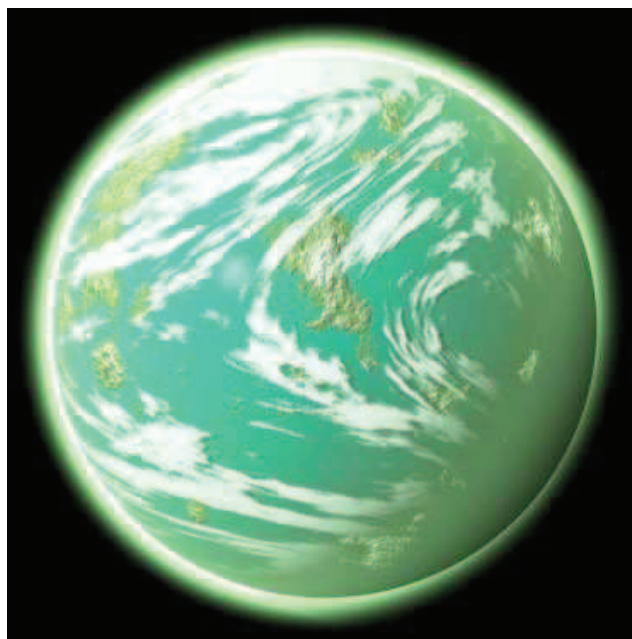


Tableau des ressources :

Ressources	Planète	Lune
Matières organiques	Rare	Dépourvu
Matières radioactives	Rare	Dépourvu
Métaux industriels	Rare	Dépourvu
Métaux légers	Rare	Ample
Métaux lourds	Rare	Dépourvu
Minéraux spéciaux	Ample	Dépourvu
Cristaux précieux	Ample	Dépourvu
Biosphère	<p>3 Races intelligentes : Humains (+ métis) Tijyuujin & Kuujyuujin (races importées).</p> <p>Animaux les plus évolués : reptiles (dragonosaures et serpents géants) 15%, mammifères (courants) 35%, oiseaux (marins) 23%, poissons 27%.</p> <p>Flore : algues, lichens, mousses, arbres et fougères.</p>	Dépourvu

Reste du système solaire :

Ancienne Etoile :

Type	Taille	Masse	Biozone	Limite	Rayon	Orbites	Modif vie
K	4	2,3*sol	1 ,0/1,5	0,1	0,0	8	-7

Anciens Orbites :

- Orbite 1 : 0,3 UA, potentielle mais il n'en reste que des météores et de la poussière.
- Orbite 2 : 1,2 UA, géante gazeuse avec 16 micro-lunes.
- Orbite 3 : 1,7 UA, planétoïde de roche sans vie.
- Orbite 4 : 2,8 UA, géante gazeuse.
- Orbite 5 : 3,8 UA, planétoïde de roche sans vie.
- Orbite 6 : 4,6 UA planète **Kiba** de type « terrestre ».
- Orbite 7 : 6,8 UA, géante gazeuse avec anneau.
- Orbite 8 : 7,2 UA, planétoïde de roche sans vie.

Nouvelle Etoile : Hoov-alaheen (la danseuse de vie)

Type	Taille	Masse	Biozone	Limite	Rayon	Orbites	Modif vie
G	5	1*sol	0,8/1,2	0	0	1	0

Localisations parallèles :

- _ Galaxie homoseconde, confédération 1 république de la Lyre, secteur 2 protectorat de Donegal. Quadrant (B2a-16-C).
- _ Galaxie galyprimale, confédération 2 Komodosie. Quadrant (C2-4-D).
- _ Galaxie galyseconde, confédération 3 Suprême fédération. Quadrant (D3a-13-O).
- _ Galaxie départementale, confédération 1 zone départementale homoformée. Quadrant (E1a-17-W).

D'après ces localisations connus au sein de l'A.G. , on peut estimer celle de Hoov-alaheen (et donc de Norjane et de Kiba) dans le 6^{ième} univers en superposant le peu de ce que nous connaissons de sa cartographie astrale :

- _ Galaxie TYGG, zone « libre » 2 en cours de colonisation par le Secteur de l'Araignée. Quadrant (F2a-18-R).

Lieux importants :

Les seuls lieux visités par des PJ (au cours de l'aventure 38 « Doctrine Métapsychique ») y sont situés dans seulement 3 pays sur 7, **Tempura**, **Ulbacus**, et **Néotopia**.

A Tempura, Cassie a visité la campagne, une ferme accolée à la muraille, la capitale, le château du conseil, le manoir de Rope et les arènes en bord de mer.

Birmad a visité toute la base maritime d'Ulbacus de fond en comble.

A Néotopia, Loki a visité un village de pêcheur, son ancien temple, puis a traversé le pays jusqu'à la capitale, y a vu sa cathédrale, les abords des arènes, et une auberge des quartiers chics...

Les seuls lieux visités par des PJ (au cours de l'aventure 40 « Challenge Spirituel ») y sont situés dans 6 pays sur 7, le **Pays sous la Terre**, **Jimoto**, **Task**, **Néotopia**, le **Pays Volant** et **New Ulbacus**.

Au Pays sous la Terre, Cassie a visité tout un village souterrain.

Athuma et Lorwan ont marché un moment dans le désert de Jimoto.

A Task, le groupe des PduT a visité la citadelle flottante de l'empereur Ji-Mu, et le manoir caché de Gidora.

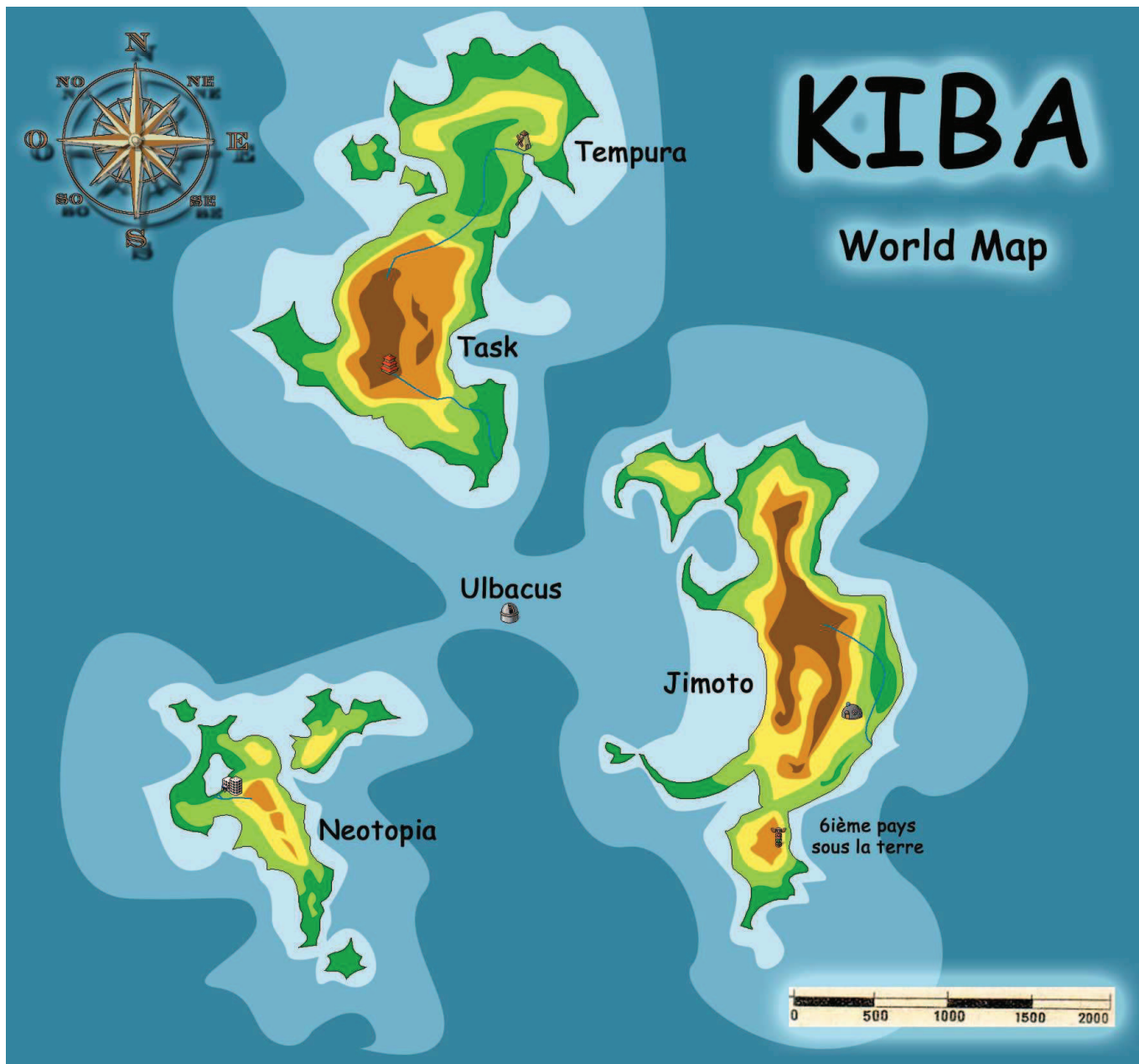
A Néotopia, nos héros se sont téléportés jusqu'à la capitale, y ont vu sa cathédrale, et surtout les arènes !

Lorwan a visité le Pays Volant brièvement, et tout New Ulbacus de fond en comble.

A cause de sa nouvelle situation spatiale, la planète Kiba risque de subir quelques changements, donc nous vous fournissons ici l'ensemble des données la concernant, même pour les pays non visités entièrement. Kiba passe d'une étoile orange à une jaune, certes sur le même orbite, mais quand même...

Il fera désormais plus chaud, de 5°, et les spirits de son champ de force devront stopper de nombreuses radiations néfastes pour son écosystème.

Carte de la planisphère



 <p>カーム セッドが育った閑静な文明。シャードの存在はほとんど知られていない世界。</p>	<p>テンブラー 共和国。セッドの拠点となる地。</p> 	<p>タスク 悪の転輪。</p> 
<p>ジーモット 軍国主義国家。</p> 		<p>ネオトピア 絶対的な正義を信じる対連合家</p>
<p>カルブ・ワー ジーモットに迫害されている人々が暮らす小さな鎮城</p> 	<p>シーカーズ 浮遊する要塞のようなもので統治する民の集団</p> 	<p>ウルバークス ネオトピアを退けた技術者たちが集まっている鎮城</p> 

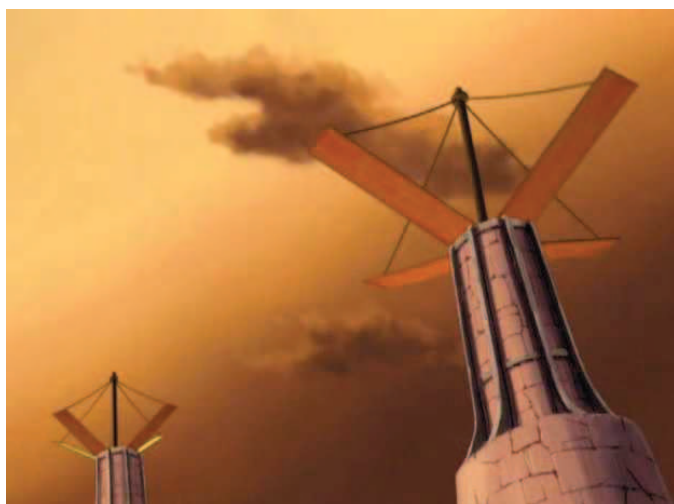
Nation de « TEMPURA »

C'est la nation la plus pacifique et démocratique de Kiba, car elle est gouvernée par un conseil de sages élus (le « Kenjya »), et sa population mène une vie agricole, dans une harmonie écologique avec la nature. Sa technologie exploite les forts vents, et des systèmes hydrauliques, pour se fournir en énergie, mais tout le reste est de type médiéval.

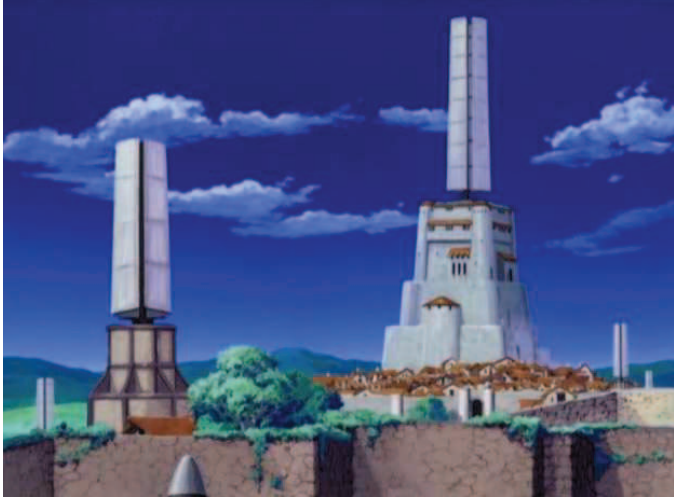
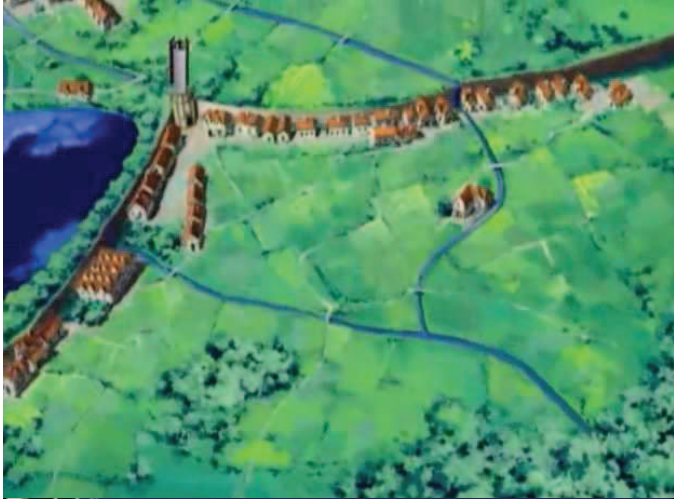
Sa culture est fortement imprégnée d'un respect des forces élémentaires, et sa tradition d'invocation des spirits est de type shamanique.

Campagne aux moulins

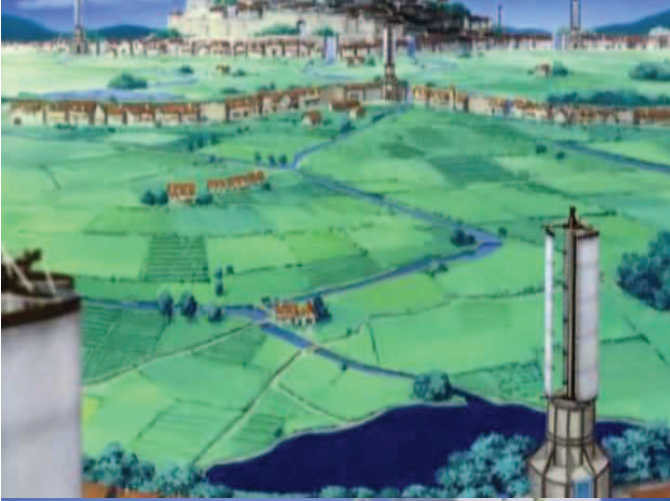
Un climat tempéré-chaud, des paysages bien verts, des champs ou des forêts à perte de vue, dominés par des moulins géants, voilà à quoi ressemble la surface du « pays des vents ».





















Tempura se prononce « Templar » dans la langue locale, commune aux 6 nations.

Comme on le devine sur ces images, il fait bon vivre dans ce pays tranquille... tant que des espions ou saboteurs des nations adverses ne viennent pas faire des incursions agressives.

Ces derniers s'en prennent aux shardcasters, ou aux installations mécaniques, dans le but de nuire ou juste d'évaluer les forces, avant d'envisager des invasions plus massives.

Le pays de Tempura est jaloué évidemment à cause de sa richesse, ses habitants ne manquant de rien, mais l'ennemi n'a pas conscience que ce confort est le fruit d'un dur labeur, et d'un respect profond de la nature et de ses bienfaits.

Les différents artisanats de Tempura permettent à la maçonnerie, la maroquinerie, la menuiserie, ou à la gastronomie de s'épanouir dans une simplicité rustre mais efficace.

Tempura regorge donc de boutiques, de fermes, d'étables, et de manufactures, où l'on trouve de bons produits, pour une technologie médiévale, ou pré-industrielle du moins.

Capitale du Pays des Vents

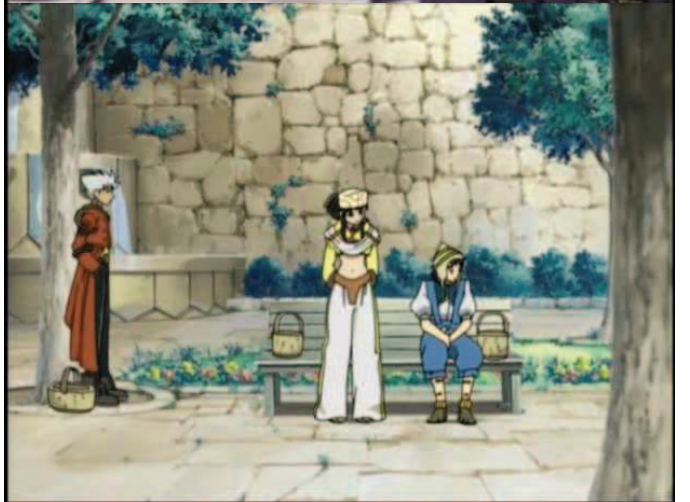
Les premières habitations sont adossées à un haut mur de pierres, construit en cercles concentriques, dressés comme des remparts colossaux autour de leur capitale.

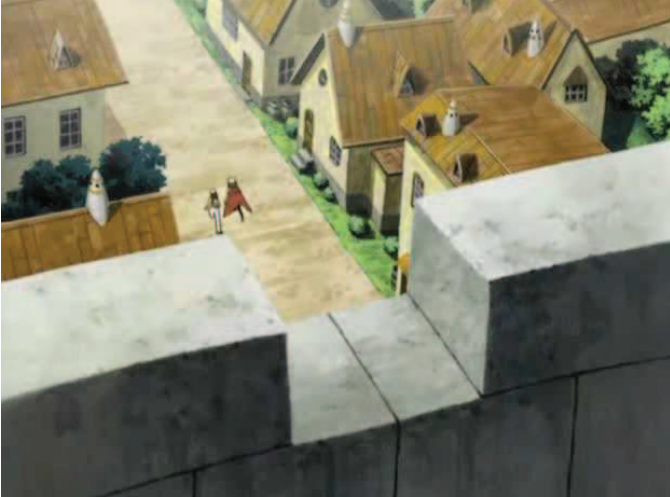
En fait, le mur n'est que le passage à un nouvel étage nivelé, comme si un travail titanesque d'aménagement du paysage avait rebâti toute la région en espaliers, comme les étages d'une Babylone, distribuant l'irrigation des champs par des systèmes de canaux, de chutes d'eau de niveaux en niveaux, de fontaines et de pompes mécaniques... le mur abrite aussi régulièrement des sortes de tours, surmontées d'une hélice géante d'éolienne, faite de voiles, qui tourne nonchalamment au rythme du vent.

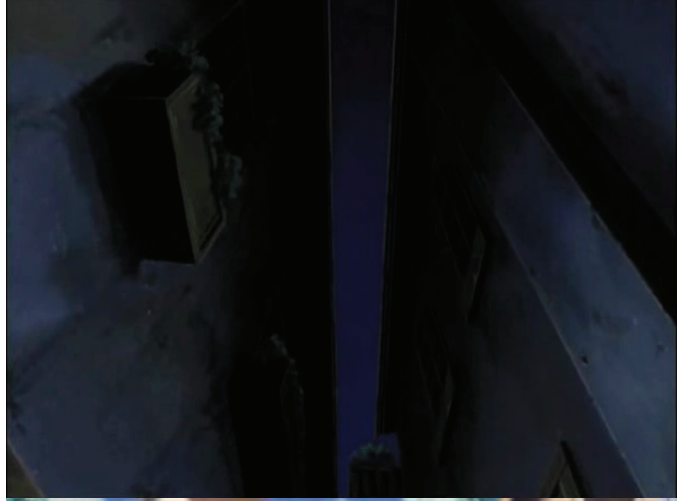
Puis vient la ville babylonienne, grimpant au pied du château monumental, qui domine l'ensemble de la région. Une gigantesque hélice verticale, tourne au sommet de cet édifice déjà impressionnant sans elle, mais carrément intimidant surplombé par cette installation éolienne géante.

Enfin, en dessous de la citadelle, on trouve une ville moyenâgeuse, avec des grandes rues pavées, et des maisons à colombage assez typées.

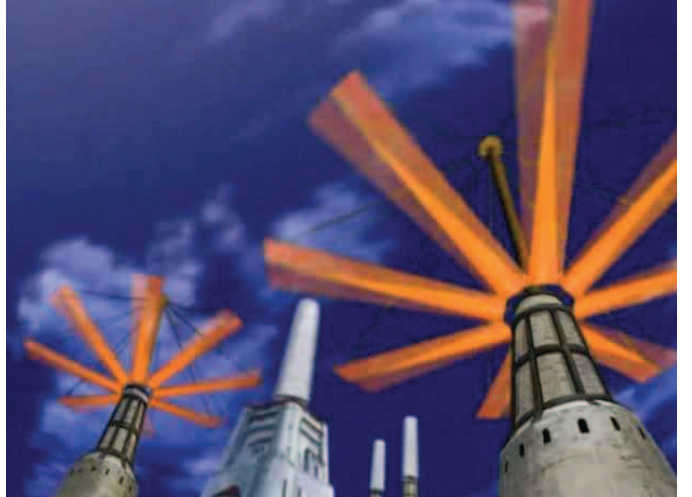




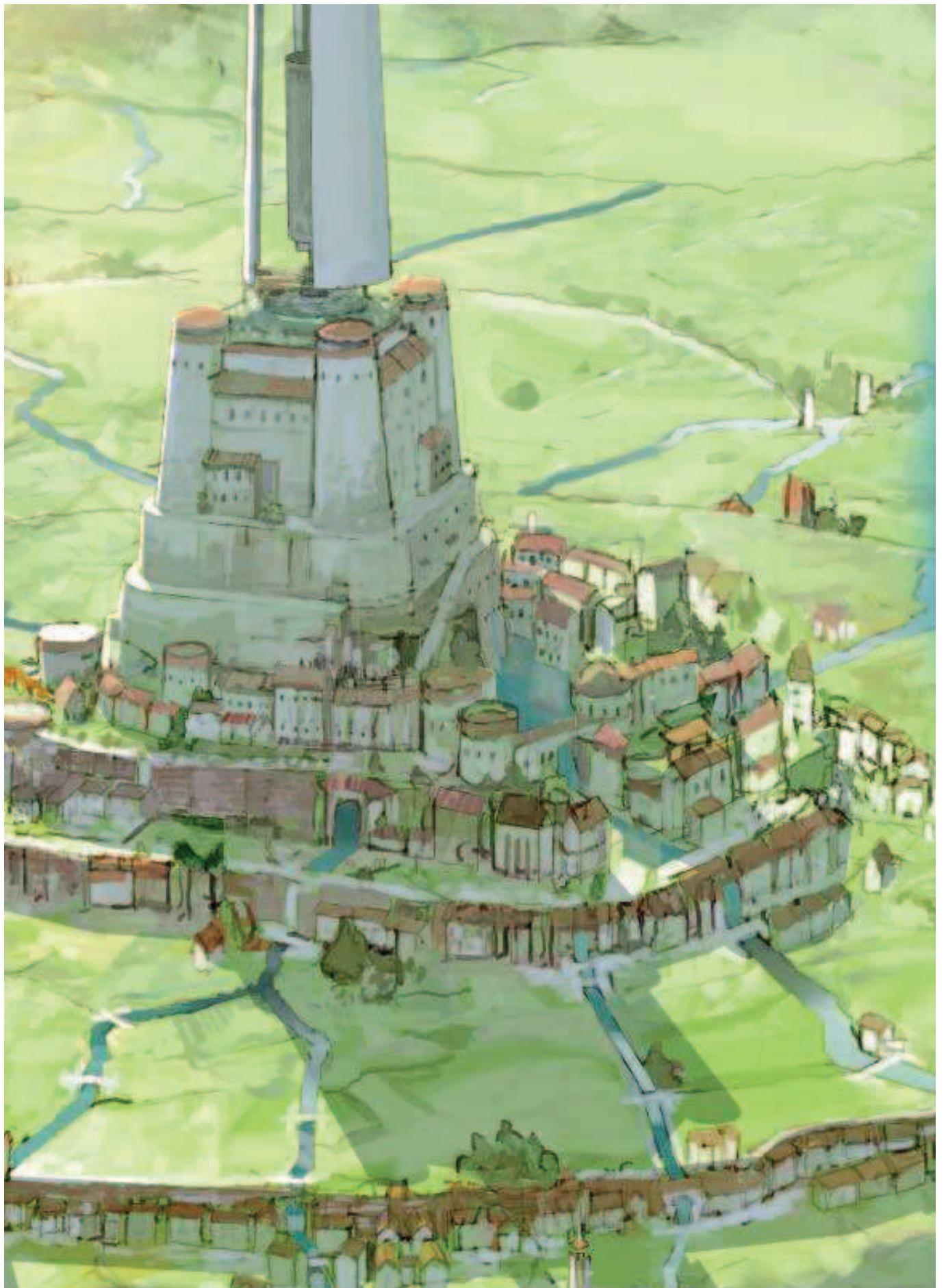










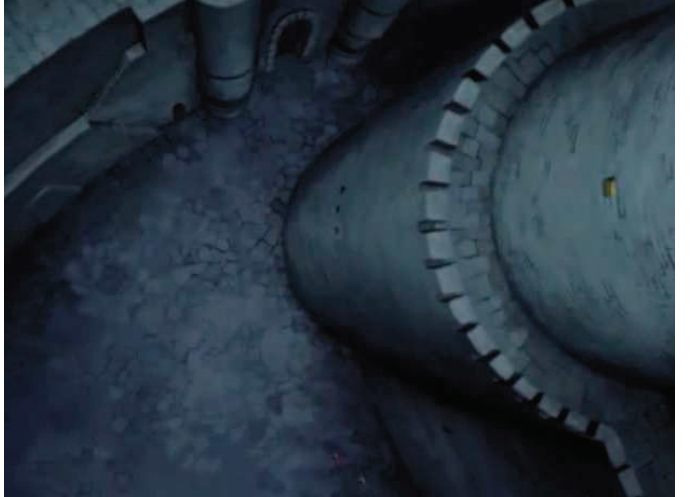


Temple d'Amir Gaoul

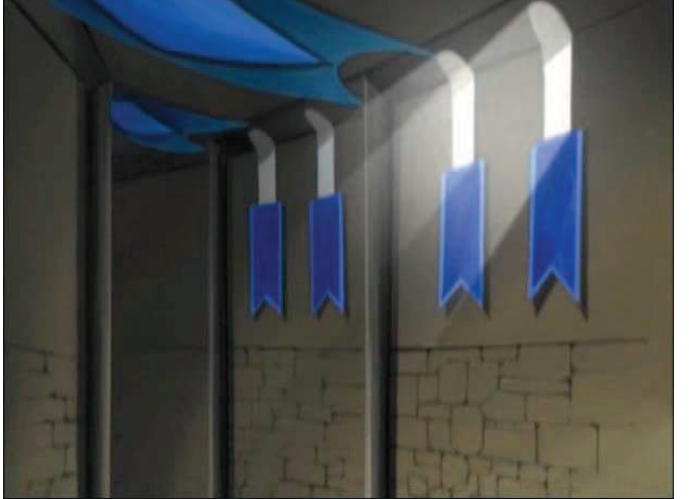


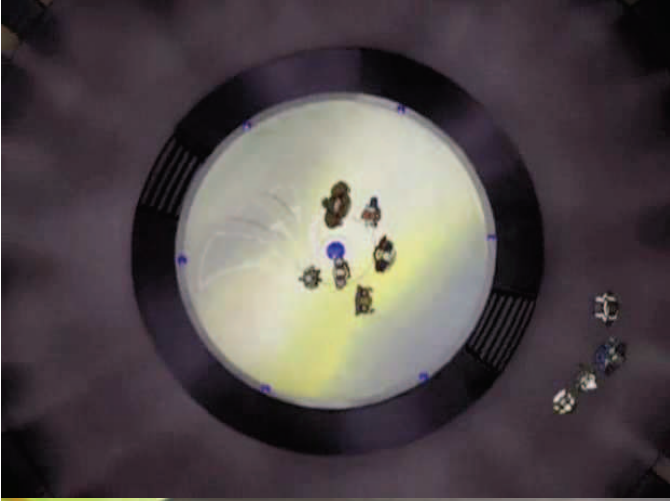
Château du conseil Kenjya











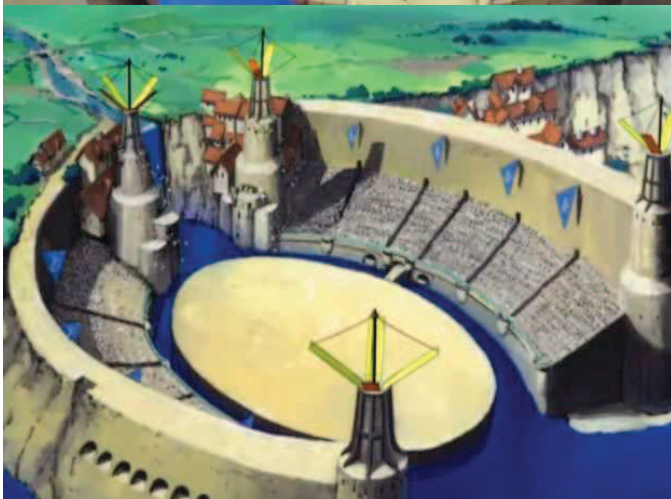
Arène des Shardcasters

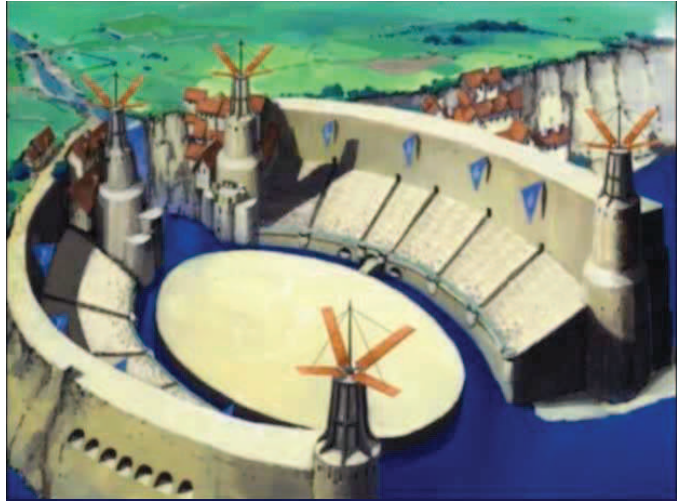
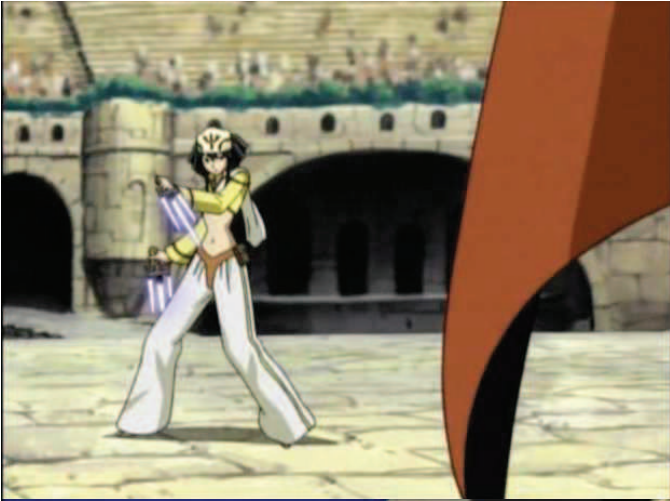
Les arènes de Tempura sont situées en bord de mer.

Le cirque antique, où se déroulent ses affrontements de shardcasters, est un bâtiment si imposant, construit à flanc de falaise, qu'il abrite tout un village.

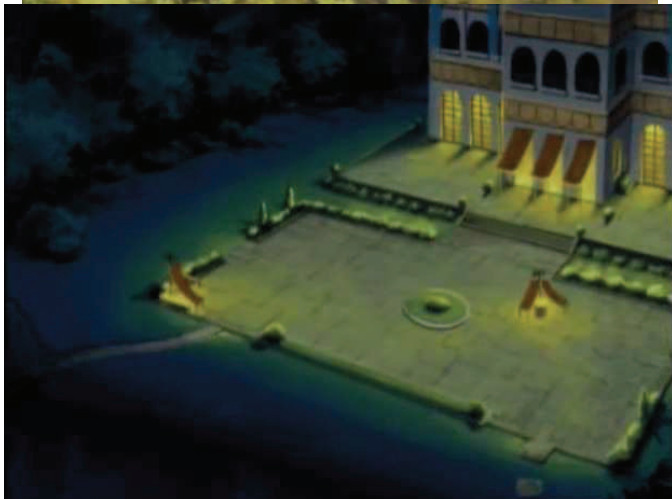
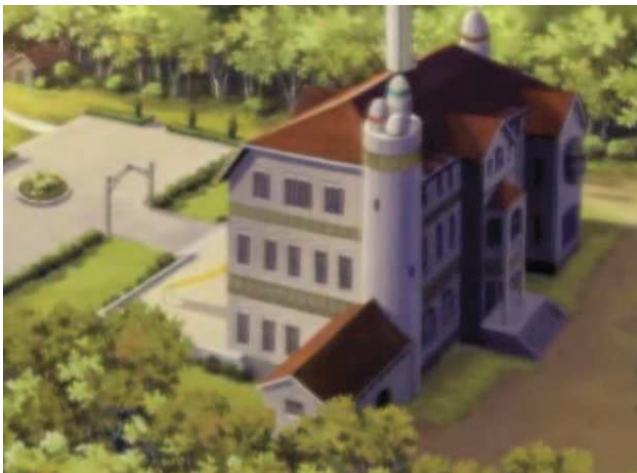
Effectivement, la population entière du pays s'y rend, pour assister aux épreuves depuis les gradins.

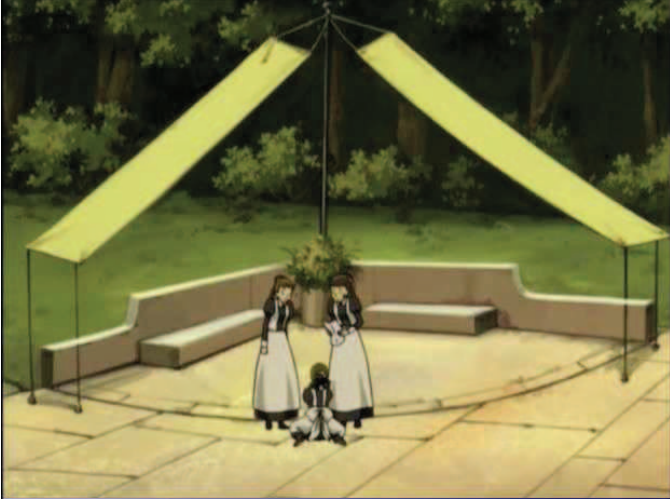
Le fleuve tombe en chutes d'eau, dans les douves encerclant la piste, avant de rejoindre la mer, on atteint la piste dallée carrément par un pont-levis, soutenu par deux tours, et celle-ci est suffisamment vaste pour qu'aucun dommages collatéraux ne puissent atteindre la foule.

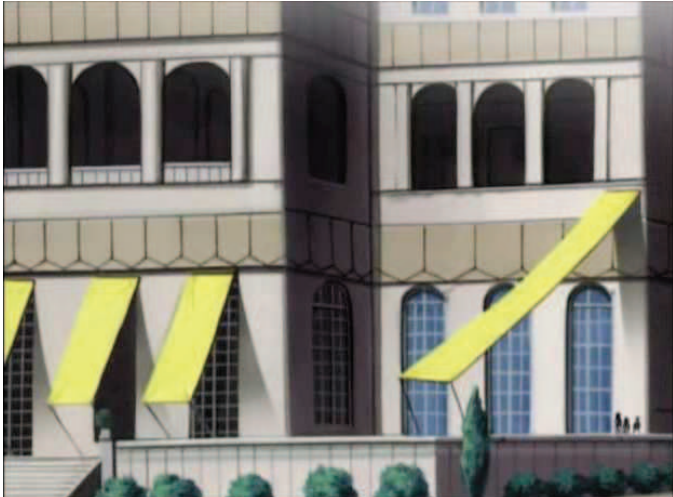




Demeure de Rope

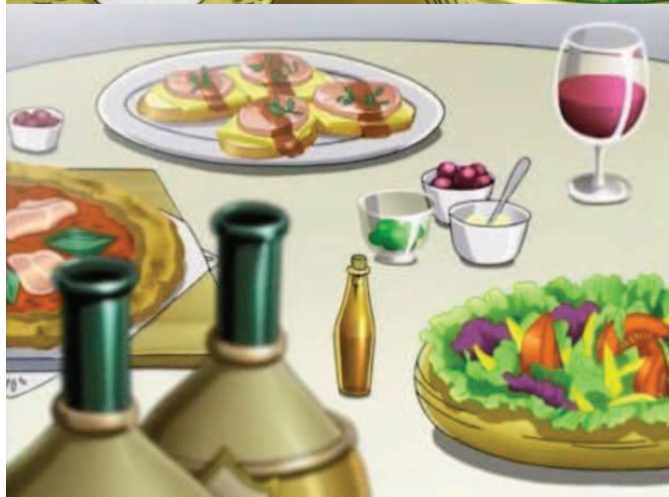






Nourriture à Tempura

La nourriture est très saine et très écologique, en plus du traditionnel ragoût, on peut y servir de la salade de crudités, des patates et de la volaille.



PNJ de Tempura

Le conseil Kenjya



Ka-n



カイザー

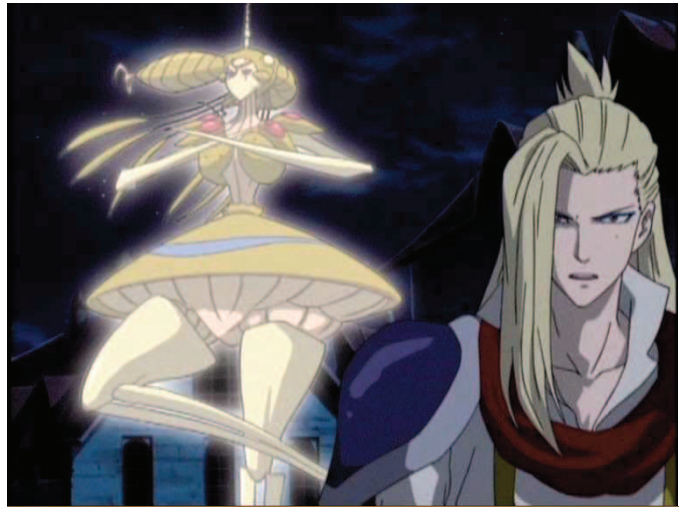
カ
ー
ン



カーン



Rope



ペラドンナ

Repe



ロベス

Duma

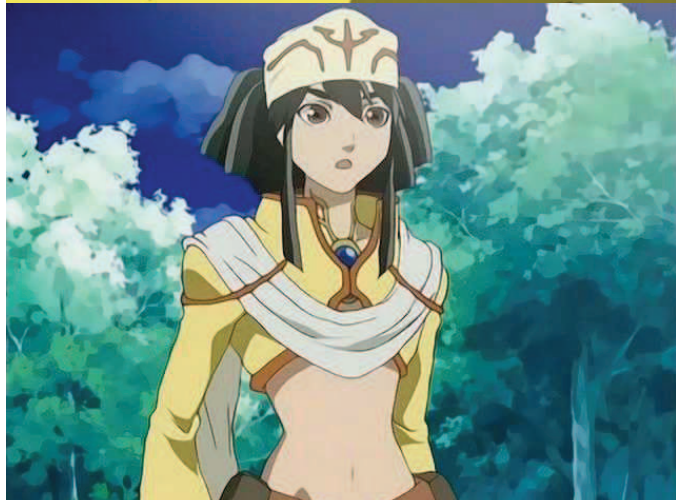
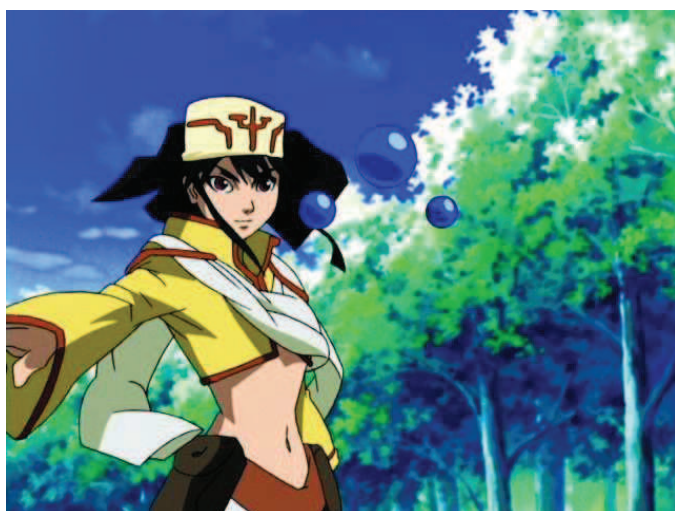
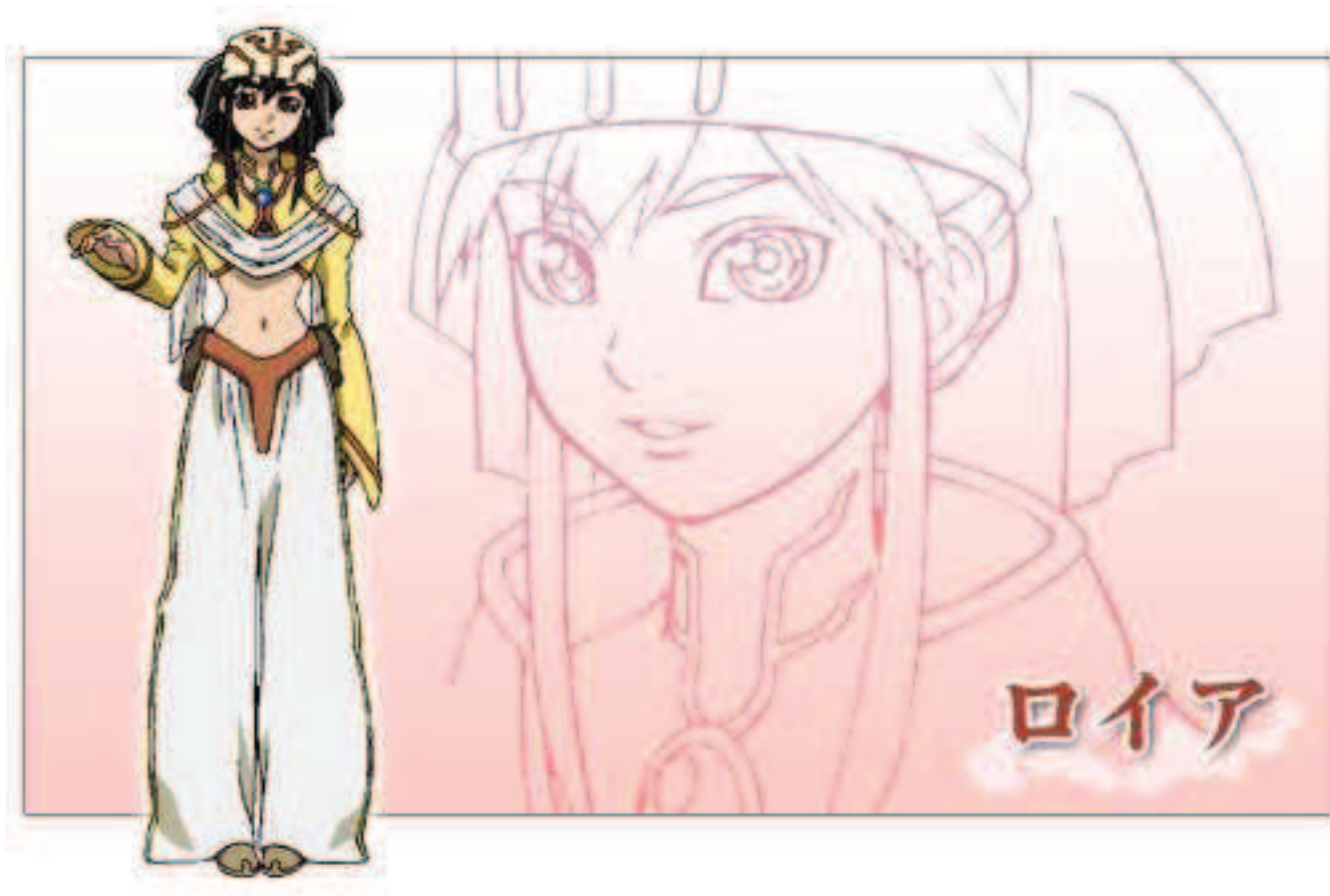




Jii

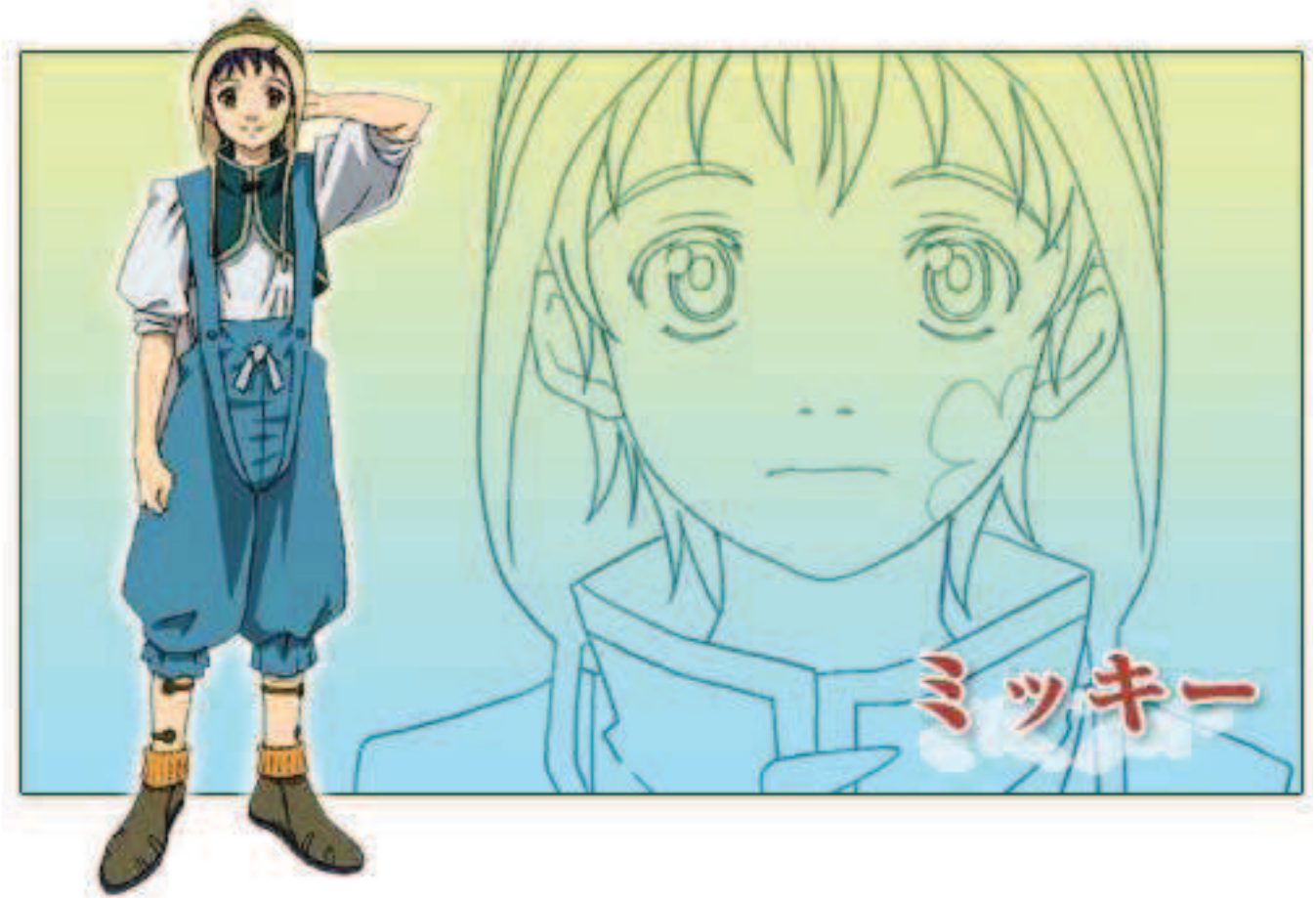


Roia





Mic



カズキヨネ



DVD
VIDEO

アルマドル

ミ

キ

ー



ミッキー

Soldats



Nation de « NEW ULBACUS »

Ulbacus est la nation la plus scientifique et technologique de Kiba, car elle est gouvernée par un groupe de savants, originellement répudiés de leurs nations d'origine.

Sa technologie, bien supérieure à tout ce qu'on trouve ailleurs sur la planète (électricité, électronique, informatique, métallurgie, physique/chimie de pointe), exploite les ressources énergétiques des marées, de la géothermie, et des courants marins.

Sa culture est fortement imprégnée d'une symbiose avec les machines, via des procédés cybernétiques, et sa tradition d'invocation des spirits est de type hermétique.

Base maritime devenue Station Orbitale

Au milieu de l'océan central, une construction sphérique s'élevait des eaux au bout de gigantesques piliers, ressemblant à une sorte de plate-forme pétrolière très high-tech.

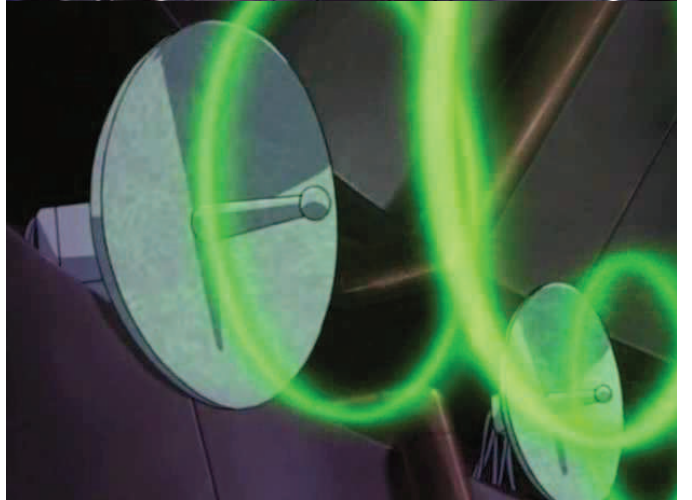
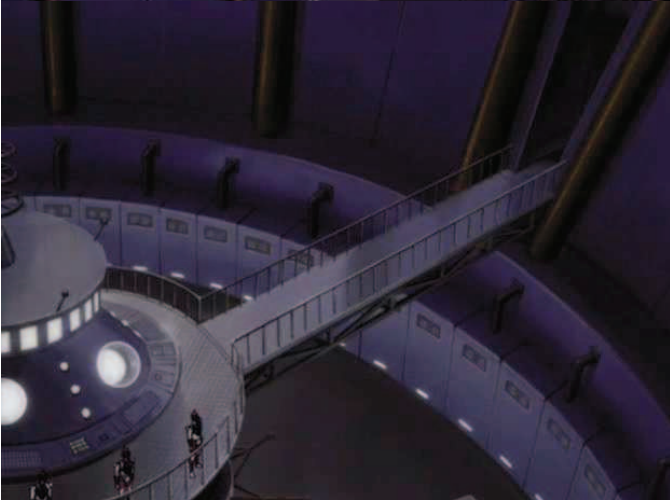
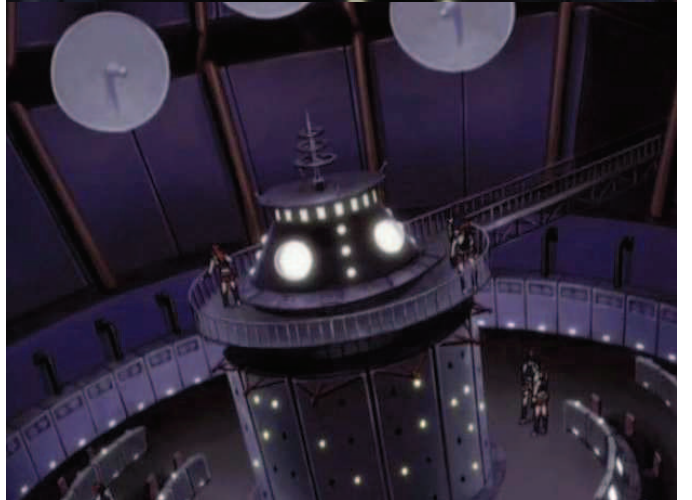
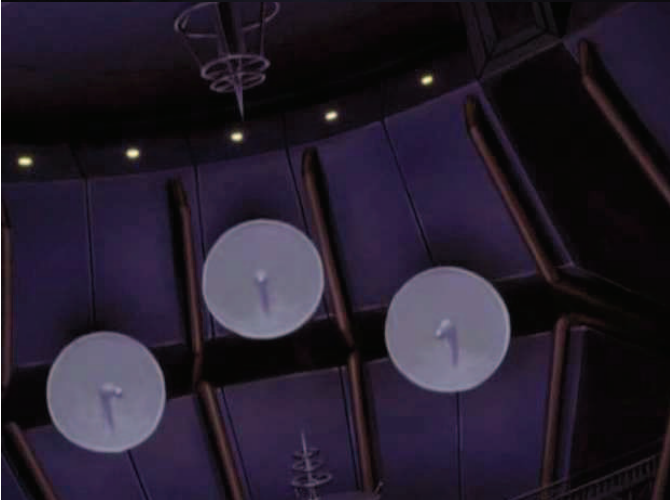
Des rails d'auto-glisseurs se dressaient aussi au dessus des flots, et conduisaient vers cette structure.

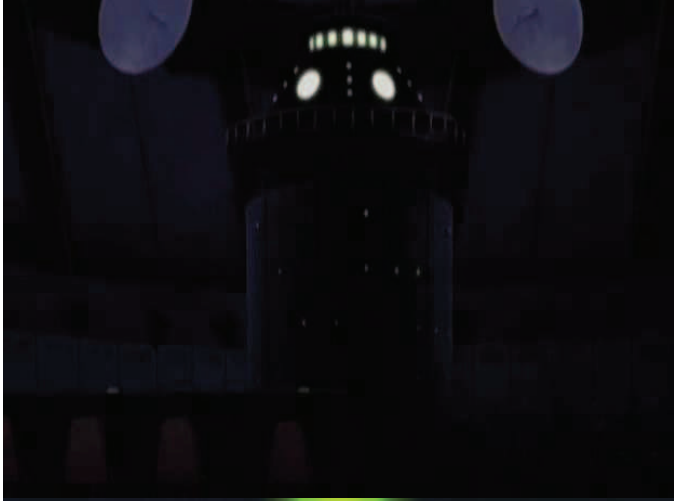
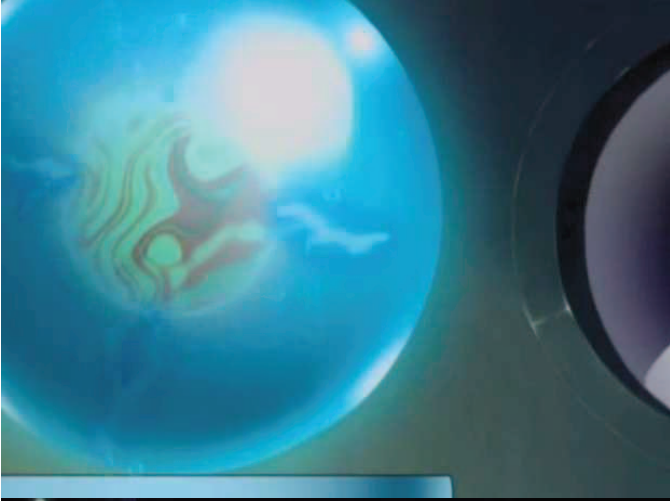
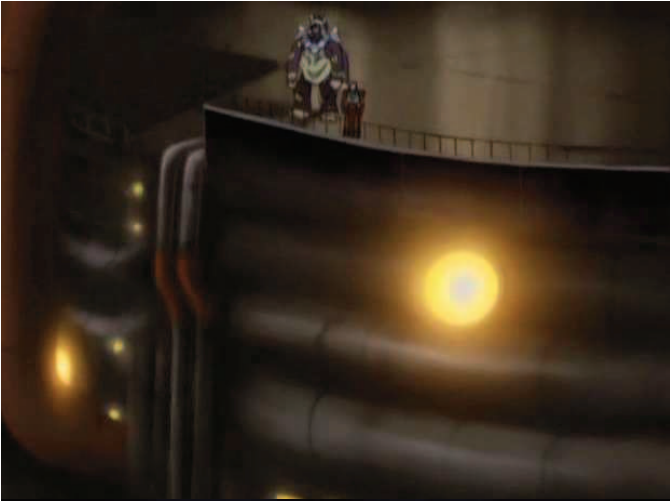
Ces rails arrivaient et partent du globe, traçant trois routes maritimes convergeant vers ce point.

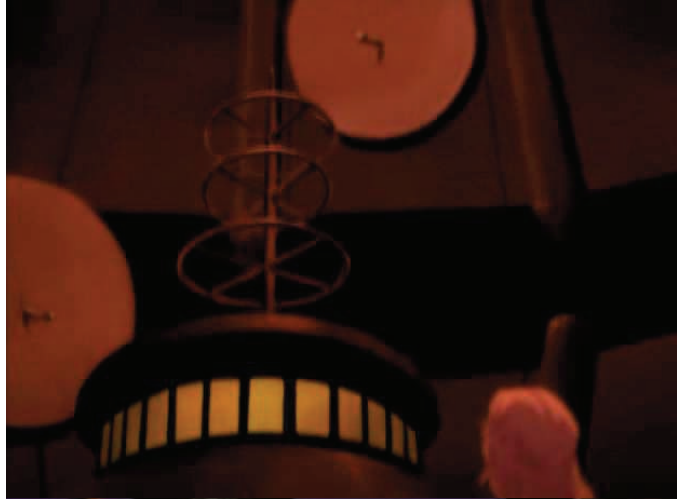
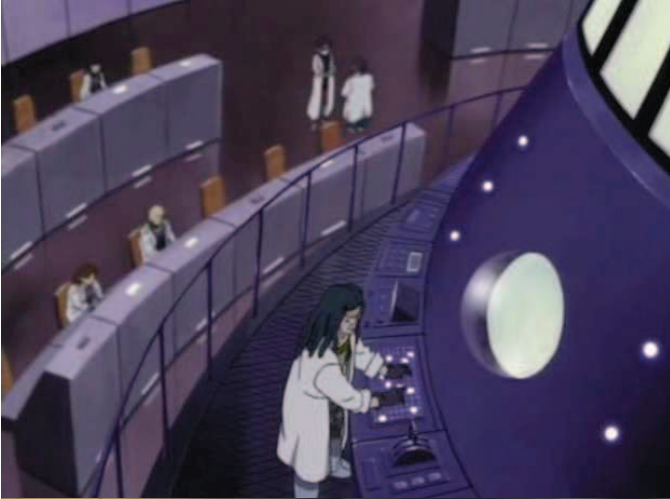
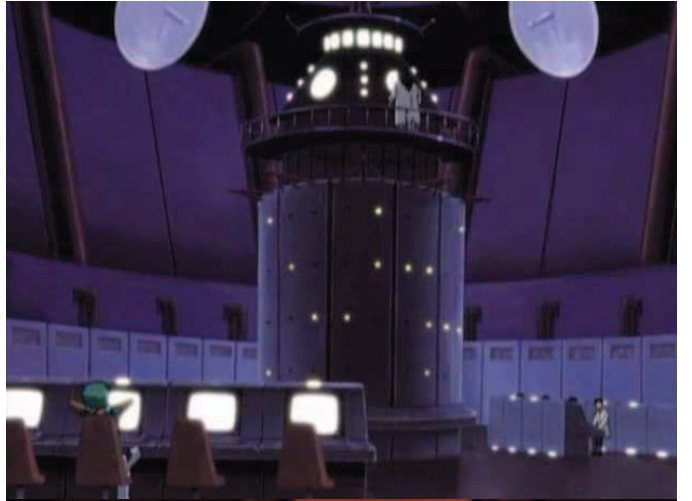
Aujourd'hui cette même base a été reconstruite en tant que station spatiale, en orbite autour de la planète, nommée NEW ULBACUS !

Dans la fameuse salle centrale de la station, où se dresse le laboratoire principal d'Ulbacus, on distingue beaucoup d'antennes paraboliques, qui rappelle la technologie similaire des Gouluz pour contraindre l'énergie méga, et il y a aussi, sur l'estrade d'un pilier central, captant toute l'attention des savants qui s'y relèvent en permanence, des globes en verre de protection, où des perles de lien subissent des fusions énergétiques, non naturelles, pour tenter de créer des « key spirit » artificiels, en forçant le destin avec l'aide de la technologie.







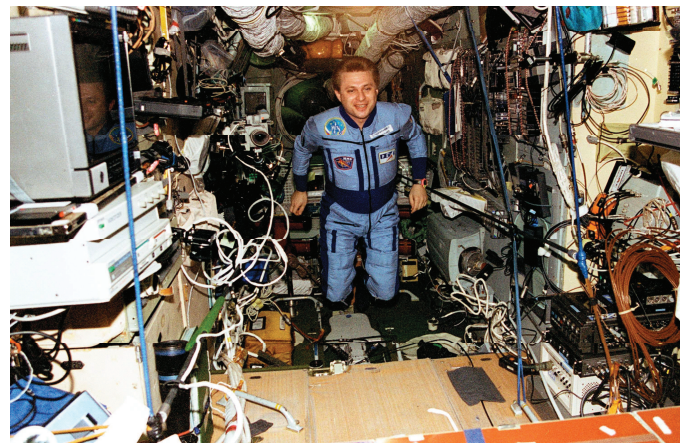
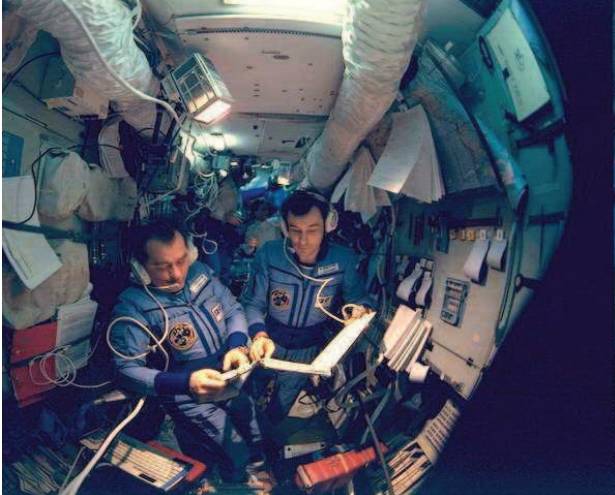
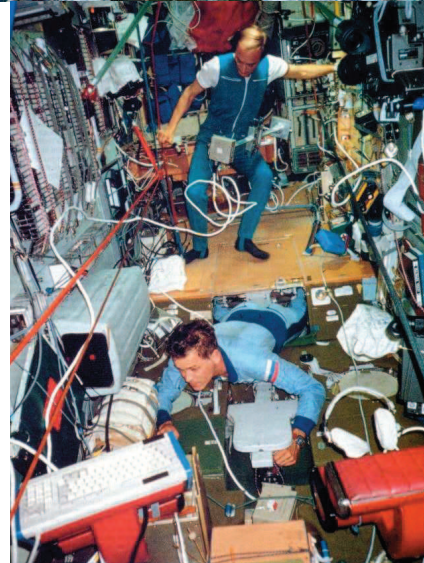
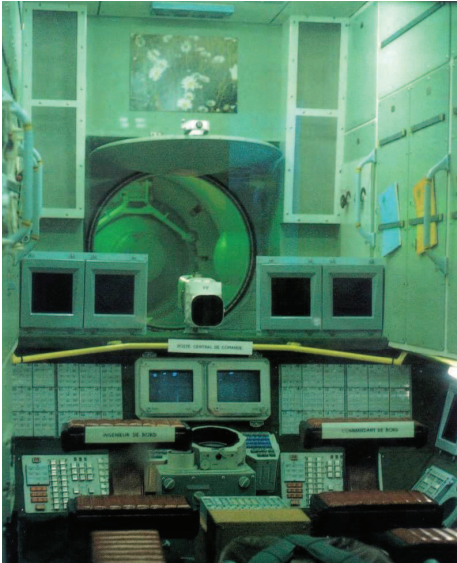
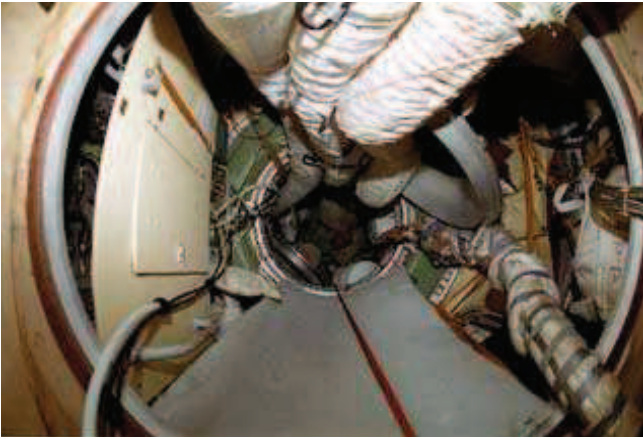


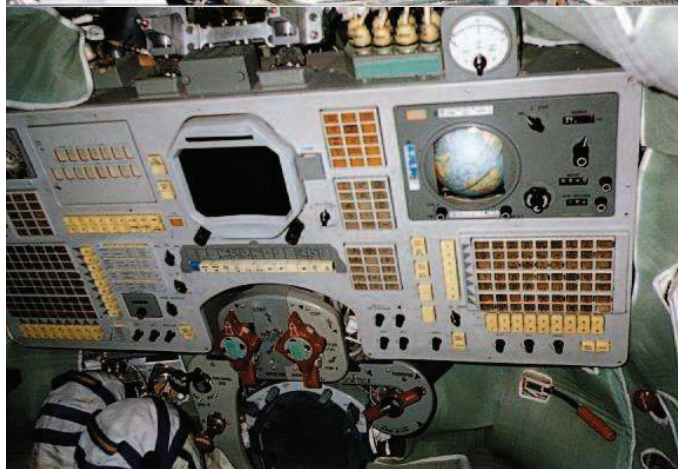
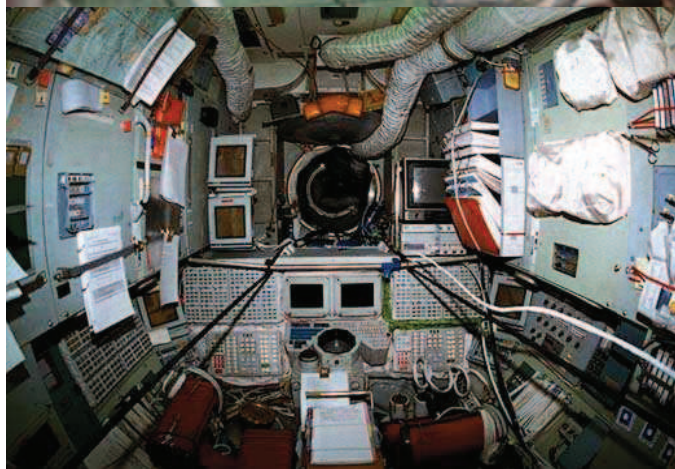
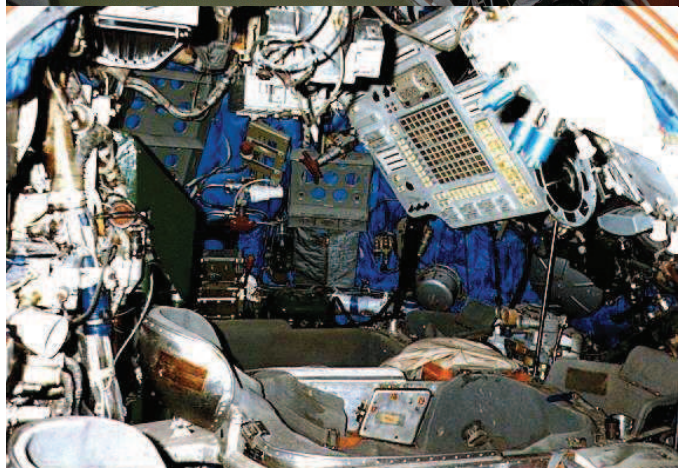
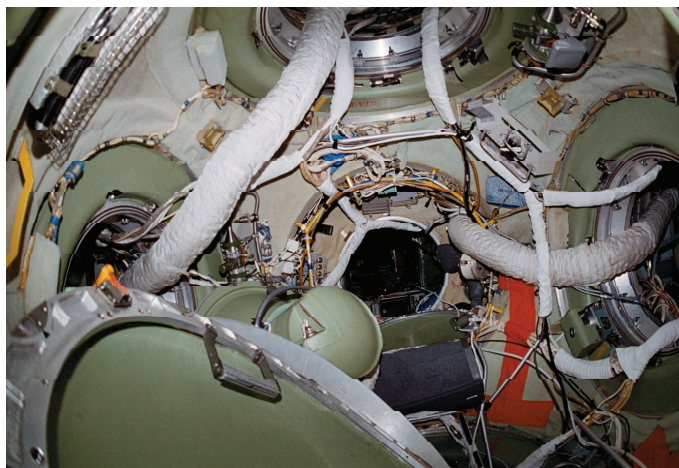


NEW ULBACUS
Vue de l'espace



Intérieur encombré





C'est quasiment la même station que celle visitée 15 ans plus tôt par Birmad et Loki, que visite Lorwan, sauf qu'elle est en orbite, et dispose d'équipement évidemment plus avancé technologiquement.

Elle est donc moderne et confortable...

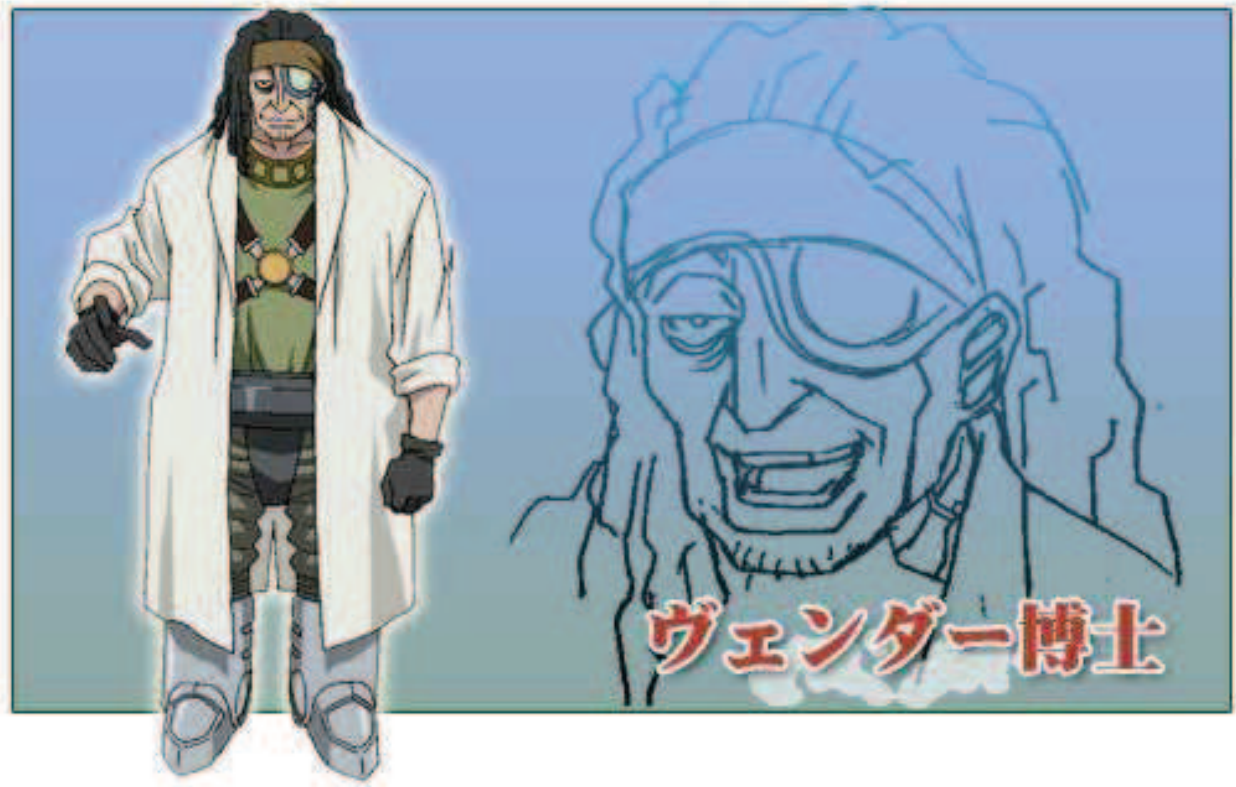
Enfin, question confort, tout est relatif ! 😊

En effet, lorsque Lorwan la visite, l'espace est assez exiguë, empli de câbles, de tuyaux, d'écrans, et d'objets flottant en tout sens...

Car les savants d'Ulbacus n'ont pas eu les ressources nécessaires pour équiper leur station de la pesanteur artificielle, et vivent ainsi en apesanteur depuis plus d'une décennie.

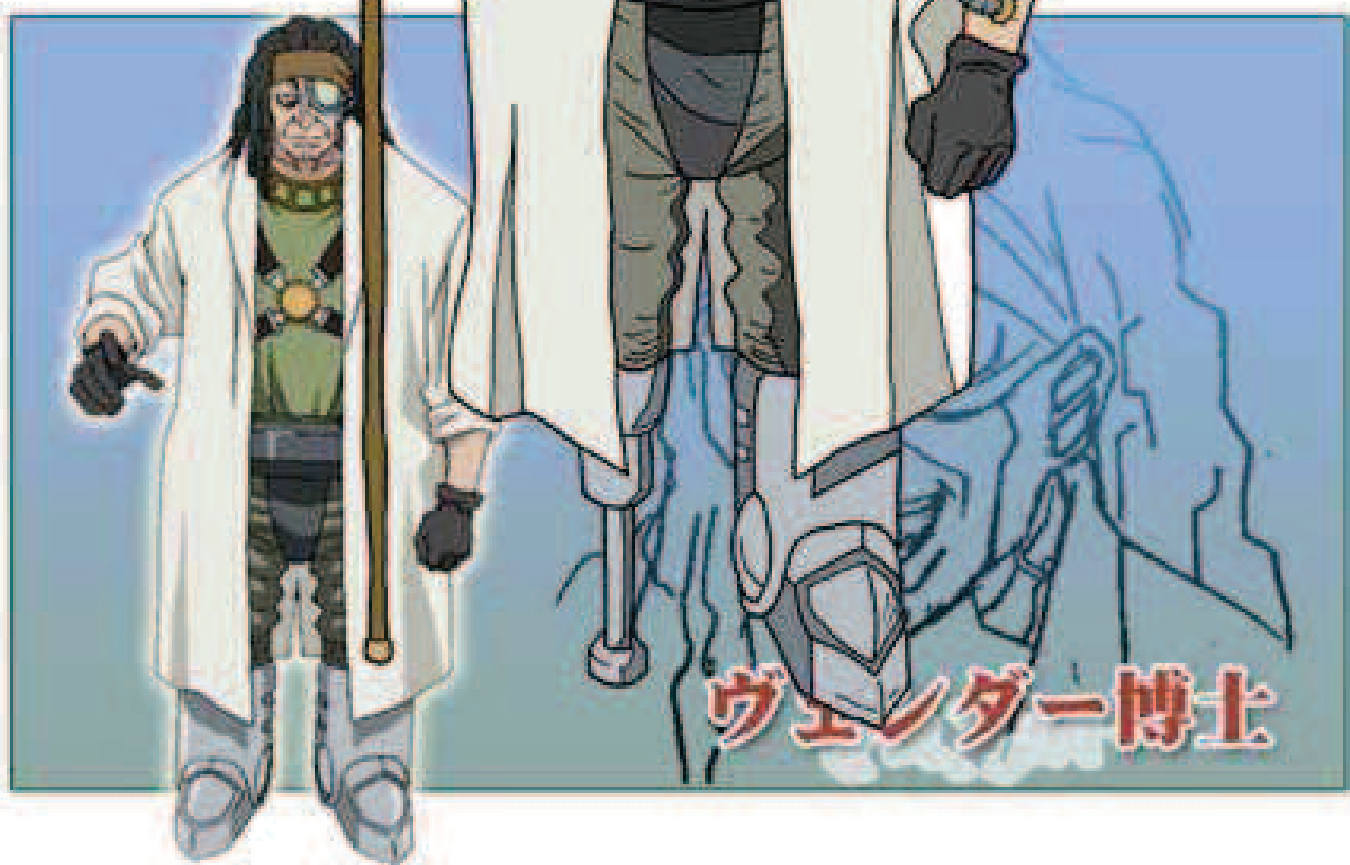
PNJ d'ULBACUS

Vendar



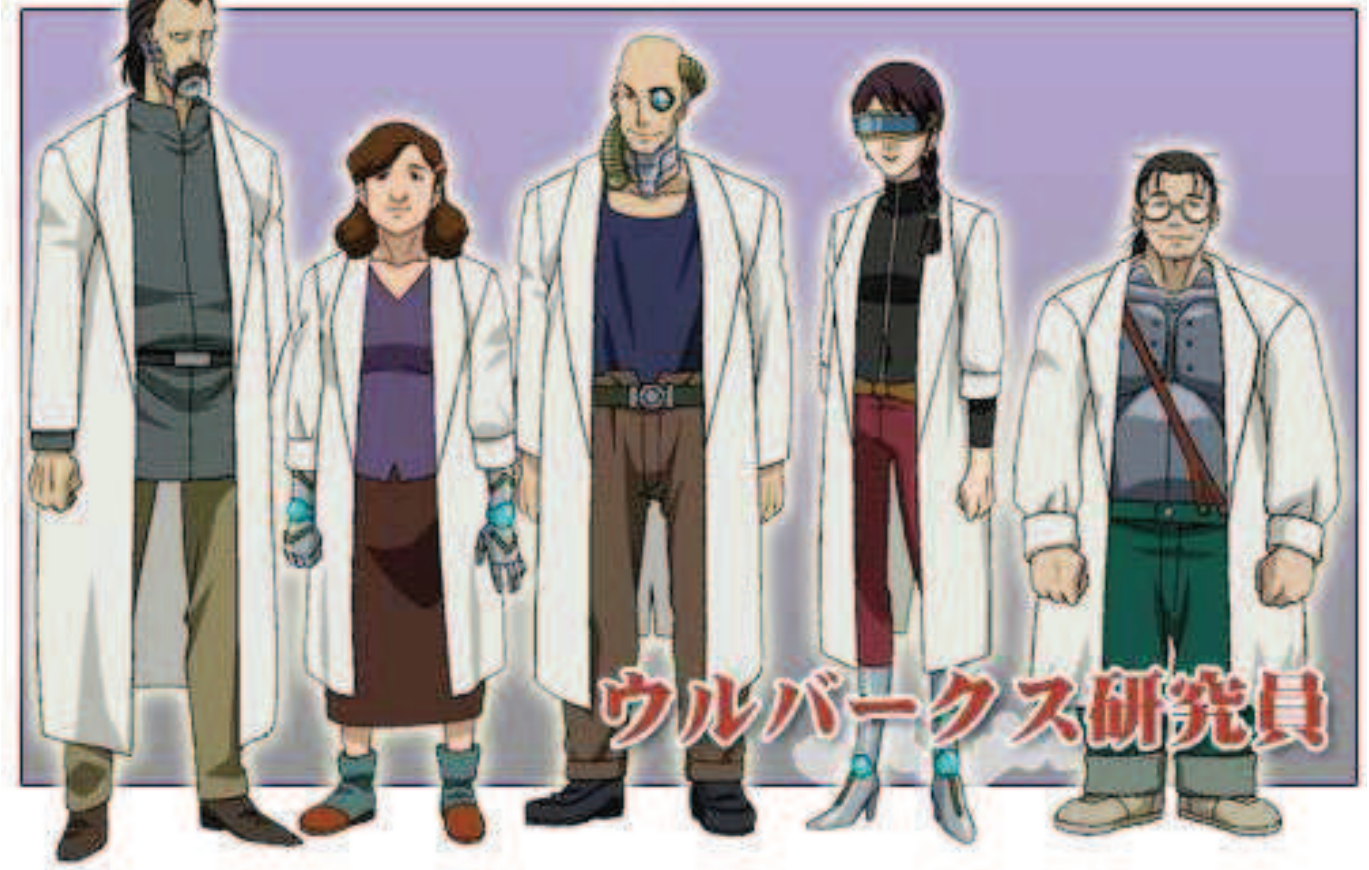
エクスマキーナ

VENDOR



ヴェンダー博士

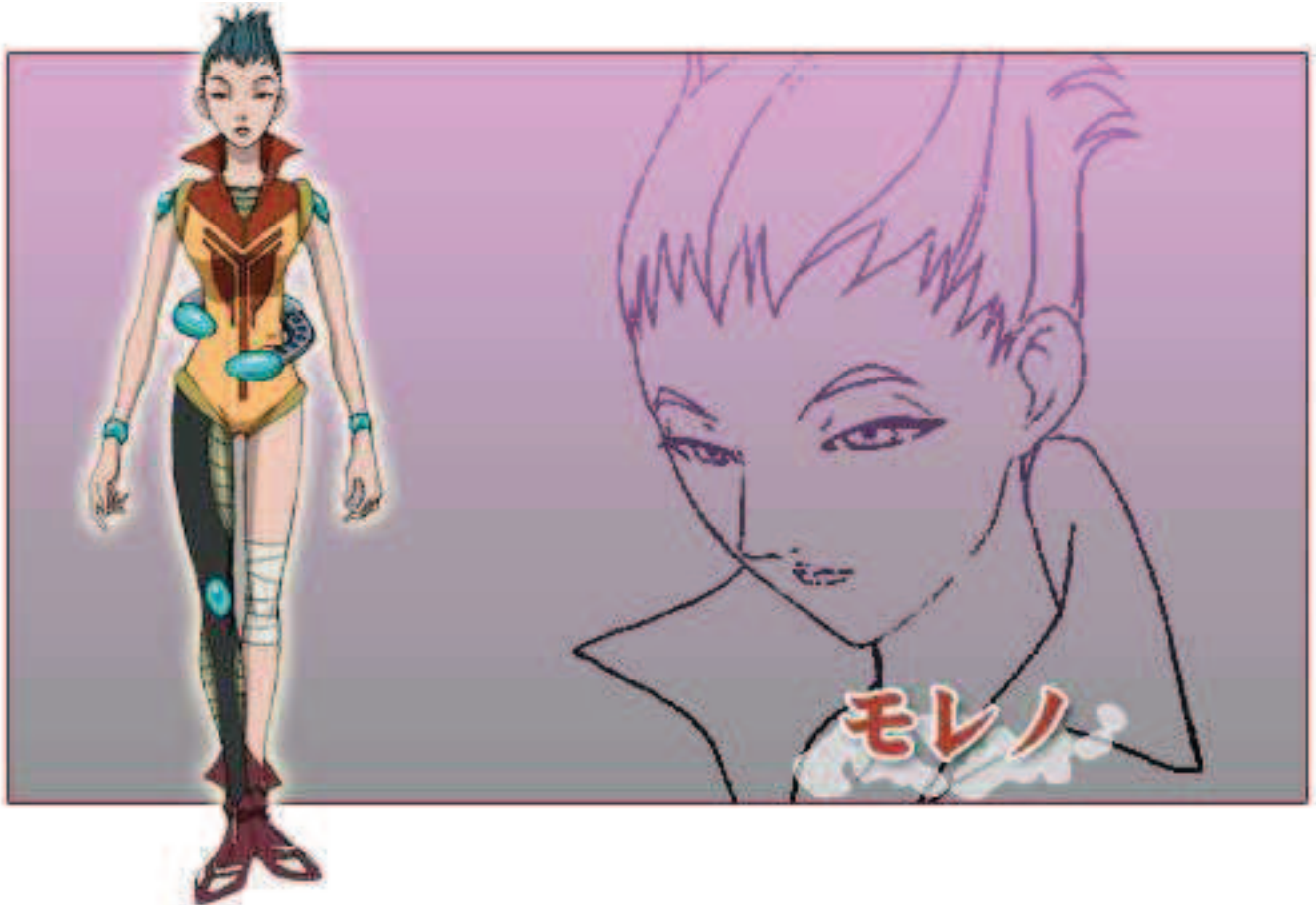
Equipe Kennkyuuin



Helic



Moreno



Ginga



マラキア

GINGA

ギンガ



ギンガ



Nation de « NEOTOPIA »

C'est la nation la plus religieuse et fascisante de Kiba, car elle est gouvernée par un clergé totalitaire, souverainement dirigé par le pape Hilam.

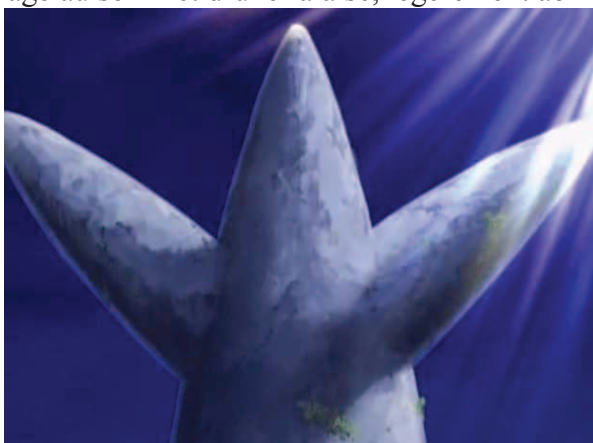
Sa technologie, légèrement supérieure à celle des autres nations (Ulbus mis à part évidemment), exploite les ressources des marées, par des systèmes d'écluses, et des cristaux énergétiques.

Sa culture est fortement imprégnée d'une religion dogmatique, imposant des règles de vie très stricte à la population, et sa tradition d'invocation des spirits est de type hermétique.

Village portuaire

Fait de constructions pas très modernes, dans le style grec du début du 20ème siècle terrestre, il est construit à flanc de falaises.

On y trouve une sorte de dolmen, de pierre dressée, assez grand pour abriter un temple, qui domine le village au sommet d'une falaise, légèrement abîmé par le temps, et un peu à l'abandon.







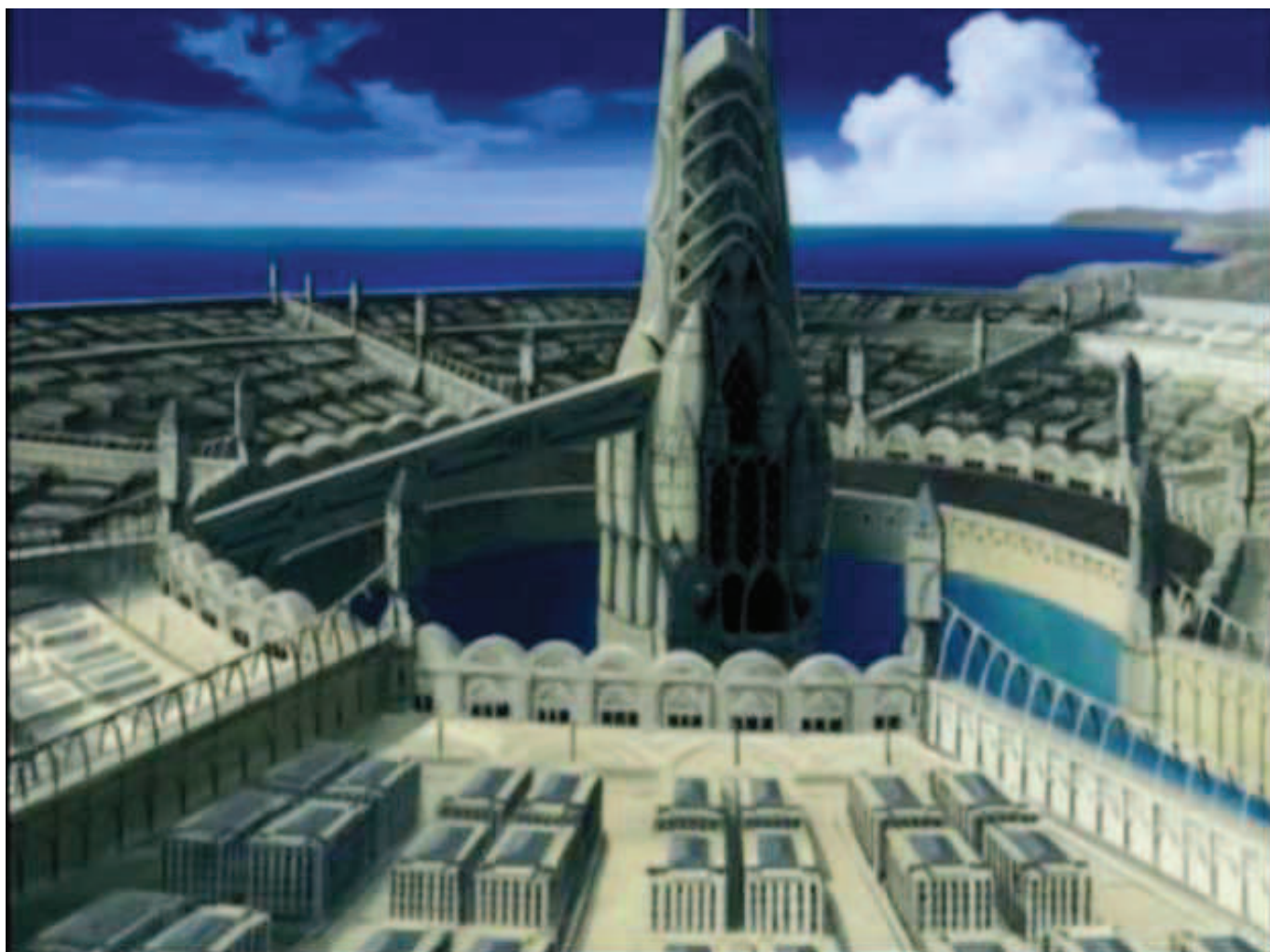
Capitale hightech

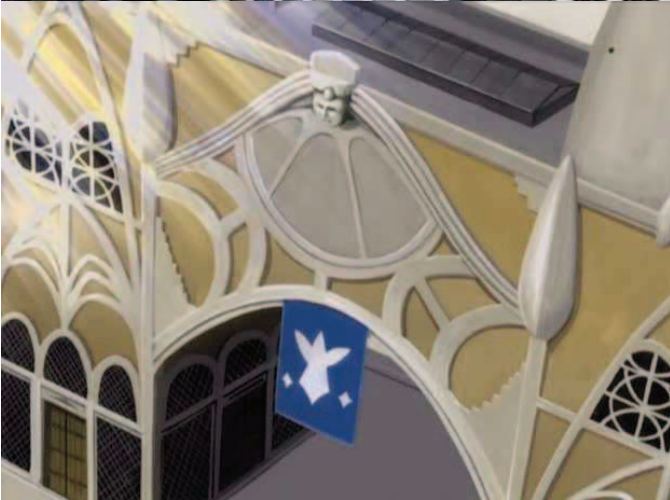
Située elle aussi en bord de mer, cette mégapole est très moderne, ses quartiers d'immeubles à étages sont rangés géométriquement autour d'un donjon central aux allures de cathédrale futuriste, relié à la ville par des ponts couverts, dressés en arc de voûte au dessus de douves profondes.

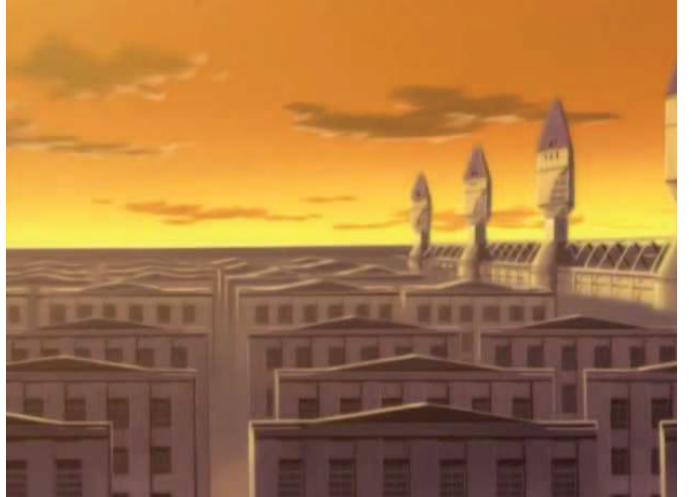
La ville n'a rien de médiévale, le béton, l'acier et le verre remplacent ici les pierres et les toits en chaume dans les constructions, l'électricité (produite par des centrales maritimes) semble aussi y être développée.

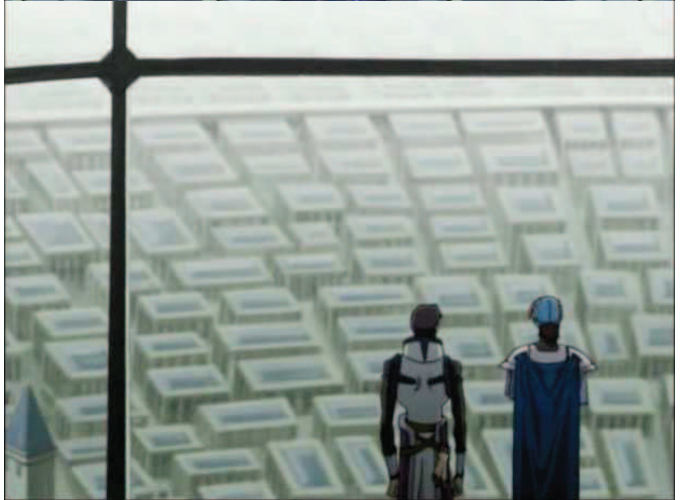
Cette région de Kiba est contrôlée par **Hilam**, qui est le guide spirituel du peuple de Néotopia, il s'agit d'une sorte de pape, reconnu pour être un puissant shardcaster.

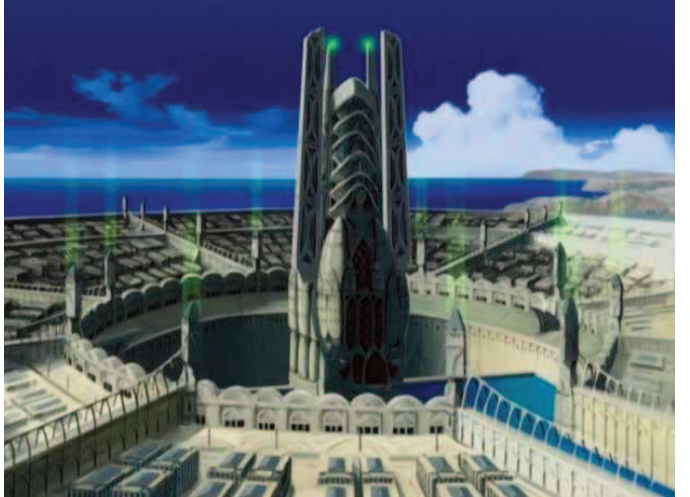
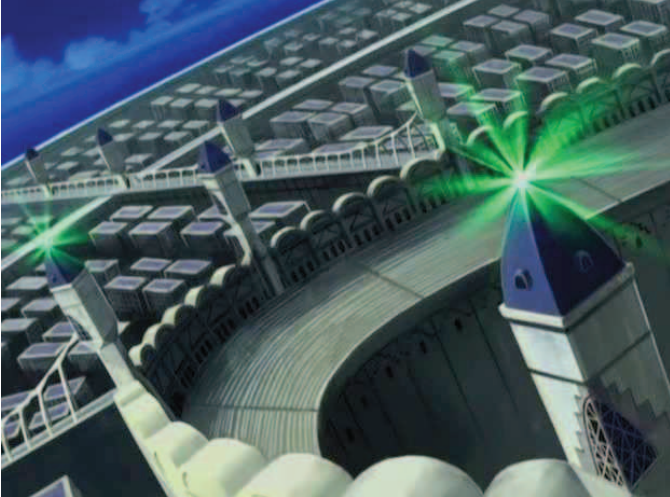
Il dirige le pays, entouré de ses pairs, dans cet état religieux et militocrate, d'une main de fer.



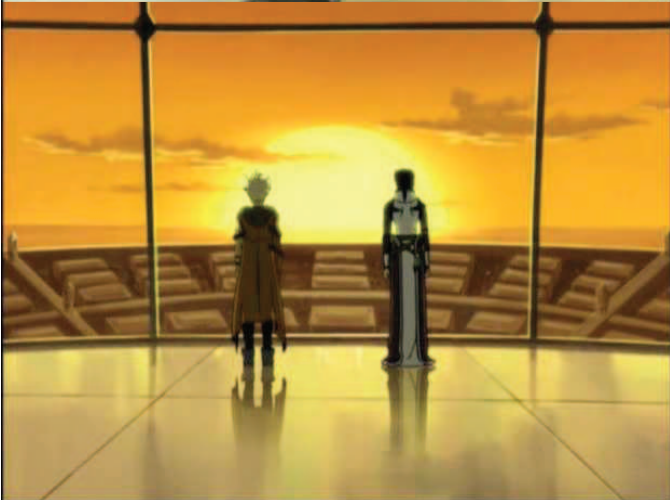
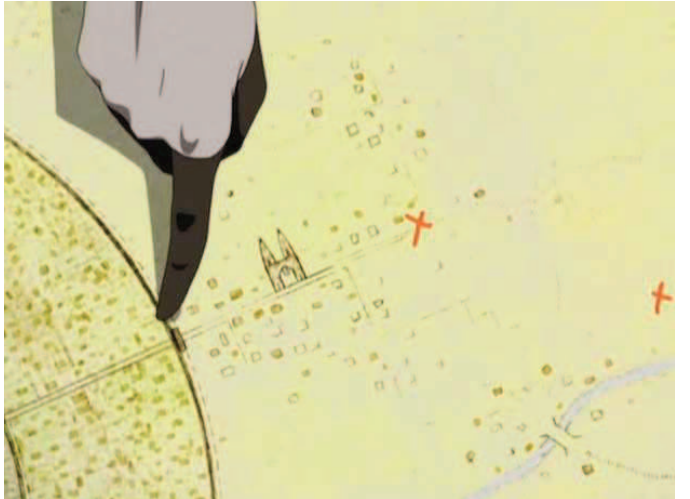


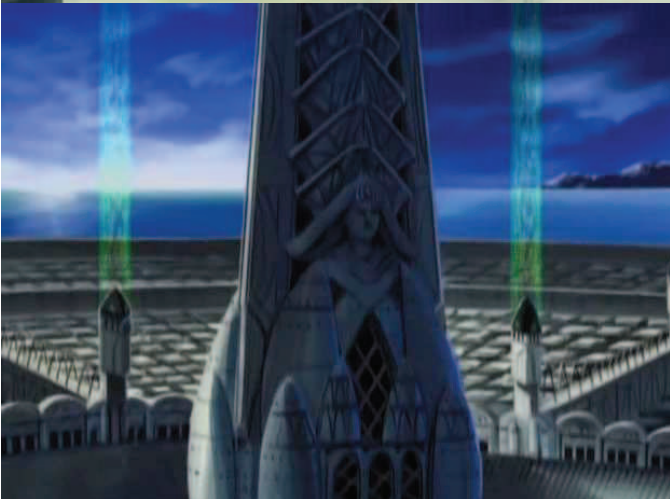
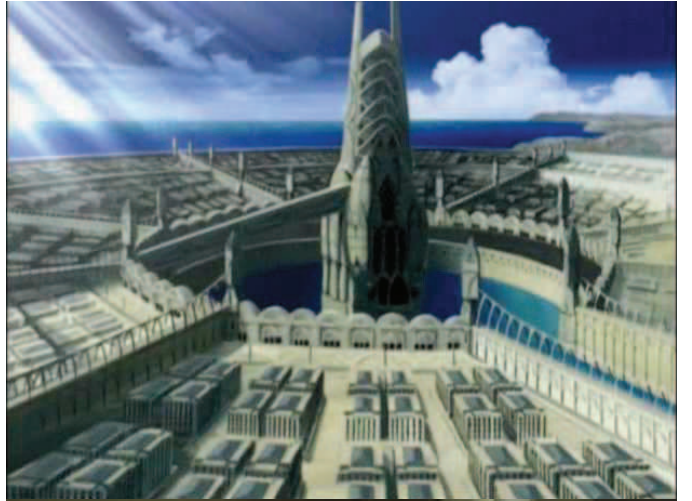


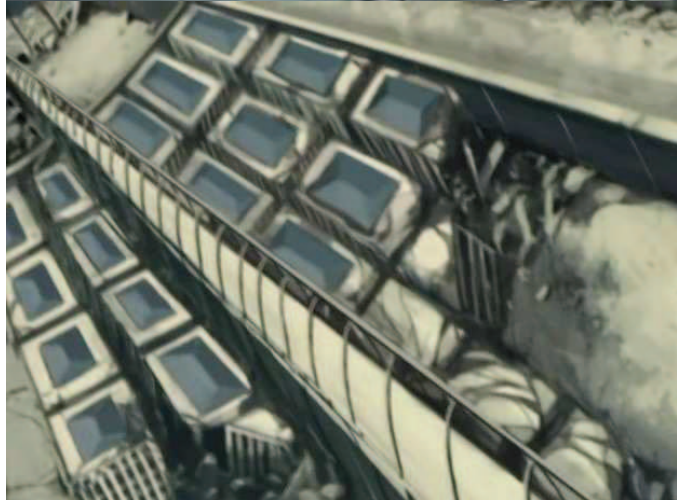
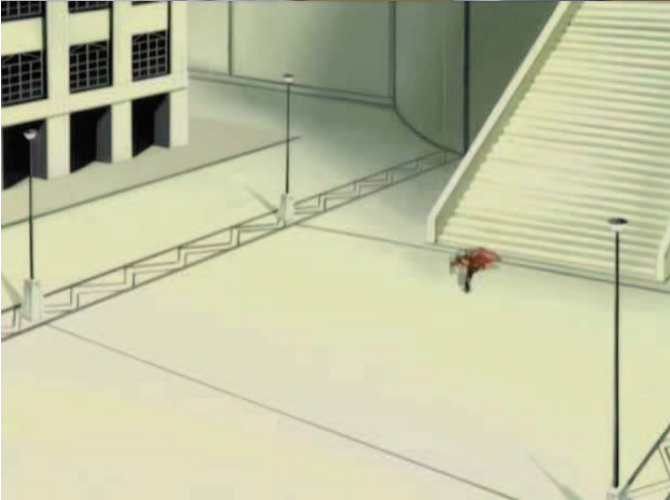


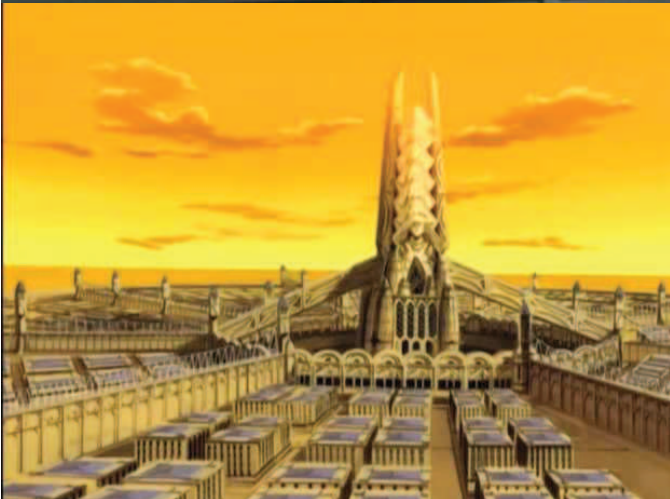












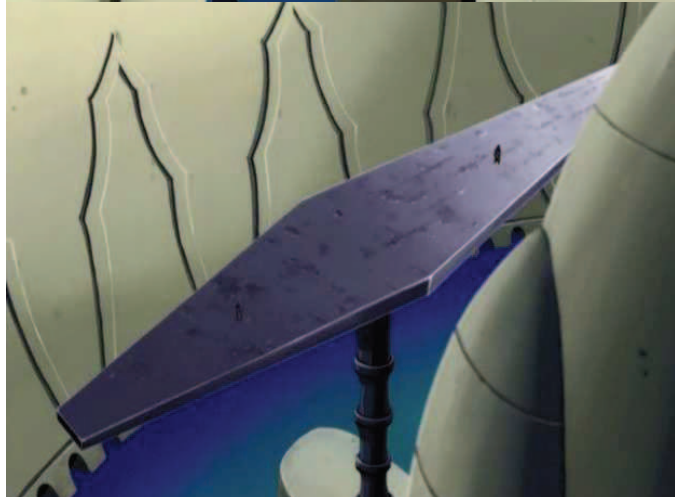
Arène Centrale

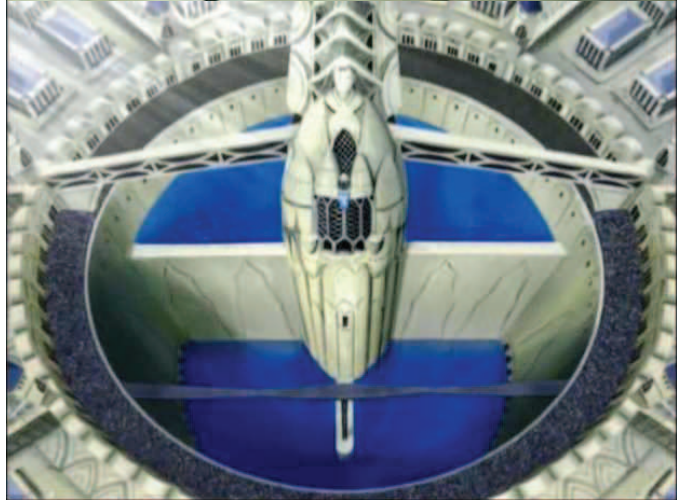
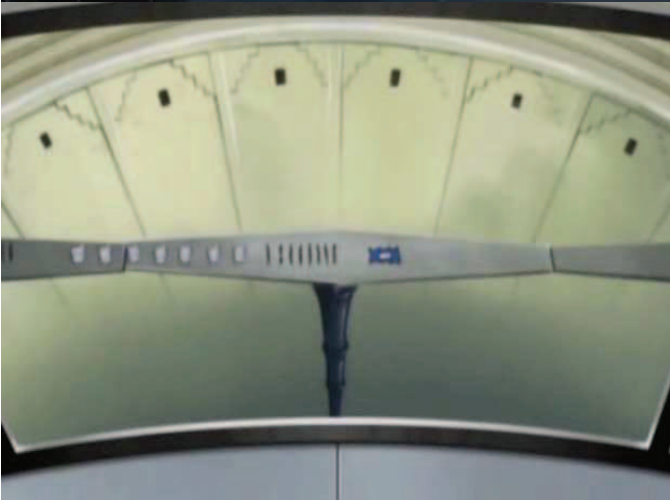
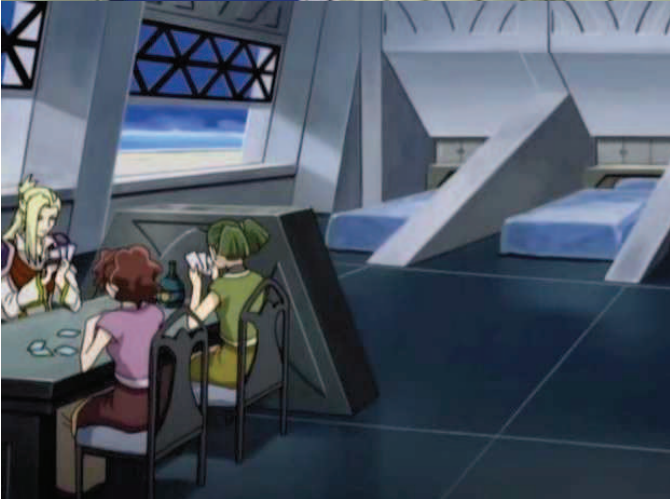
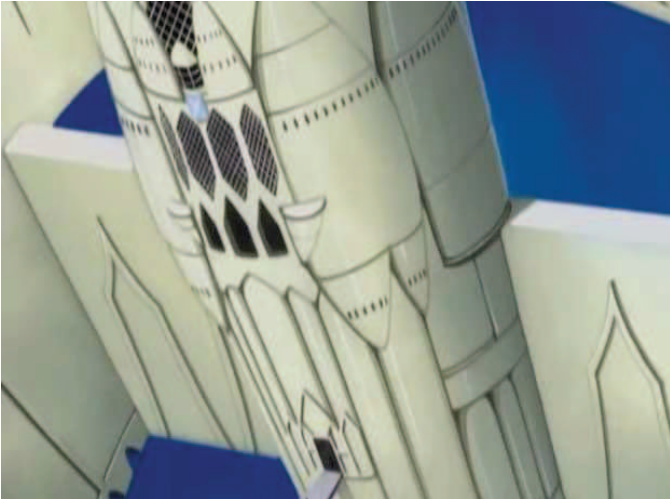
Les arènes de Néotopia sont donc situées au centre de la capitale, elles encerclent la grande tour cathédrale d'Hilam.

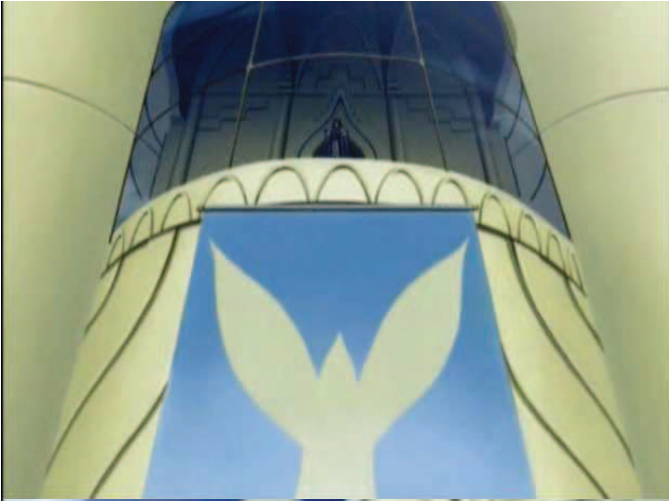
Il y a une profonde douve, large de plus de 50 mètres, tout autour de la flèche de l'église géante, remplie d'eau de mer puisque Néotopia est bâtie sur la côte.

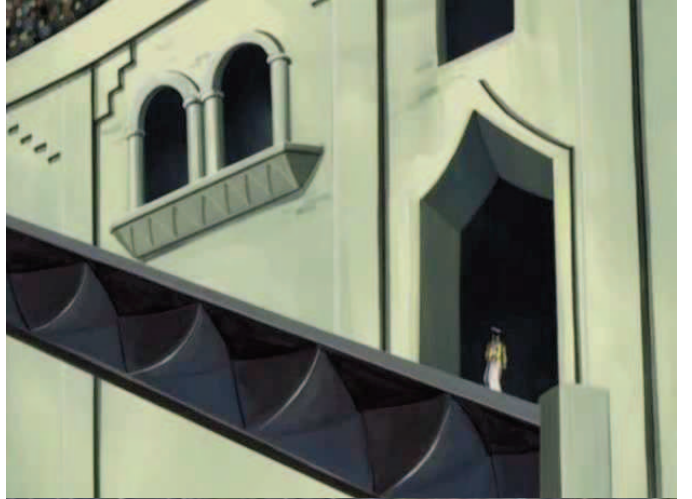
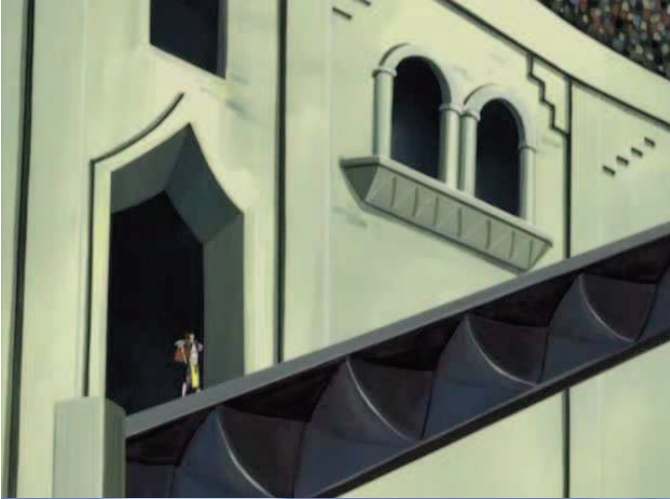
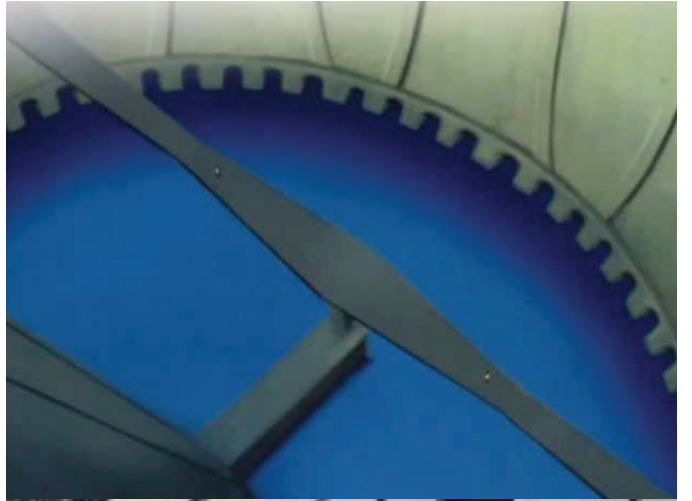
Les combats ont lieu sur un pont amovible au dessus de cette douve circulaire.

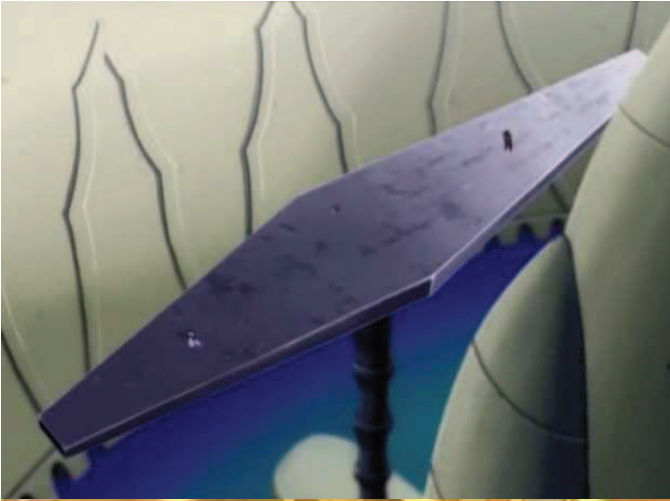
Les gradins entourent la douve, adossés à l'espèce de Colisée moderne qui sert de « village olympique » aux délégations des différentes nations.





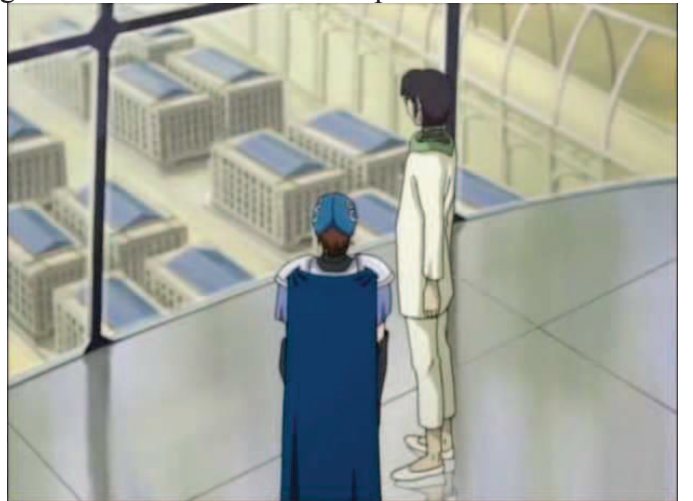






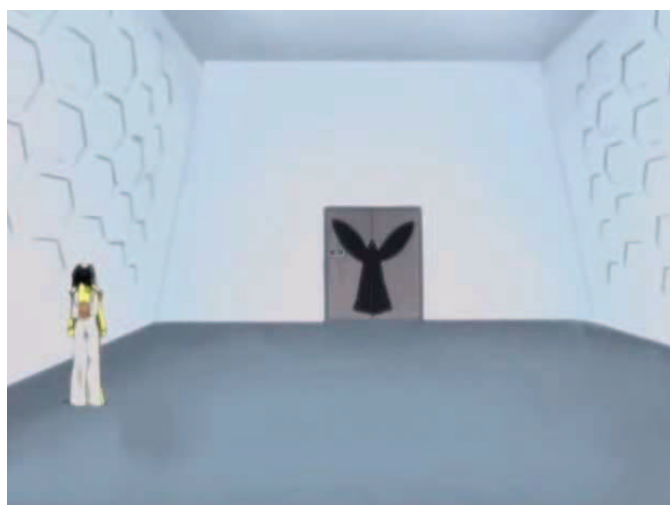
Hôpital militaire

Attendant aux arènes de Néotopia cet hosto d'urgence est donc situé aussi en plein centre ville.



Prison de haute sécurité

Un exemple de la libre pensée régnant à Néotopia (la secte du Minotaure n'est pas loin) ! ☺



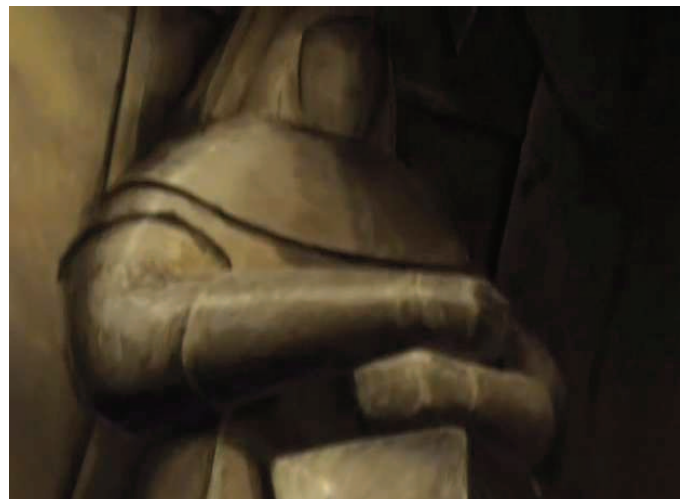


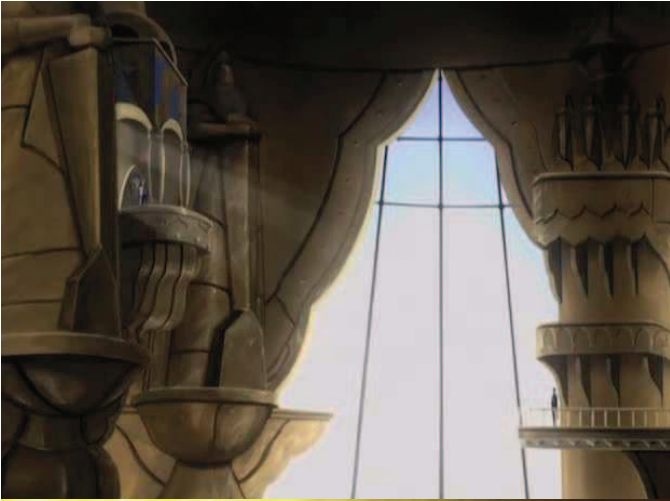
Temple Principal

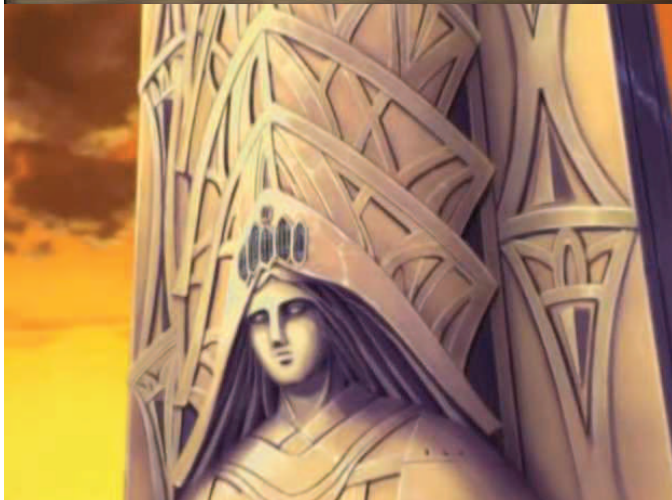
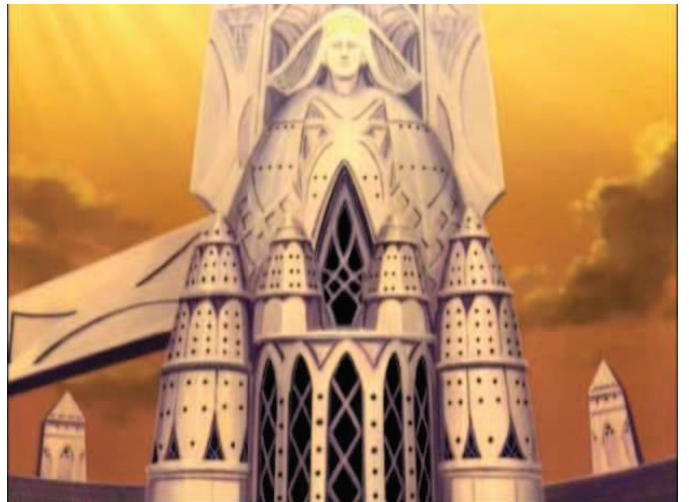
Le temple principal de Néotopia (car il y a des églises dans tous les quartiers de la capitale, comme dans tous les villages de cette nation) est une giga-cathédrale, pointant au cœur de la cité.

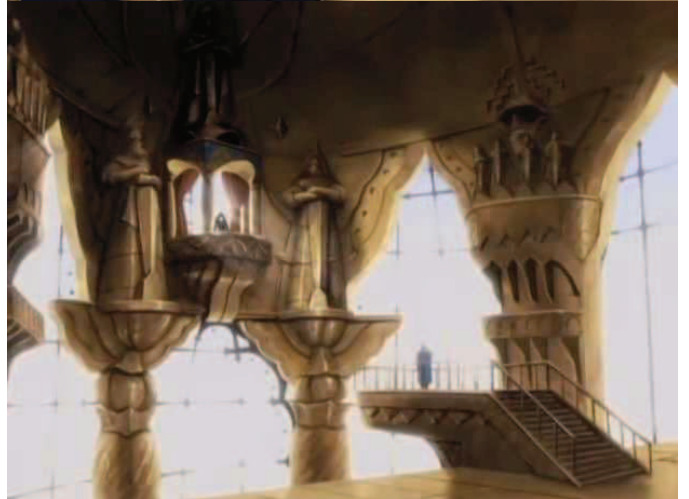
On accède à la cathédrale d’Hilam le dieu vivant par des ponts-levis higtech.

Dans la grande salle du temple principal, outre les statues gigantesques des pionniers shard casters, on trouve, entre de grandes tentures bleues, une impressionnante baie vitrée donne une lumière apaisante, propice à la médiation, tandis qu’Hilam domine toute l’assemblée, perché dans son balcon de demi-dieu.





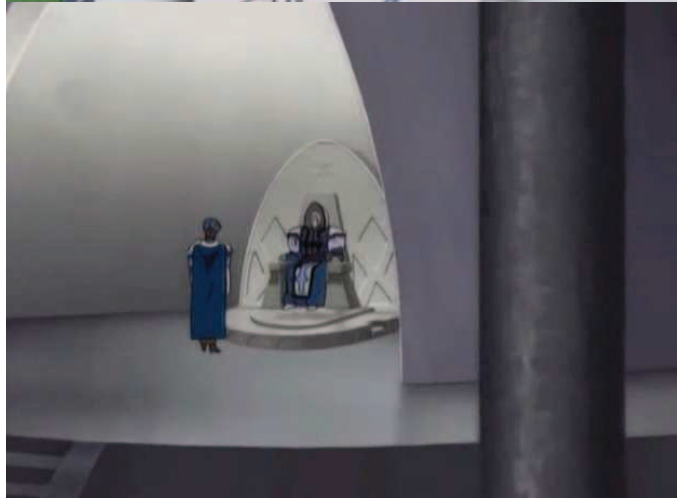




Temple isolé

En cas d'urgence, par un passage secret, Hiram peut fuir sa cathédrale, et la capitale, pour rejoindre la campagne néotopienne, dans un humble temple isolé au pied de la montagne...







Gastronomie néotopienne

Un exemple de repas typique méridional à base de fruits de mers :

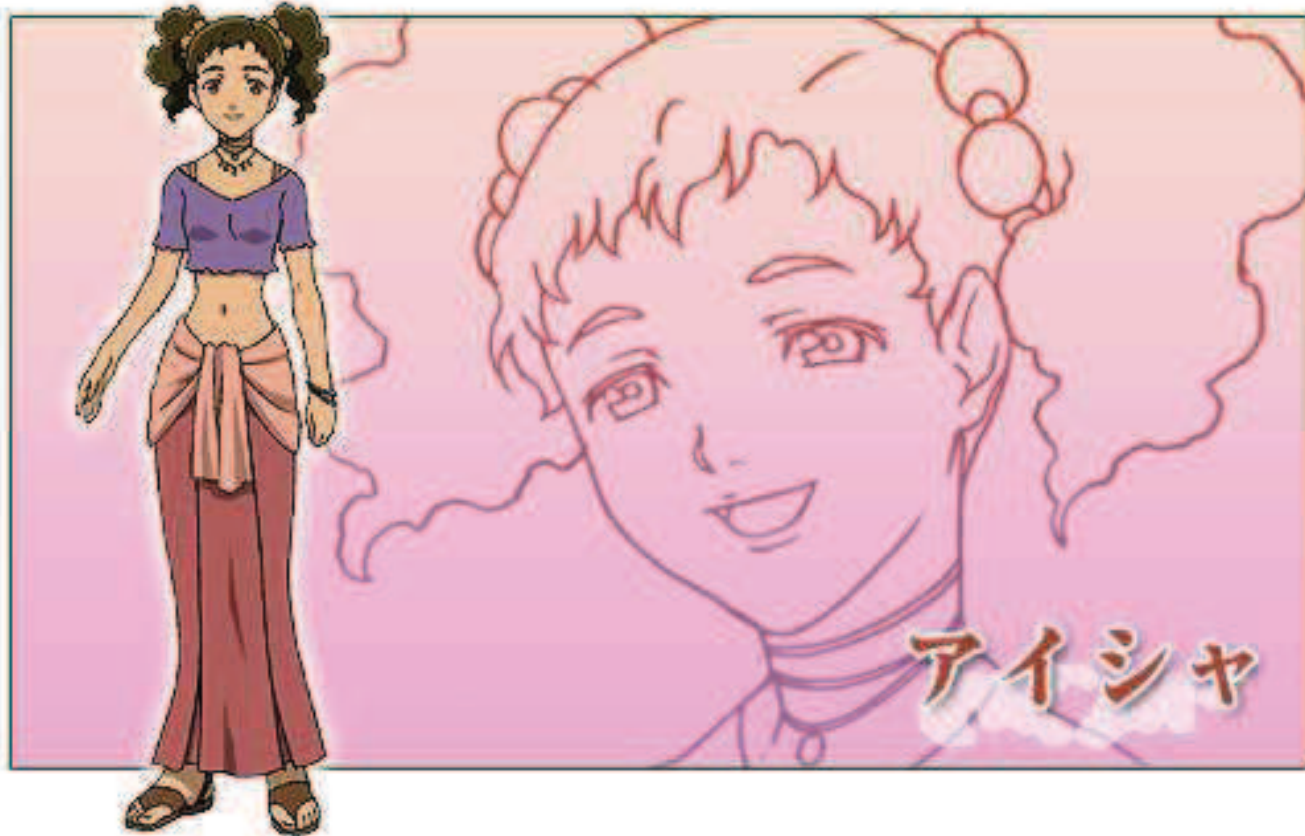


PNJ de Néotopia

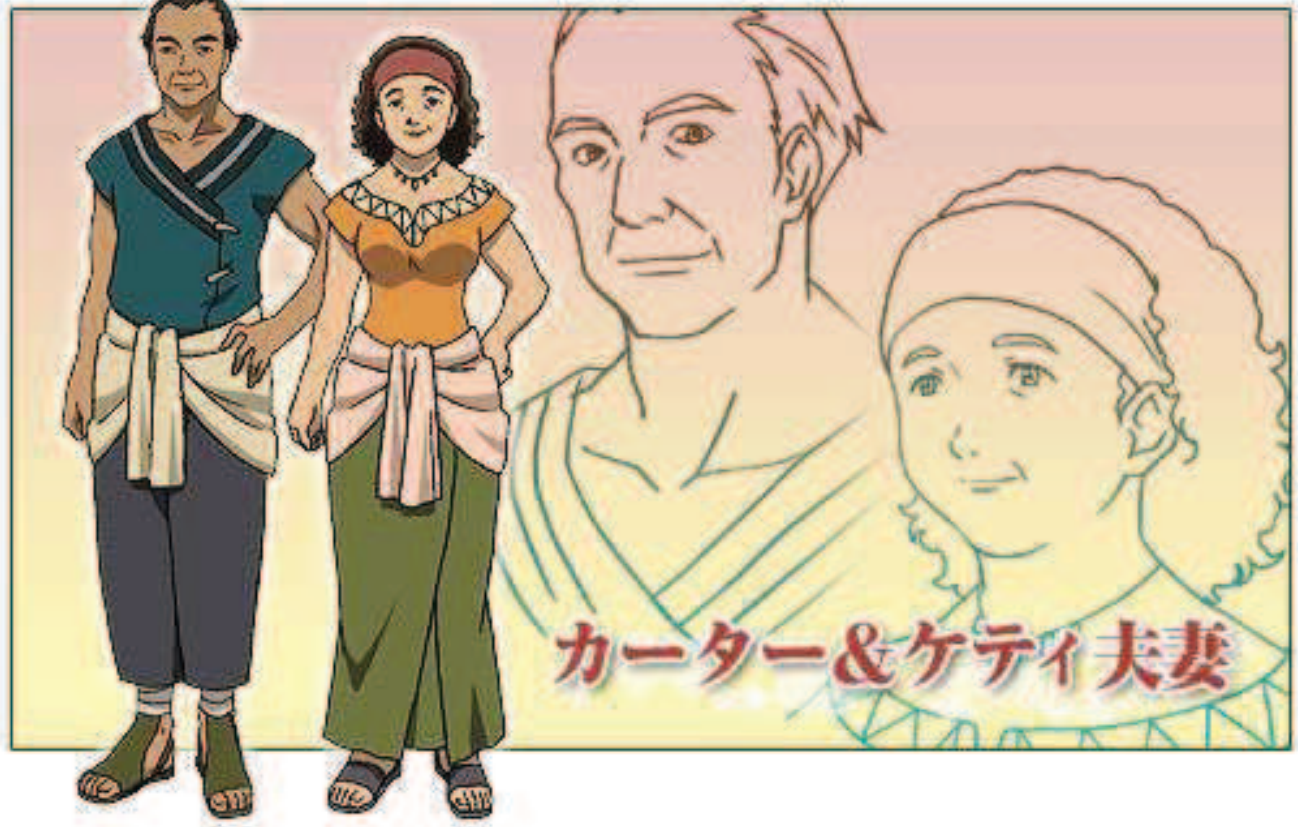
Kies



Isha



Couple Kandk



Chef des gardes à l'entrée de la ville

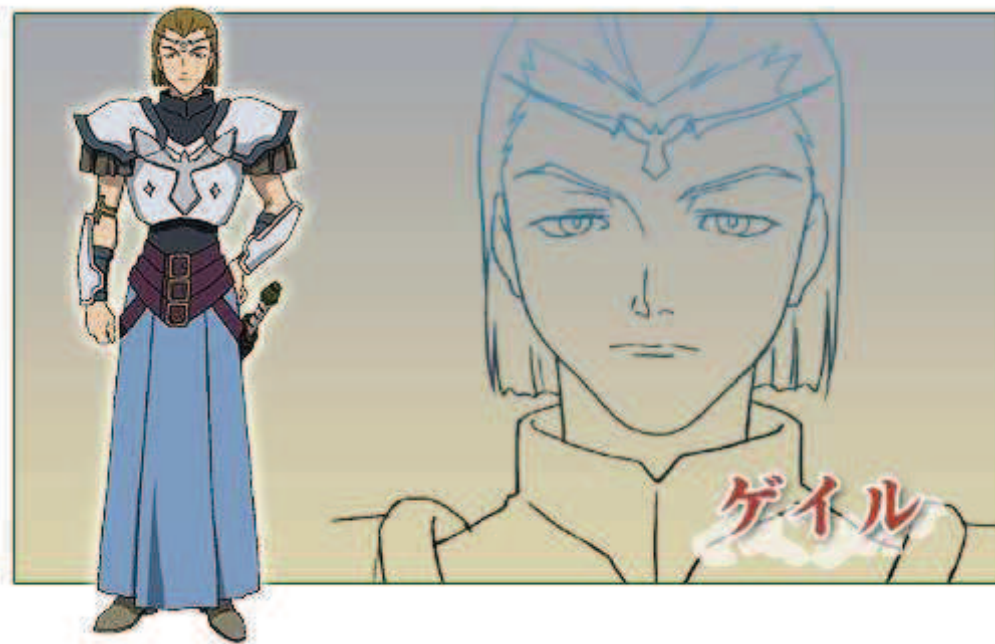




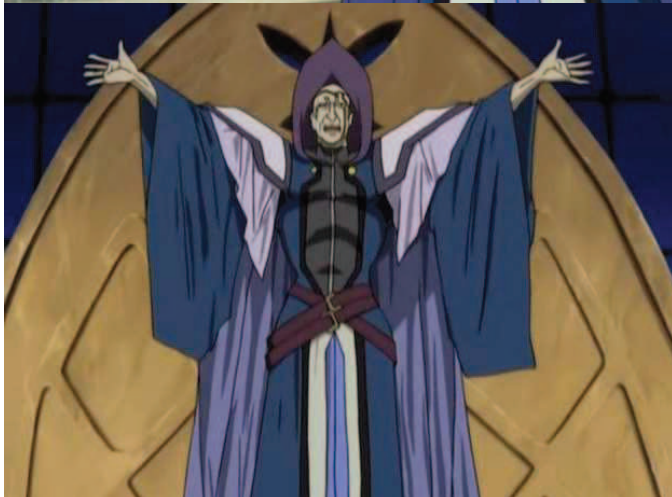
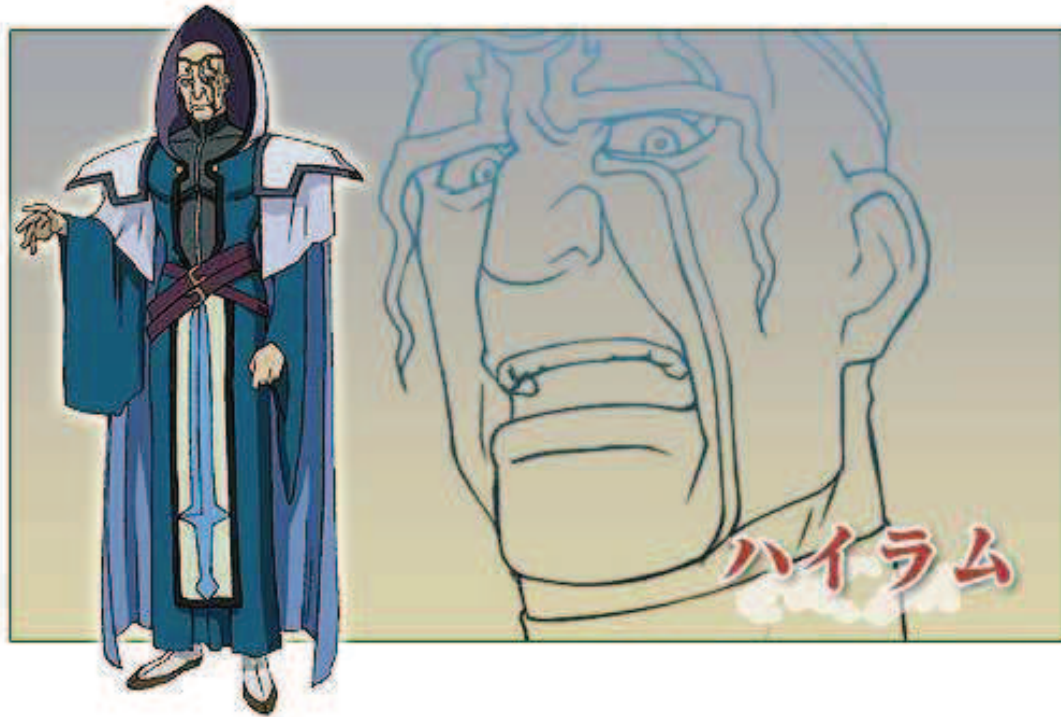
Diana (garde du corps d'Hilam) et son spirit Gyuriosu



Gile (inquisiteur de village) et son spirit Rurk

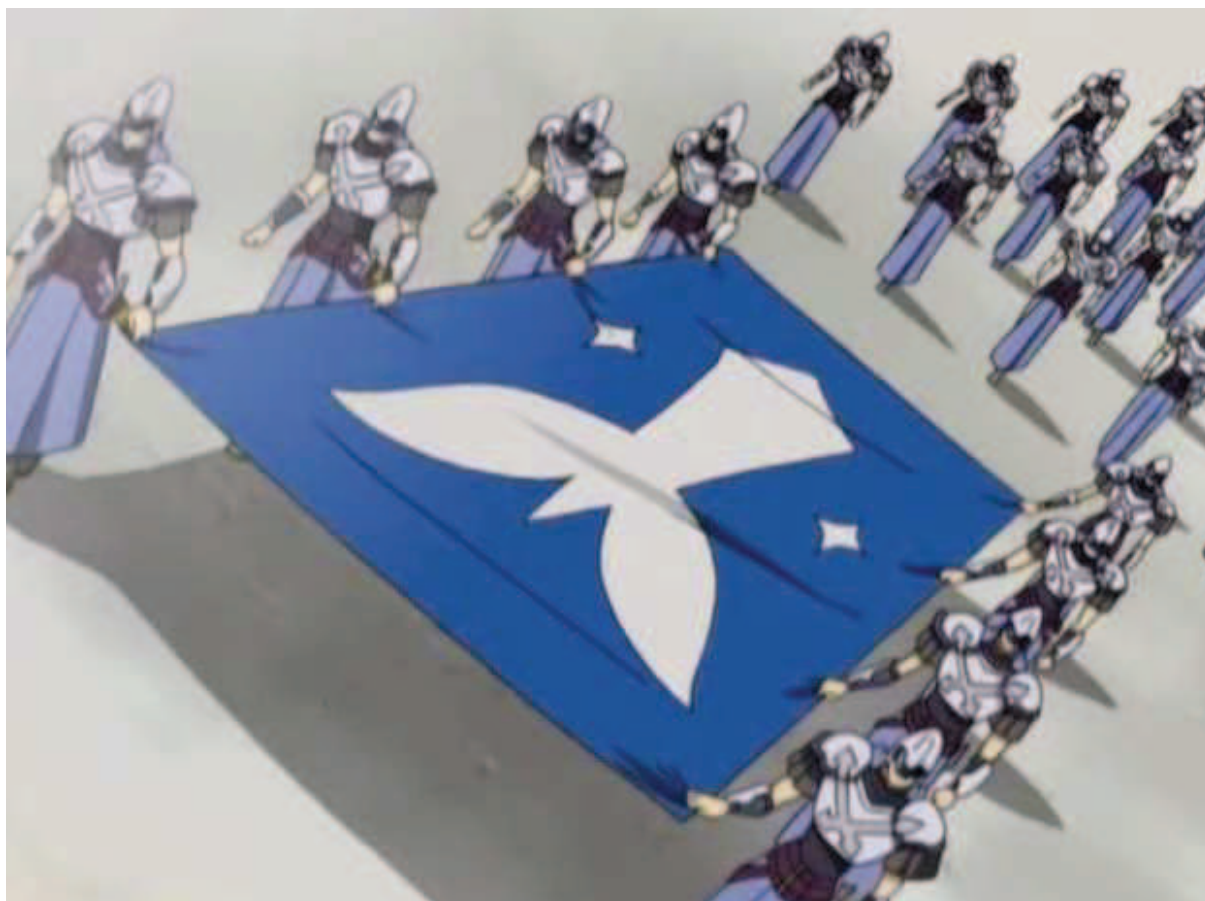


Hilam (archi-pape de Néotopia) et son spirit Ga-dexian





Soldats inquisiteurs néotopiens et leurs spirits centaures







Même les enfants sont enrôlés dans une éducation militaire et religieuse très stricte...



Spirit centaure Bu-barisu



Spirit centaure Mo-fiasu

Nation du « PAYS SOUS LA TERRE »

C'est la nation la plus archaïque de Kiba, car elle fut autrefois détruite par une invocation ratée du Tasker, qui a ravagé son territoire en surface, et toute sa population émigra dans des cavernes souterraines.

Ils vivent donc aujourd'hui dans un réseau énorme de grottes, où des îlots dépassent d'une sorte de lac souterrain, et sur lesquels se dressent des colonnes de granite verdâtre, avec des habitations sur des corniches en surplomb, accessibles par des escaliers en colimaçons creusés, et des passerelles les reliant les unes aux autres.

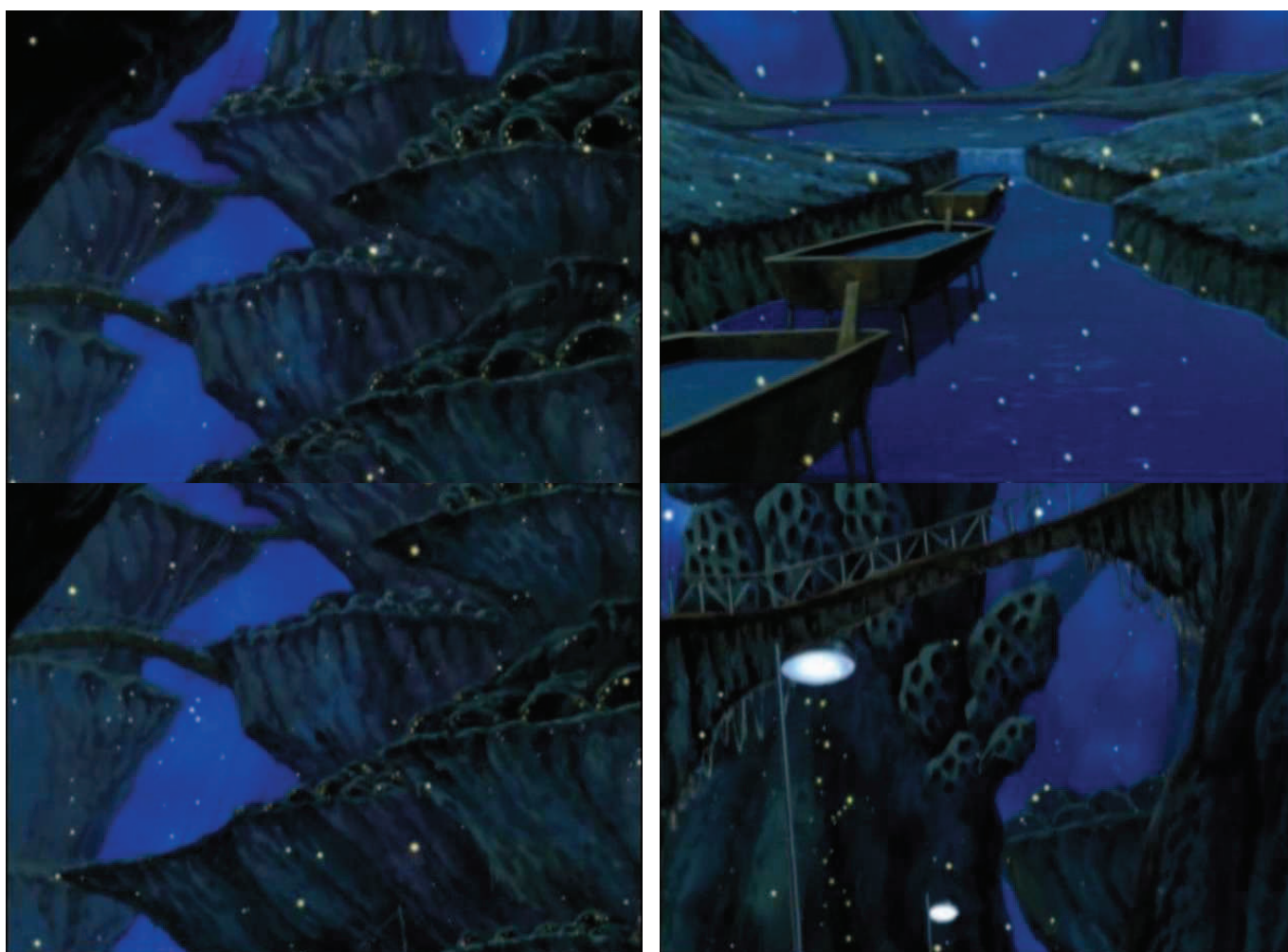
La lumière tamisée provient de roches phosphorescentes, et de leurs reflets dans les eaux glacées et calcaires du lac, ainsi que de feux de torches, ou de foyers dans les habitations.

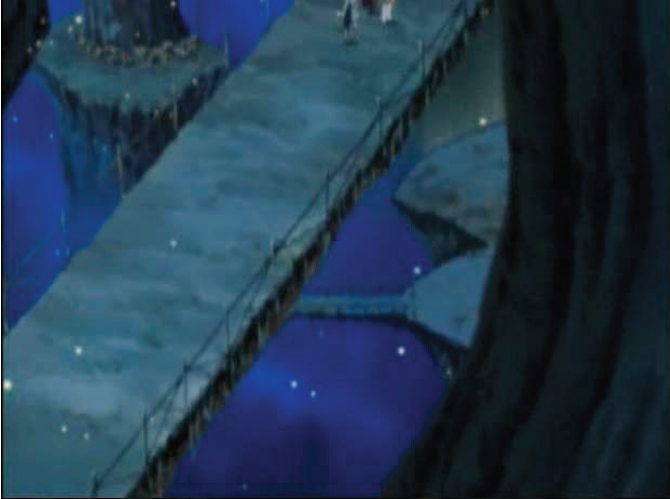
Ces habitants du « pays sous la terre » sont assez archaïques, vêtus de loques, de guenilles, d'un niveau technologique entre la préhistoire et l'antiquité.

Leur culture est assez curieuse : car bien qu'humain, ils semblent ovipares, protégeant leurs œufs dans des nids collectifs au sein de leur foyer.

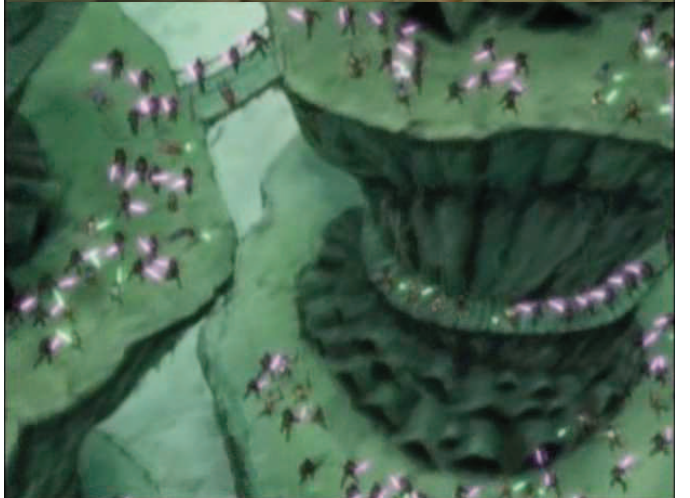
De plus, un spirit puissant semble lié non pas à un shard caster, mais à l'ensemble de la communauté. En cas de danger pour leurs enfants, le cri de toutes les mères invoquera ce spirit protecteur du village...

Ils sont gouvernés par un couple de shard casters, nommés Gusuma et Rushia.











PNJ du PAYS SOUS LA TERRE

Gusuma et son spirit Keritekkusu / Rushia et son spirit Nielssthoff



Nation du « PAYS VOLANT »

Le peuple de la nation du Pays volant est un peuple sans terre qui vit donc dans un esprit gigantesque, ressemblant à un mélange entre une montgolfière et une méduse rosâtre, avec six long filaments tentaculaires qui semblent servir de gouvernails, ou de nageoires, pour se mouvoir dans les cieux.

Garuba est le chef du Pays volant et il est toujours accompagné de son meilleur shard caster en guise de garde du corps : une petite fille qui se nomme **Sagiri**.

Ce spirit servant de « pays » à ce peuple sans terre, est plus de la taille d'un gros vaisseau, que de celle d'une ville, ou encore moins d'un pays d'ailleurs.

Sa population est très réduite, et semble vivre en totale symbiose avec la créature, à l'intérieur de son corps, dans ses organes installées comme des pièces, semblables à des « hommes Jonas ».

Les murs sont tous courbes, décorés de tatouages rituels, et éclairés de minuscules lucarnes de peau translucide.

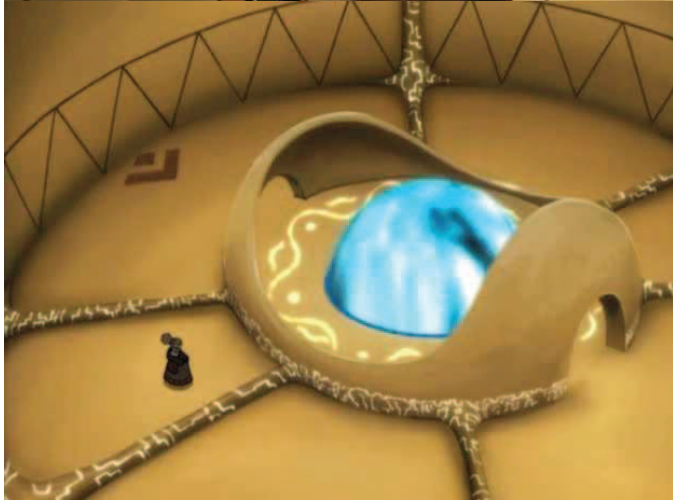
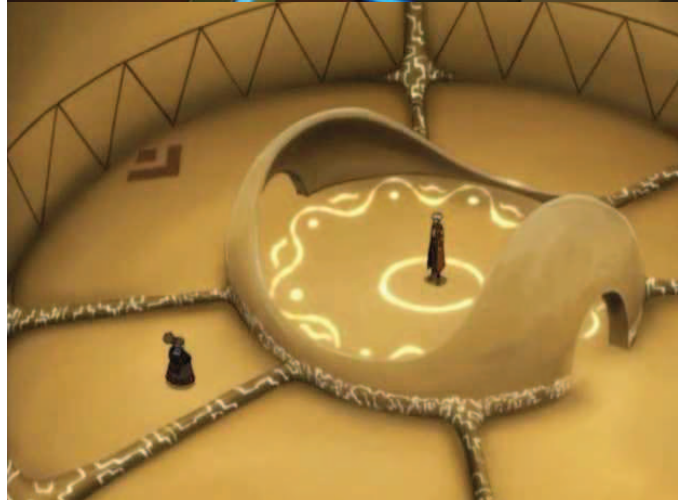
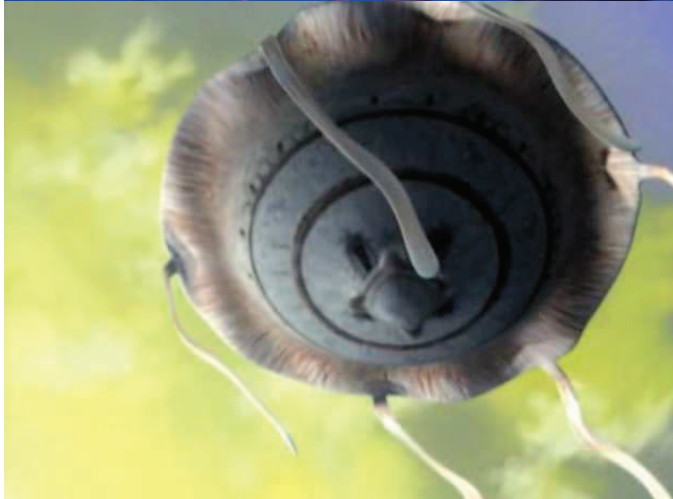
Dans les couloirs il y a des plantations qui poussent en pots le long des murs.

Dans les pièces le mobilier est très sommaire, la vie des habitants est spartiate, mais en harmonie avec la créature qui les abrite.

Une vaste salle où un espace central (entouré d'une coquille partielle) sert de plot amplificateur de téléportation pour les shards.



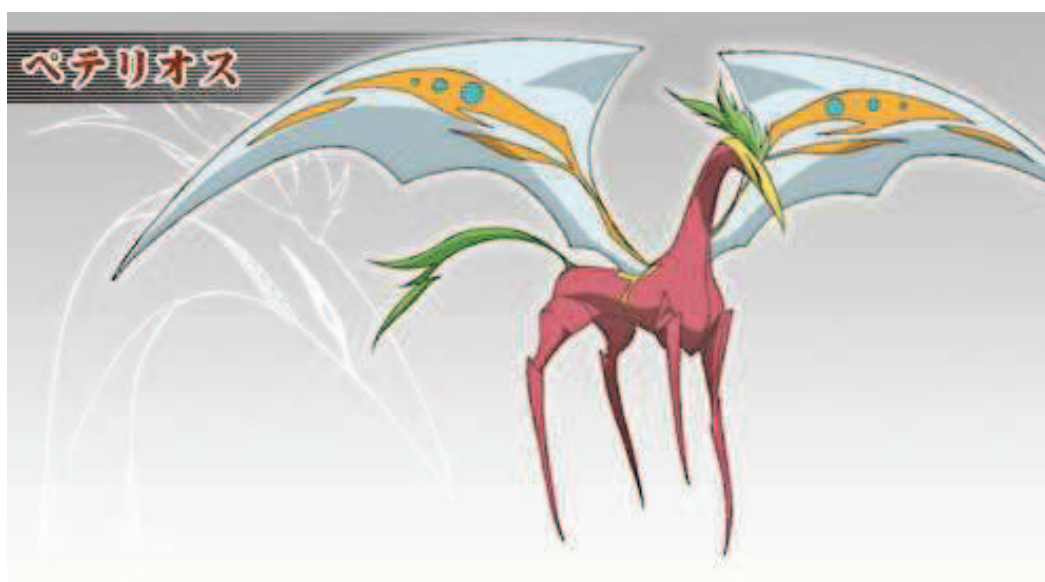






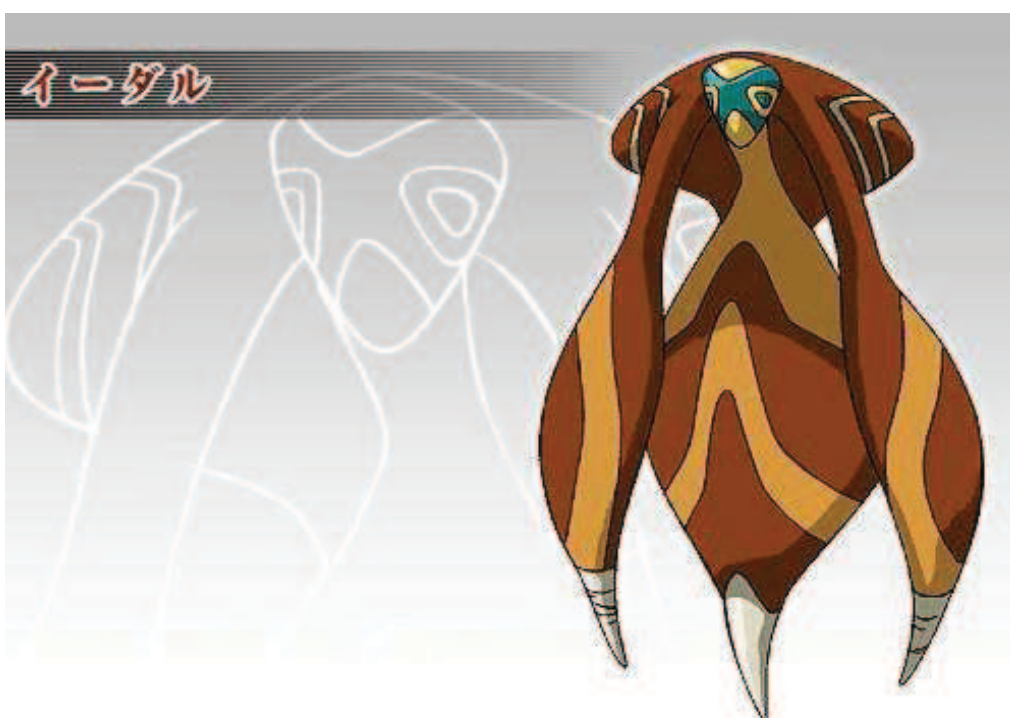
PNJ du PAYS VOLANT

Garuda et ses spitits Peteriosu et Dyunamisu





Sagiri et son spirit Armintrout





Sarah et le key spirit Choozinh, et ses spirits Kuri-pa et Geranosu

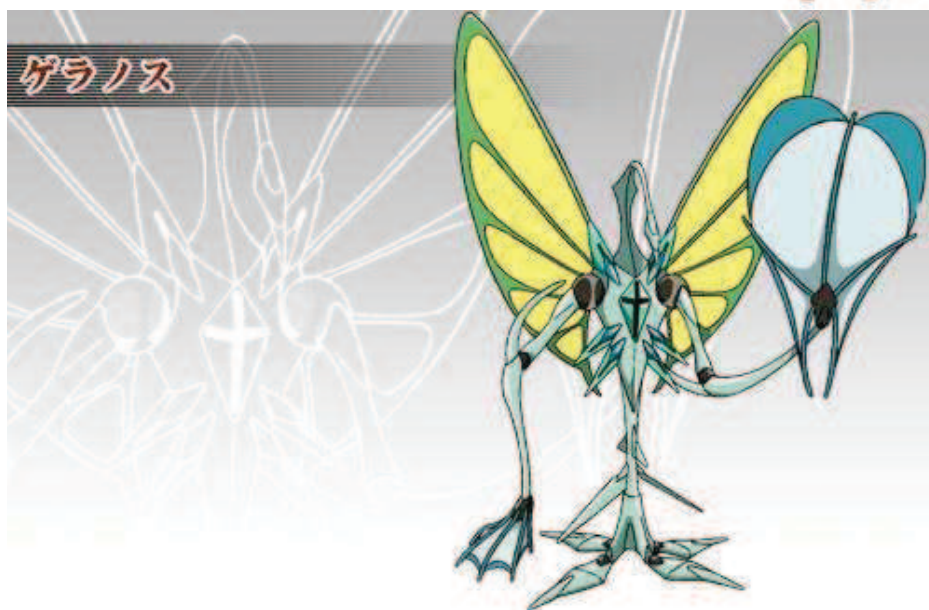




クリーパー



ゲラノス





Habitants

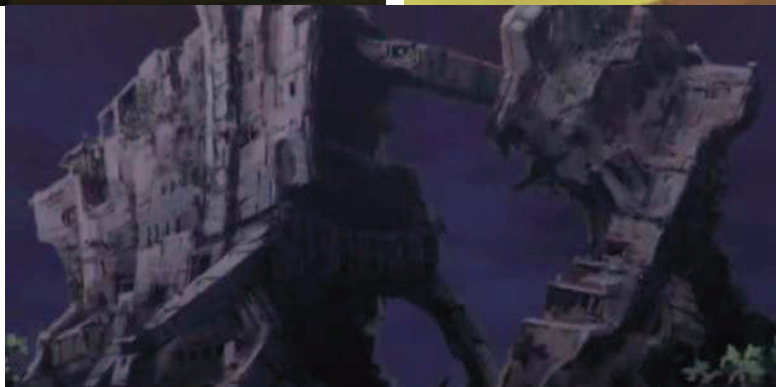
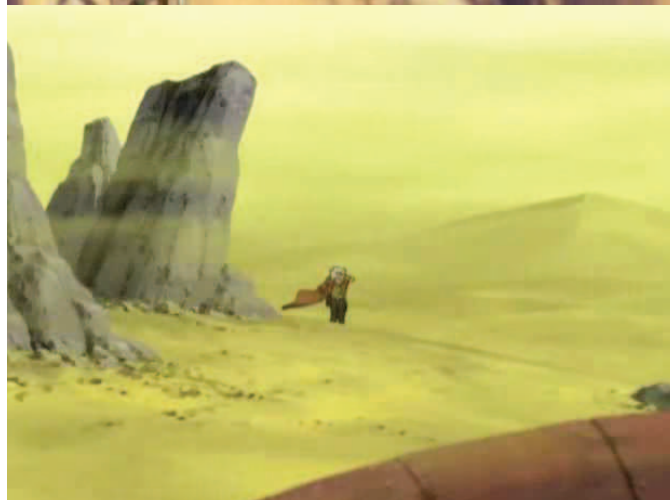


Nation de « JIMOTO »

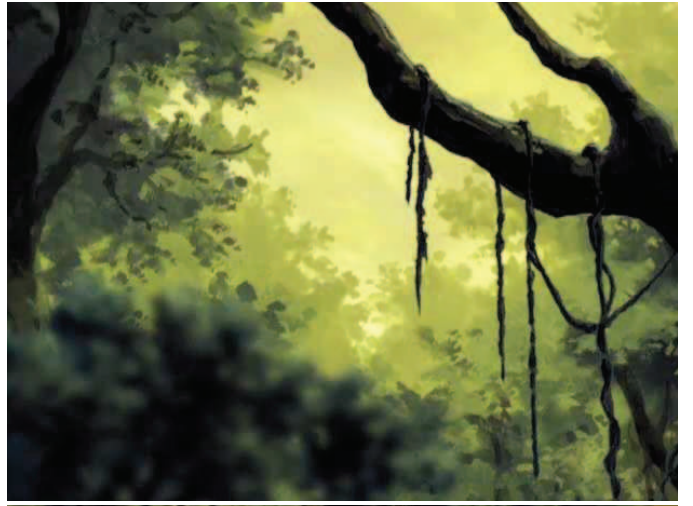
La nation de Jimoto est la plus crainte de toute la planète Kiba. Sa culture impérialiste, ses coutumes barbares et chaotiques, lui valent une réputation exécrationnelle (et méritée) auprès des autres pays de la planète.

Lorsqu'une guerre éclate, c'est toujours à cause des ambitions démesurées de ses dirigeants, lorsqu'un complot aboutit à un acte de sabotage ou de terrorisme, on peut être certain de trouver des espions de Jimoto parmi les coupables... Sorciers, voleurs, tricheurs, sadiques, pervers, et surtout prompts à la violence la plus gratuite, tels sont la plupart de ses habitants, baignant dans les vices depuis des éons, si bien que les qualités fréquemment appréciées chez les autres sont chez eux des signes de faiblesse, propre à la raillerie. Couvrant tout le continent sud-est, ses terres sont soit forestières soit désertiques, et ses châteaux médiévaux ressemblent à des usines en ruines, comme si elle avait atteint autrefois un stade industriel (polluant sans considération écologique), pour retomber dans l'obscurantisme post-atomique, guerre après guerre.

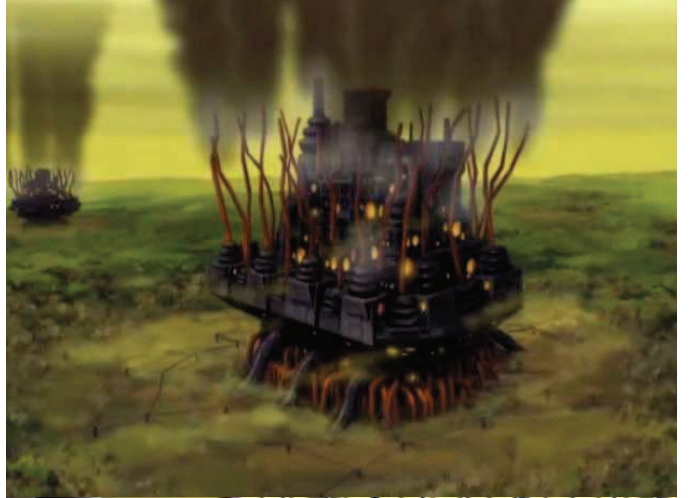
Désert



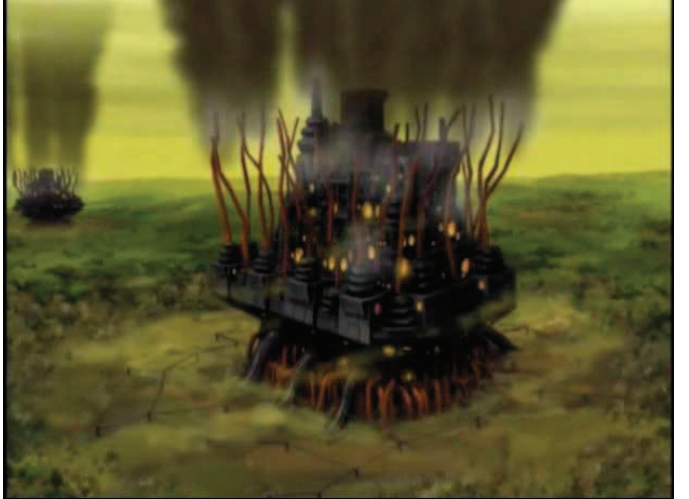
Forêt

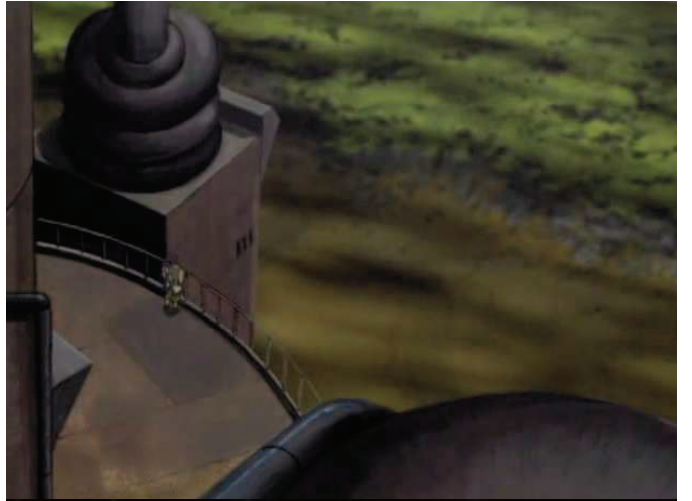


Palais-Usine









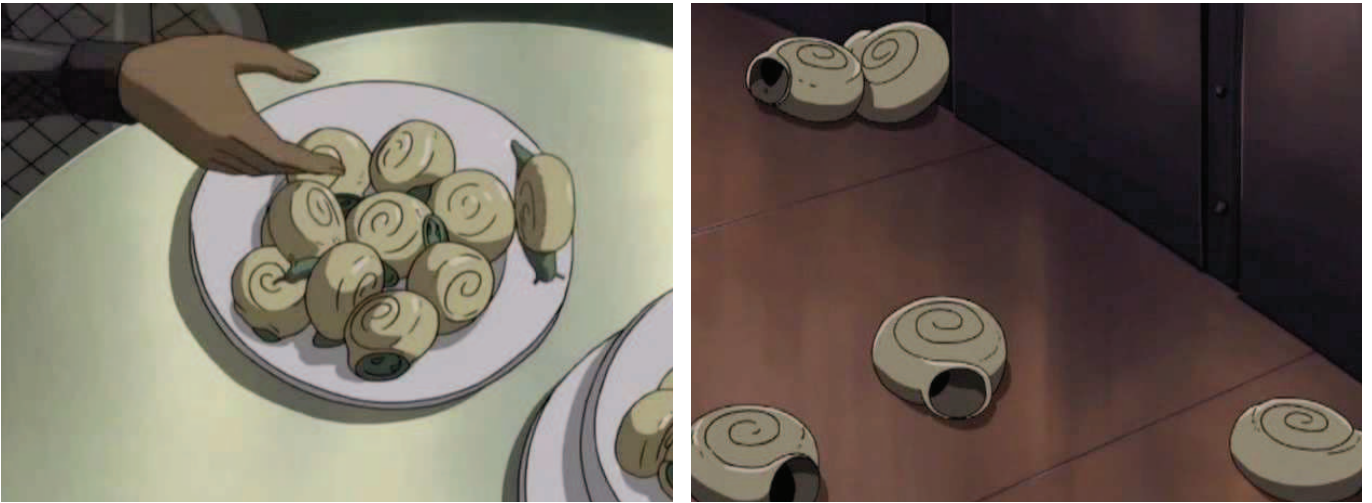
Prison – arène



Installé dans des galeries creusés sous la terre, ce type de prison-arène prouve que le sous-sol du continent de Jimoto est souvent parcouru de grottes habitables, et pas seulement dans sa partie de l'extrême sud, appelée « Pays sous la Terre »...

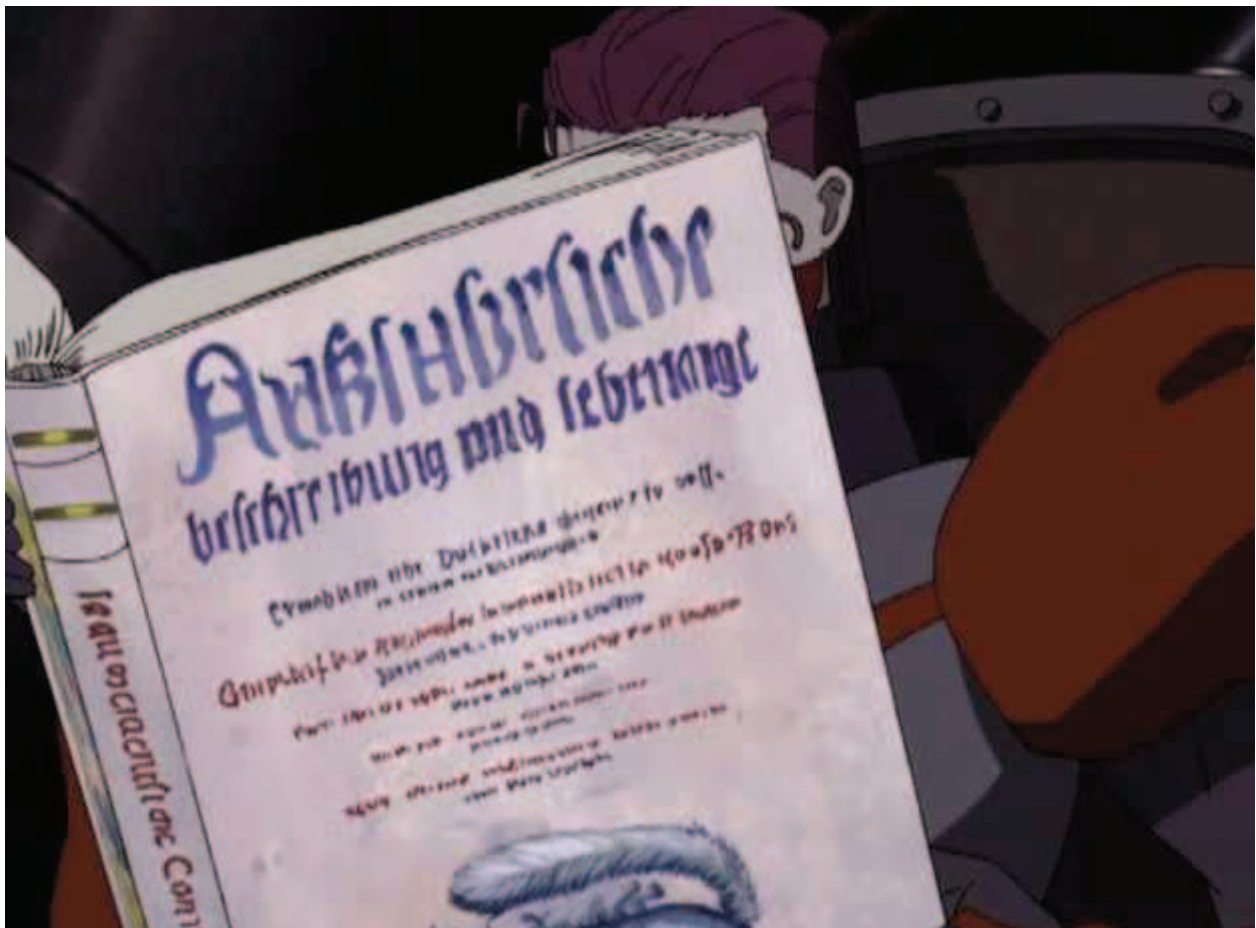
Gastronomie jimotienne

Un plat très apprécié : les escargots, à consommer crus et vivants !!!



Littérature jimotienne

Contre toute attente, les jimotiens sont férus de lecture, et apprécie surtout les grimoires parlant de magie noire, d'incantations étranges, d'invocations de key-spirits voire du Tasker, de légendes ou de superstitions, et écrivent leur propre langue, différente du commun de Kiba.

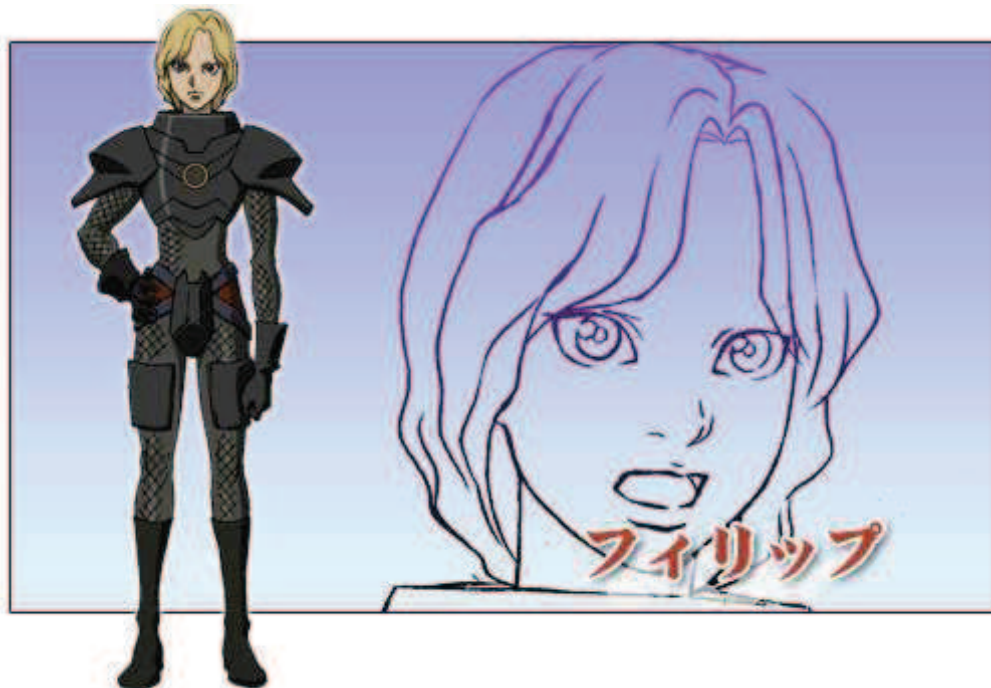


PNJ de JIMOTO

Nudu (ancien espion, actuel roi de Jimoto)



Firippu



Gra



Jyure



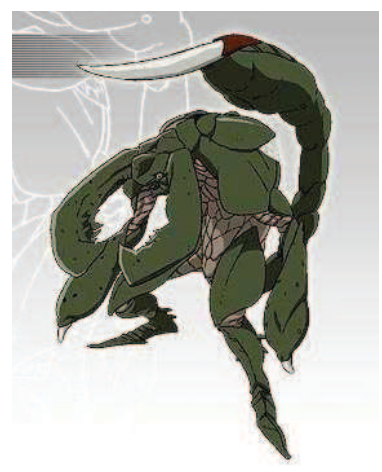
Korubo



Aba-ru et son spirit Arakune



Aironi et son spirit Soloni



Baccam et son spirit Treeglish



El et son spirit Kaselle

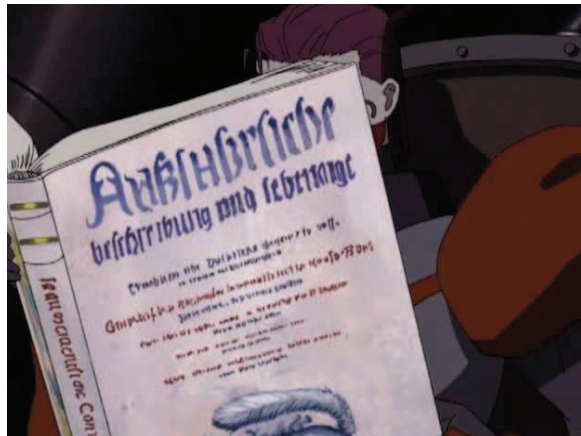




Hygues (ancien roi décédé de Jimoto) et ses spirits Sukaruzza & Fiorm



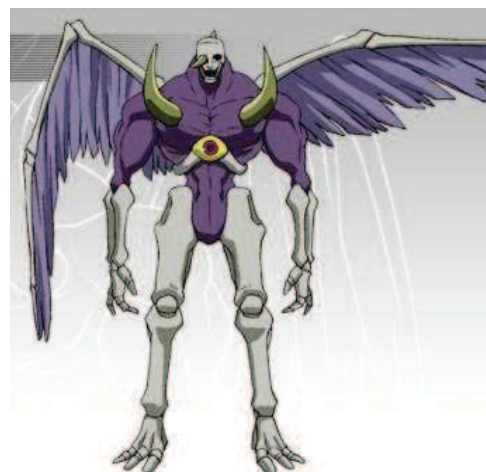




Kuraineru et son spirit Myckrock



Morisu (gardien chef de prison arène) et son spirit Zinoroy

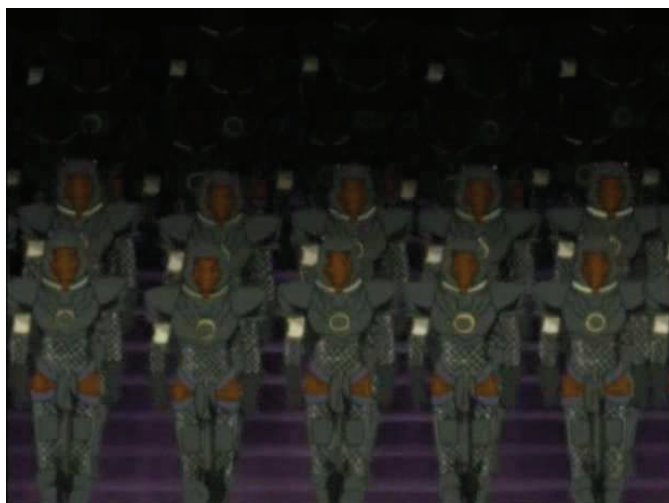


Reb (princesse captive, destinée à porter un key spirit)





Soldats (& espions) de Jimoto, et leurs spirits sauriens classiques, ou démoniaques (Du-muburittu)





Nation de « TASK »

La nation de TASK contient la population la plus éclectique de Kiba.

En effet, une espèce extra-kibienne a colonisé ce territoire lors de sa préhistoire, il s'agit des Kuujuujins, des hommes-singes à quatre bras avec des pointes sur les épaules et de puissantes ailes.

Au fil des siècles, cette race s'est scindée en deux, puisque est apparu un sous groupe ayant perdu ses ailes, mais gagné en puissance physique, nommé les Tijyuujins.

Lorsque les humains de Kiba ont émigré jusqu'à ce continent, ils ont repoussé ses espèces simiesques au plus profond des déserts.

Malgré tout, des métissages ont tout de même eu lieu et aujourd'hui, les hommes de Task ont eux aussi des pointes sur les épaules.

L'autre caractéristique de leur culture est le port de masque (jamais complet), et une certaine propension à faire des mystères...

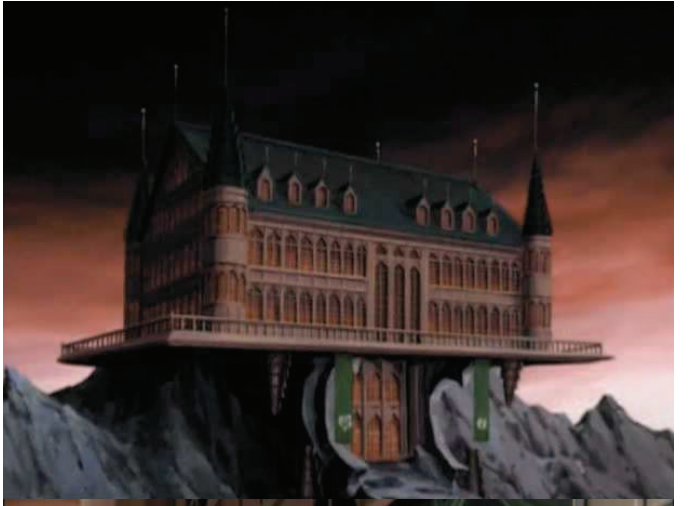
Ainsi, leur dirigeant, Ji-Mu, était reconnu comme un conspirateur paranoïaque, espionnant ses concitoyens à l'aide d'une boule de cristal.

Le Pays de Task a été fortement ébranlé par une ancienne tentative d'invocation du Tasker :

Des morceaux de terre flottent en apesanteur, le désert de roche ressemble à une dentition chaotique, des algues poussent autour des lagon... c'est comme si tout l'écosystème était encore endommagé.

Le Castel des cîmes

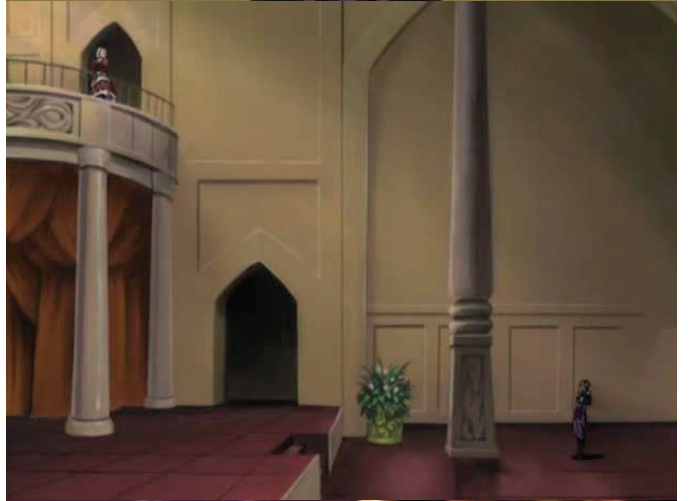




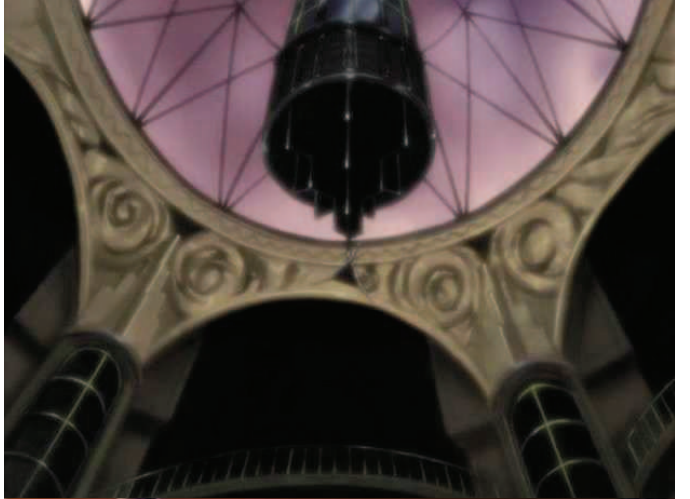


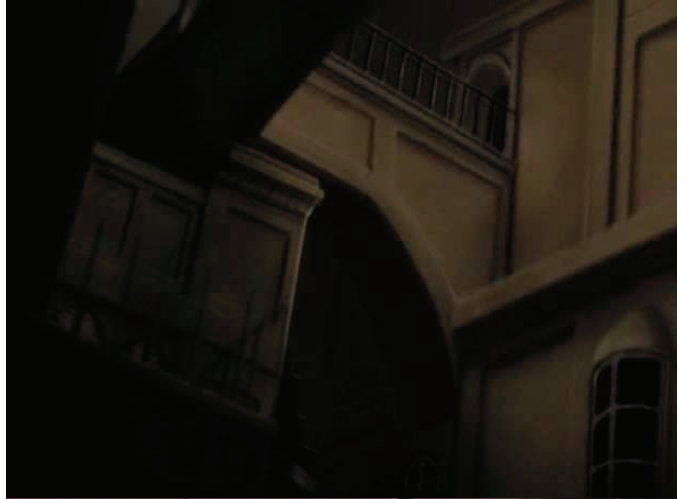
La Citadelle volante

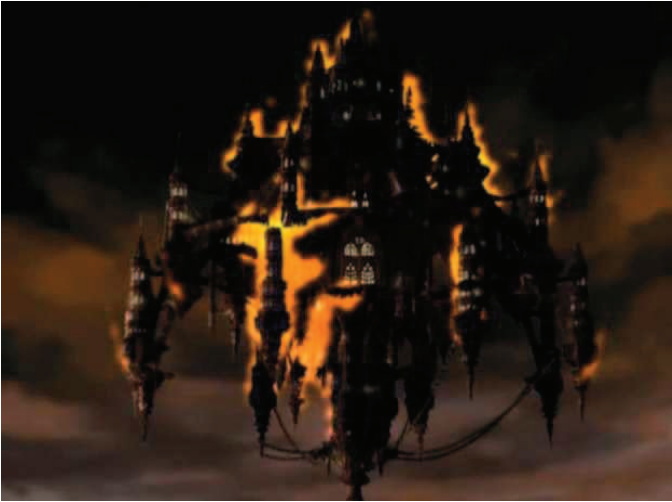




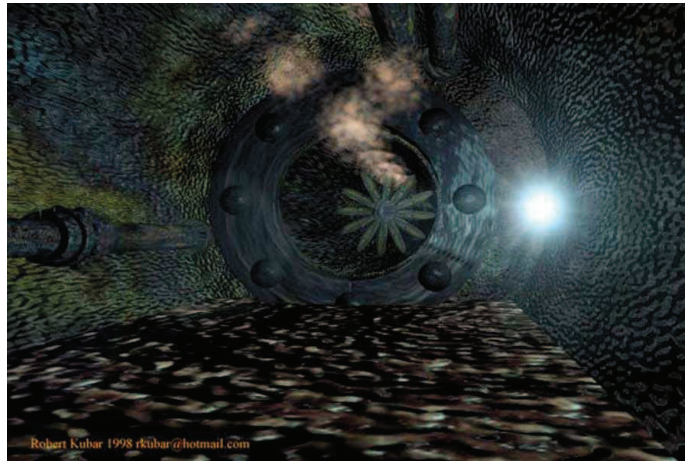
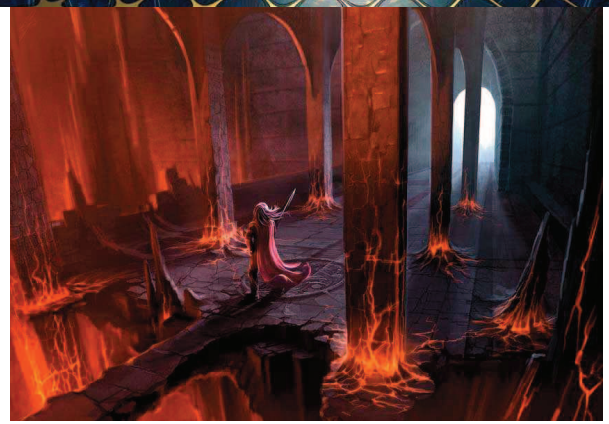
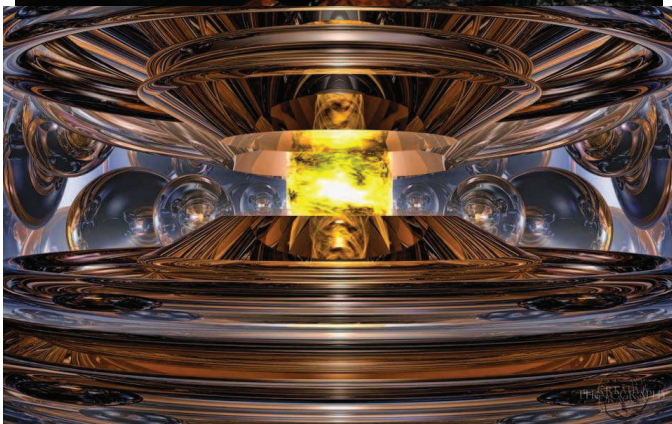
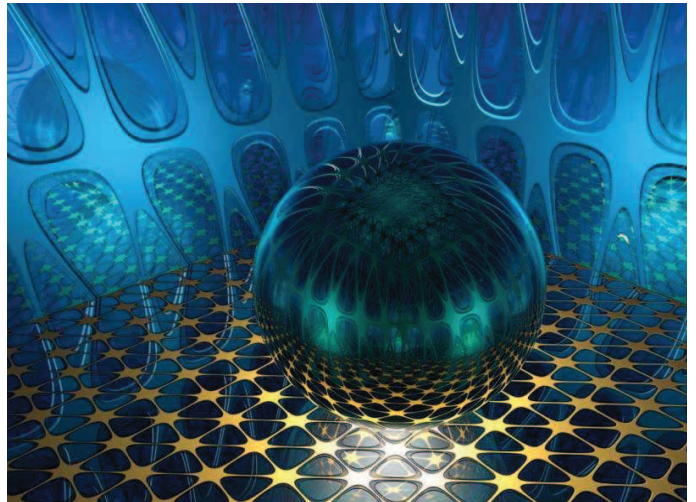
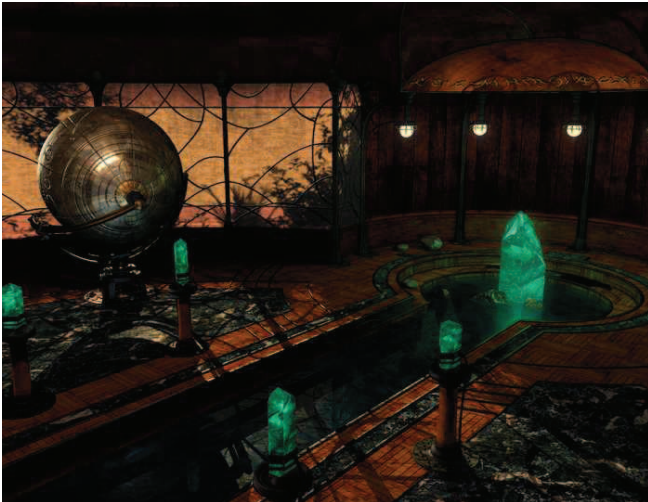


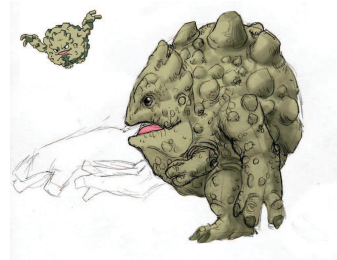






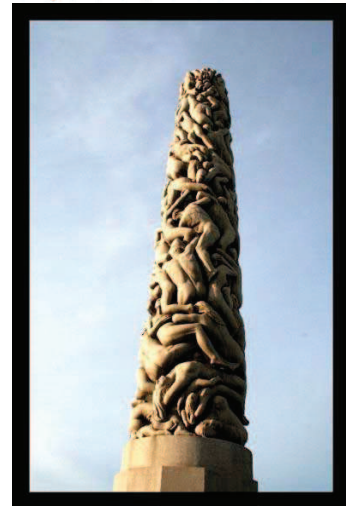
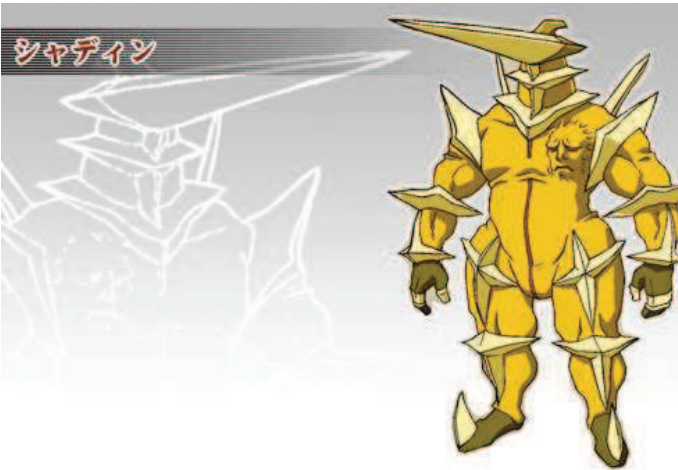
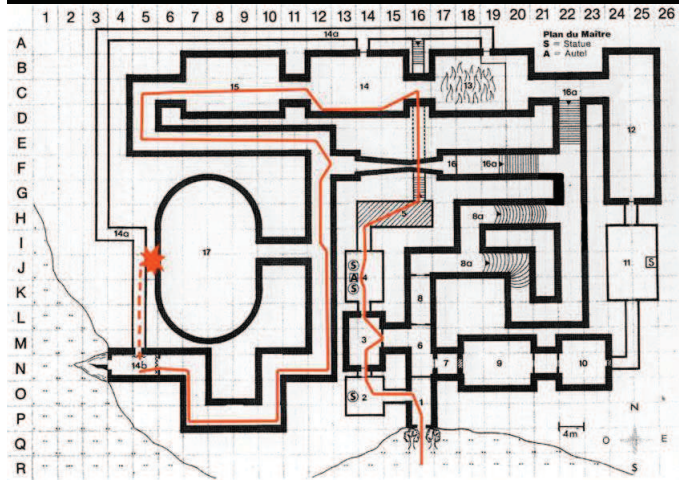
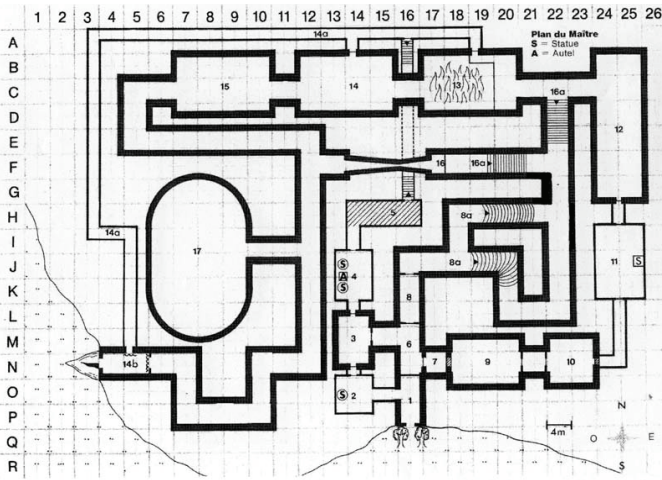
Le Donjon Tygg





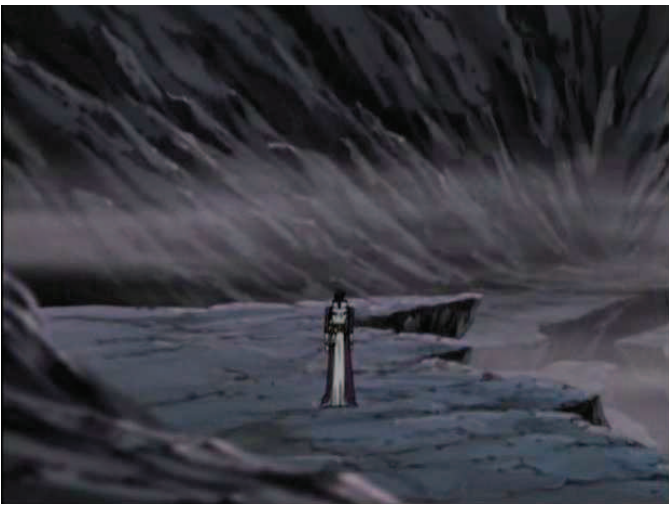




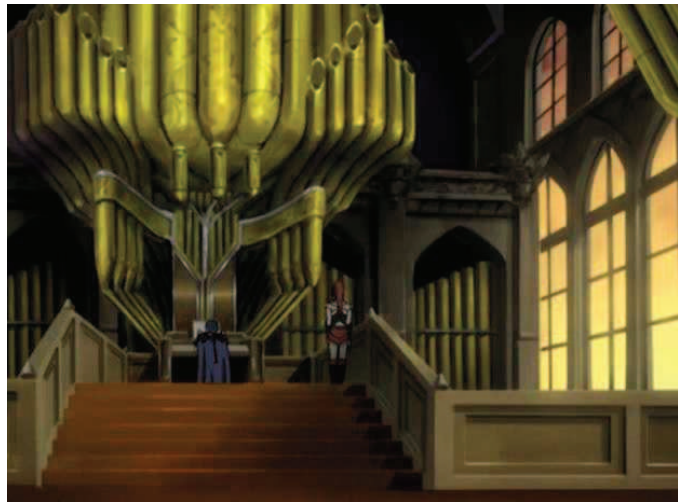
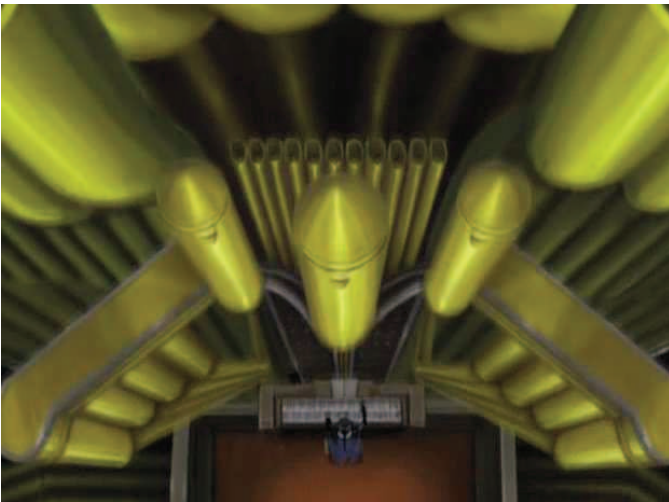


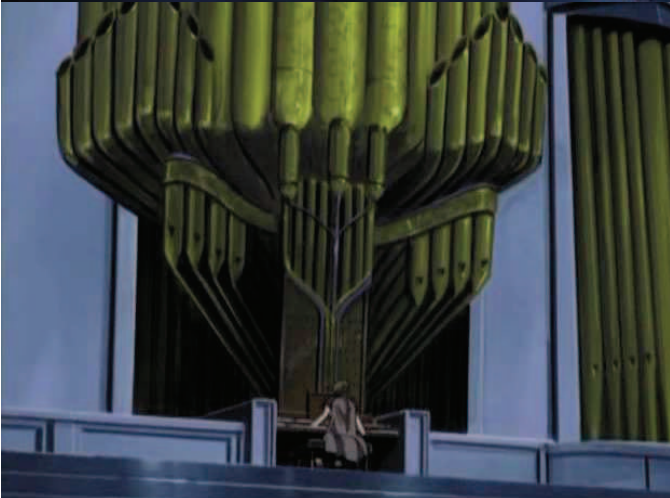
Le désert de roche

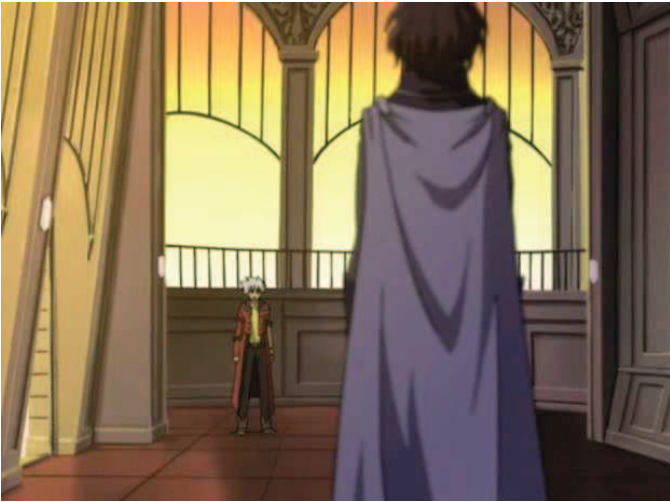
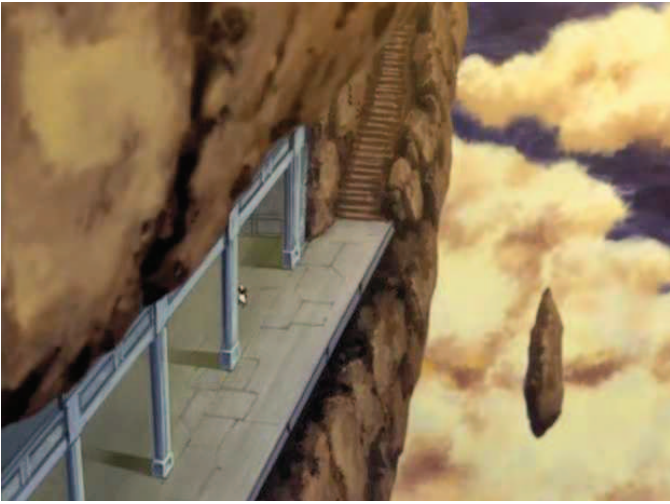




Le manoir caché







Les marécages flottants





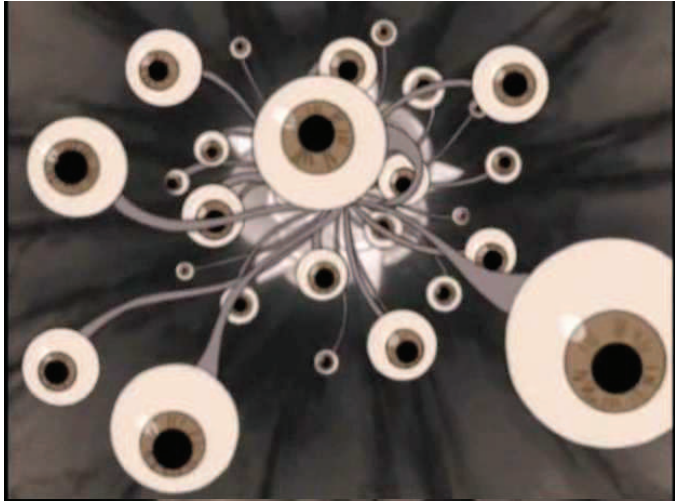






La Termitière des hommes singes







La nourriture

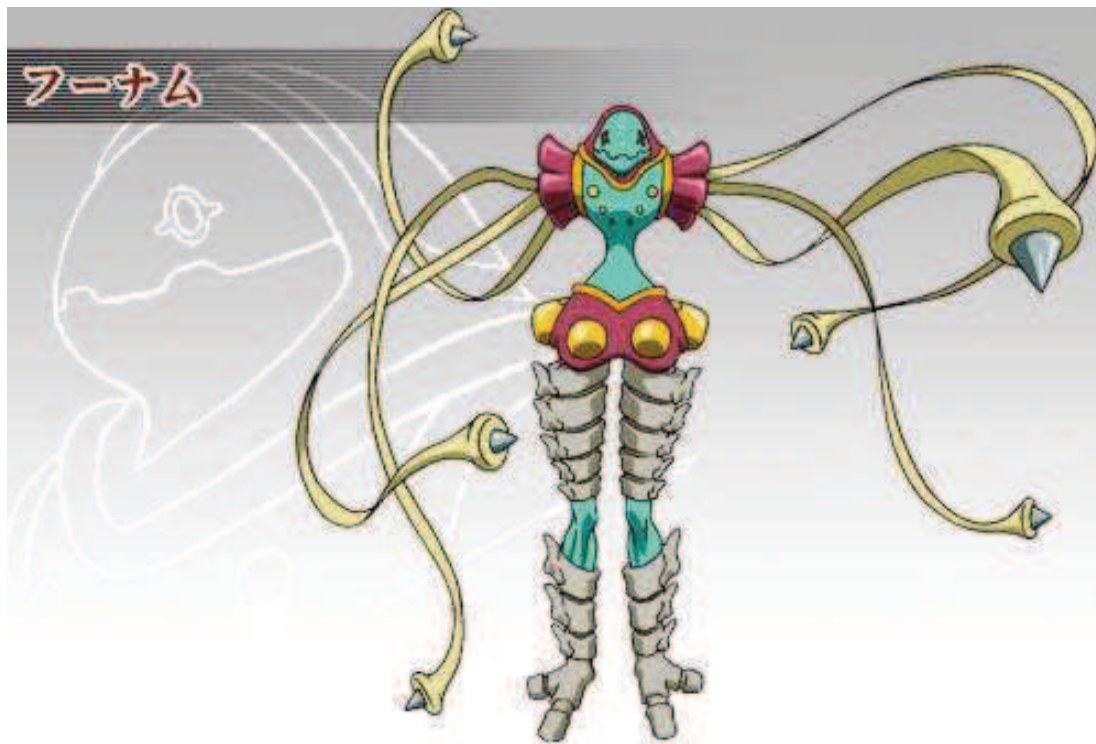
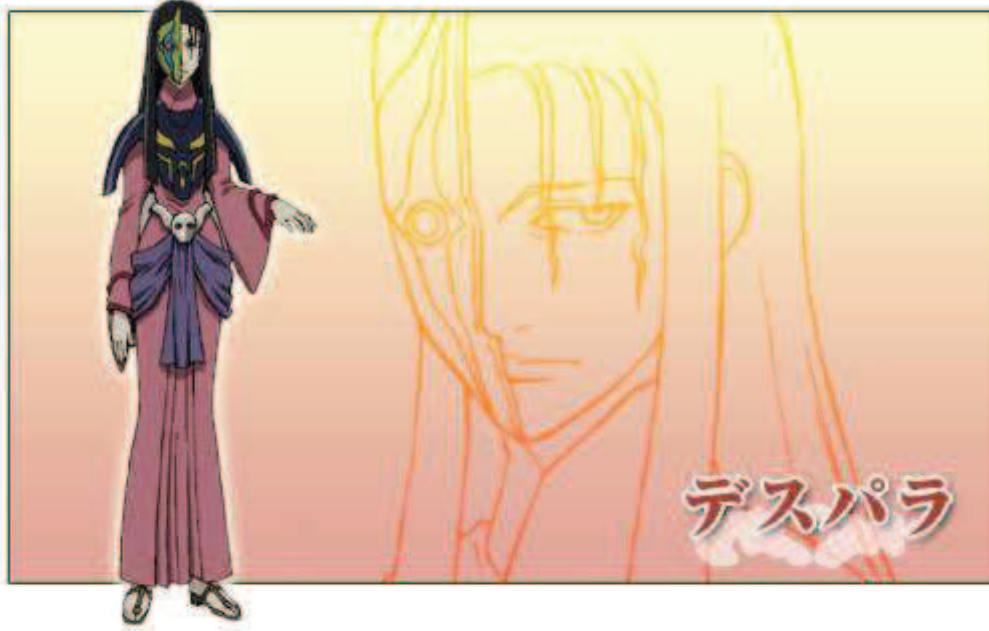


PNJ de TASK

Ji-Mu



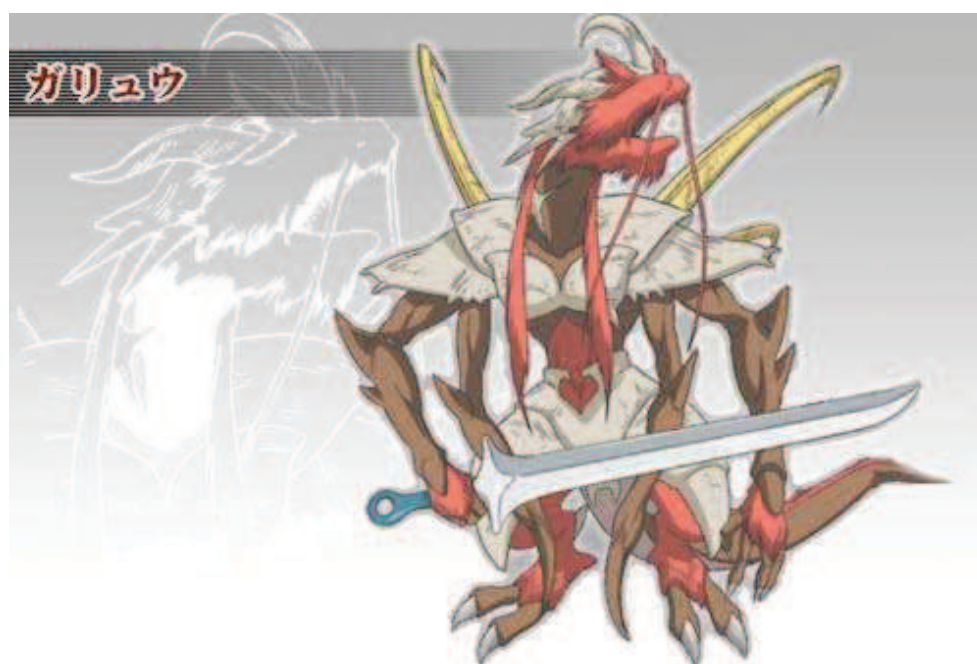
Des et son spirit Fu-namu



Dukemu et son spirit Veren



Gari, roi des Tijyuujins et son spirit Garyuu



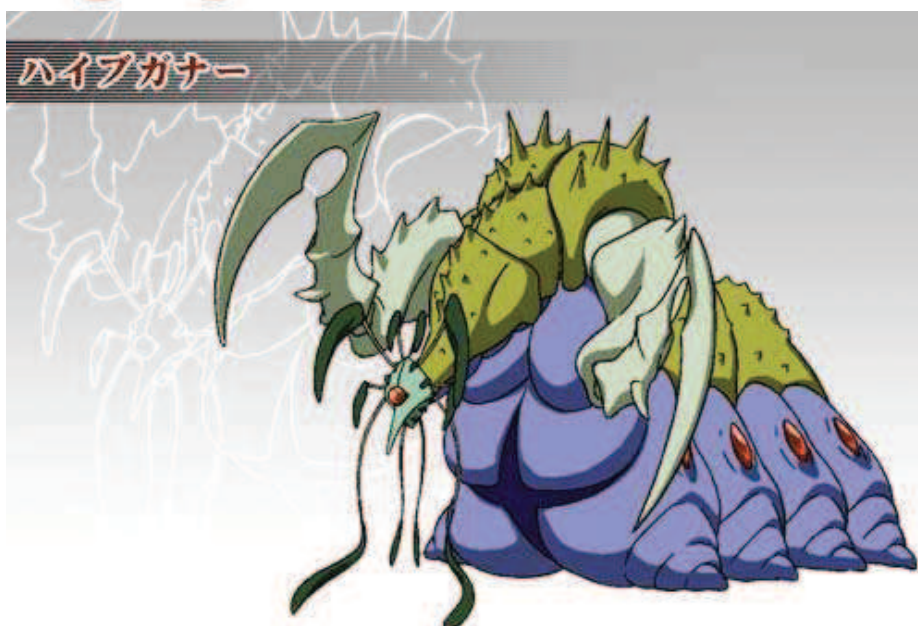


Gege Shard Caster Kuujuujins



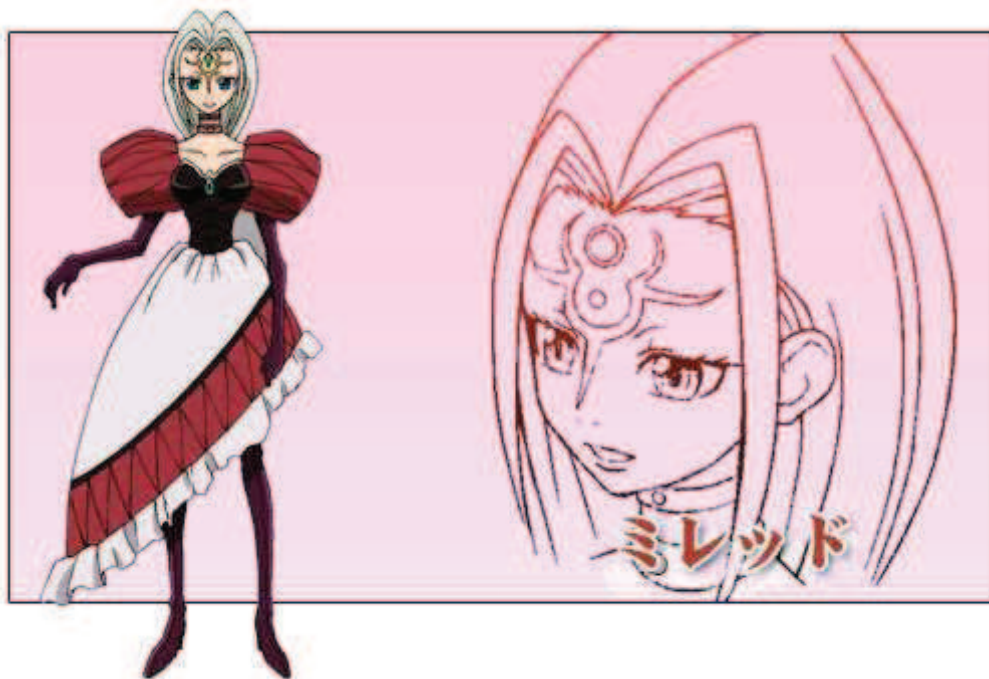


Kuraudo et son spirit Hibugana

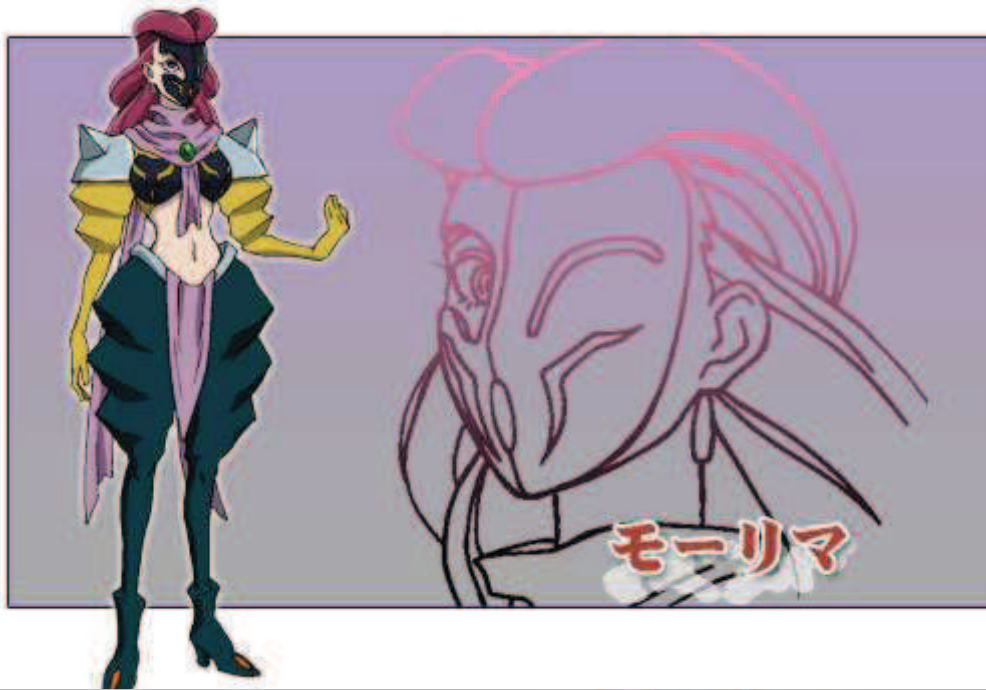




Mireddo



Mo-rima et son spirit Darhyan



Moro



Rajya et son spirit Drenoz



Kuujuujins



Tijyuujins et leur spirit classique





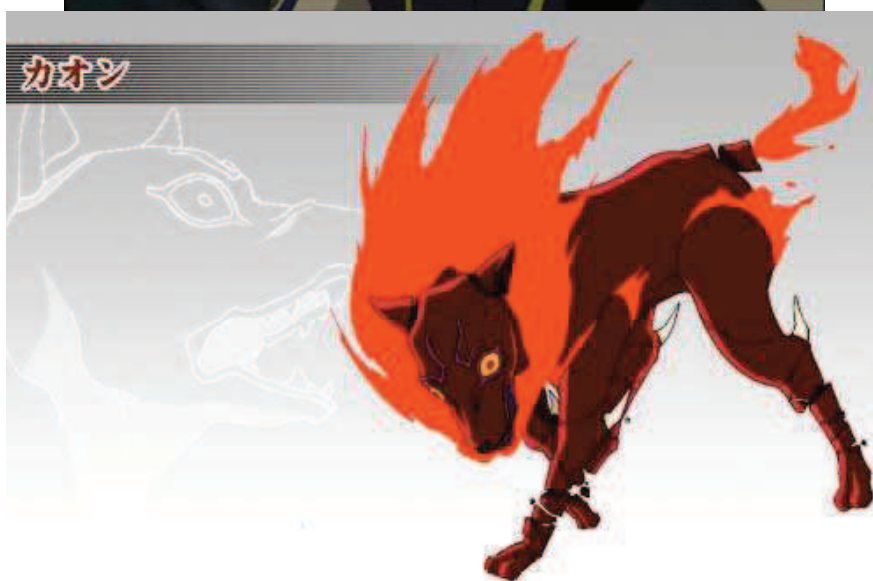
Gigora



Jyesara



Les soldats et leurs spirits classiques Kaon





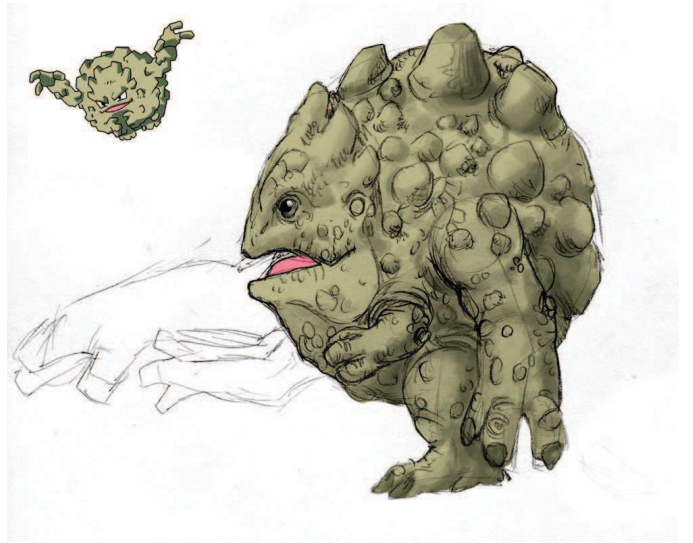
Les habitants



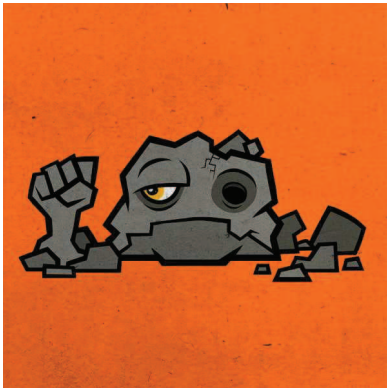
Cornélius le chambellan majordome de Ji-Mu

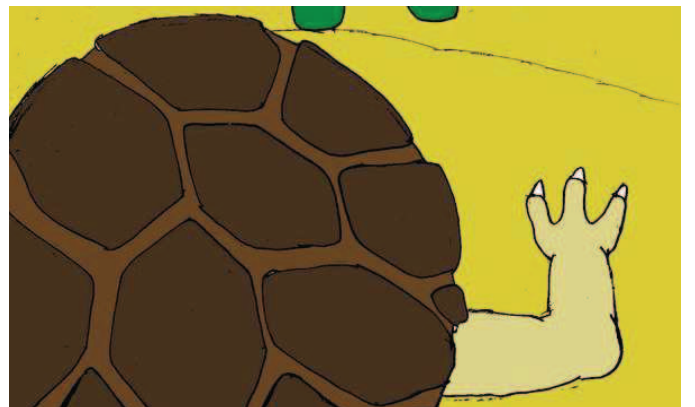


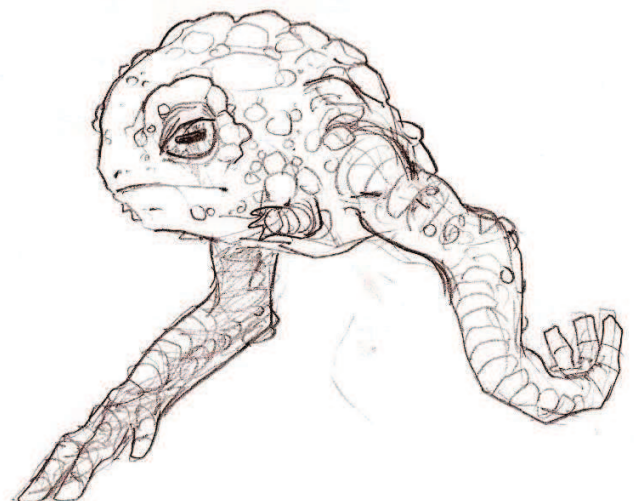
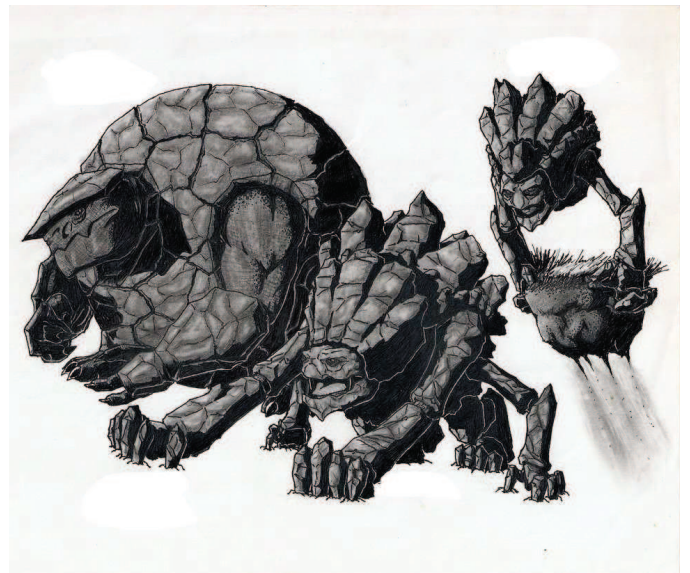
Les BOULINES (ou « Faces de Lune »)

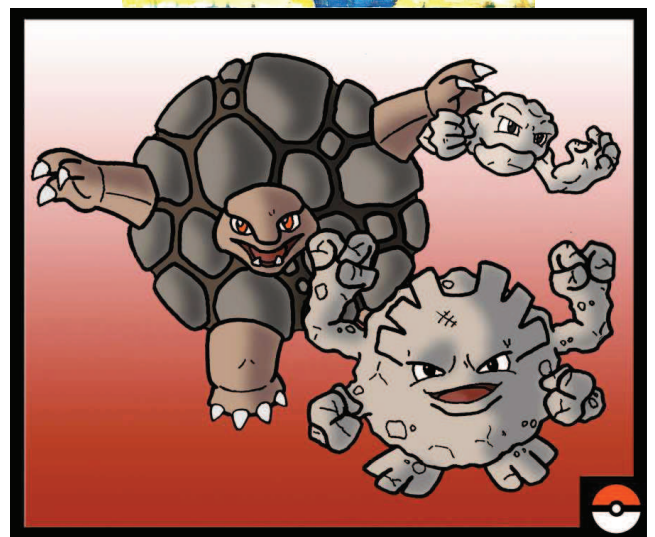


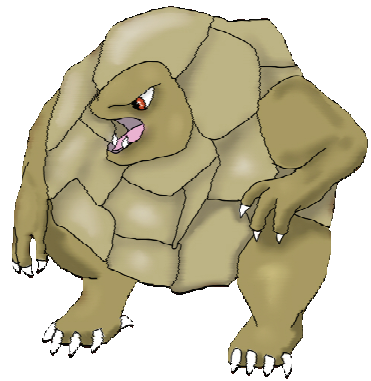
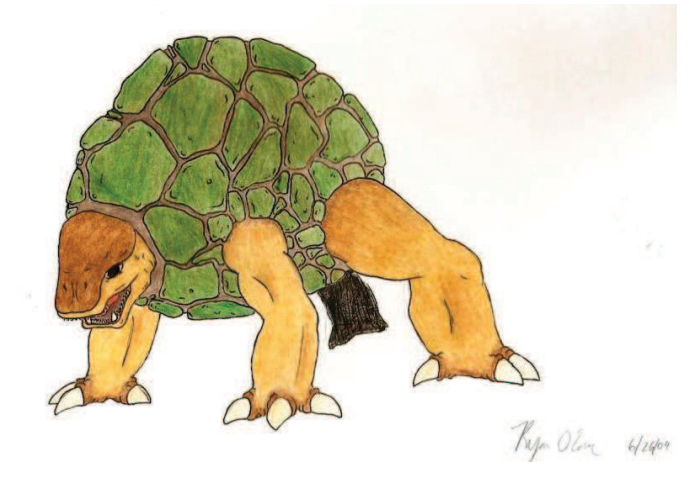
04M'12

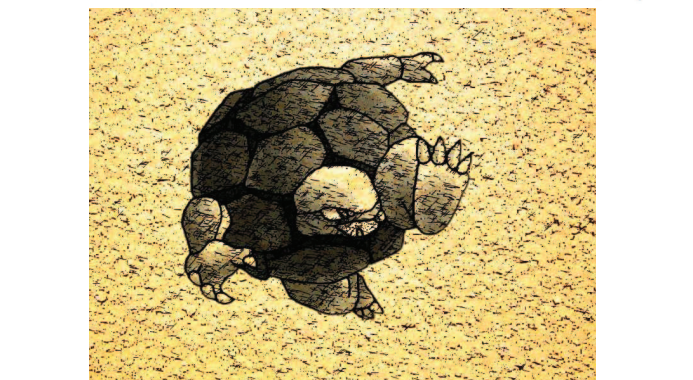
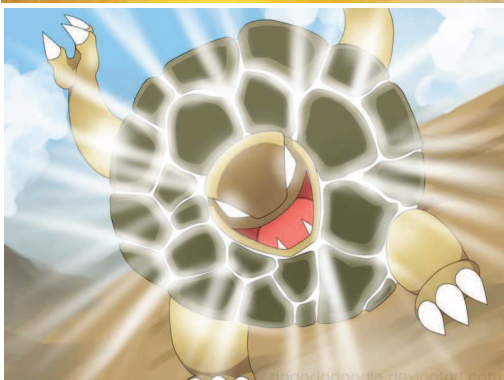
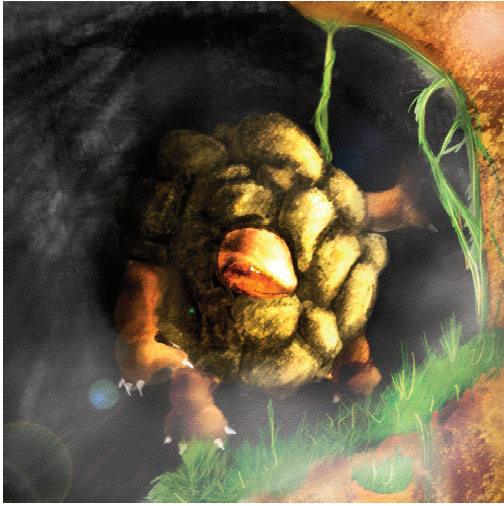


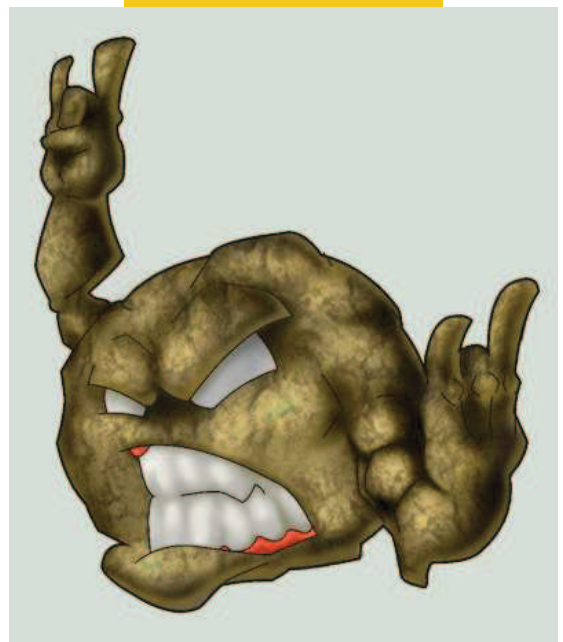


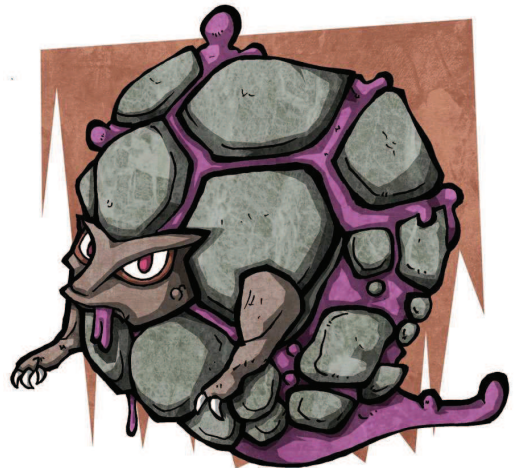


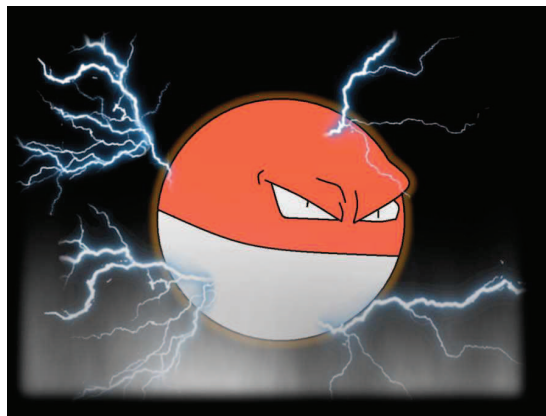
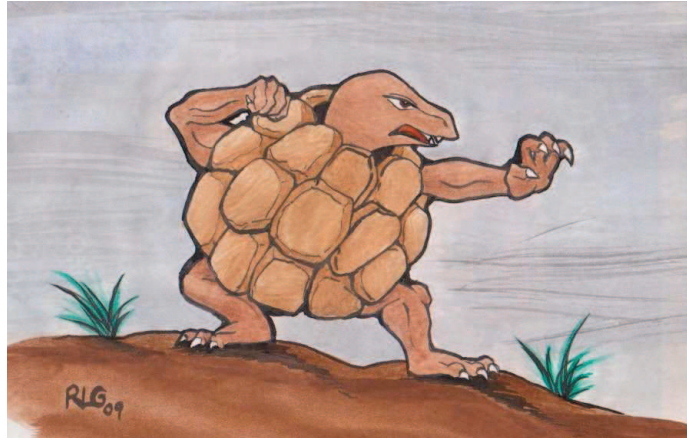










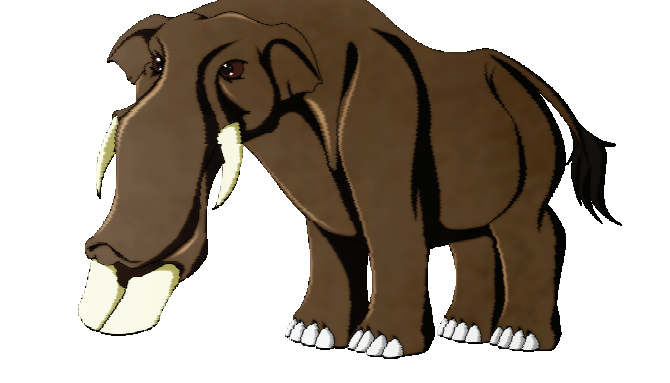
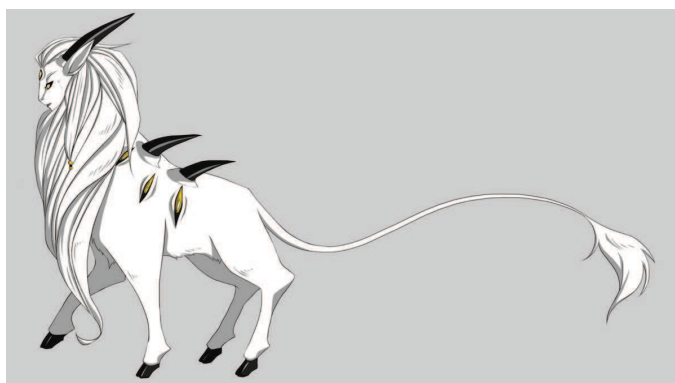


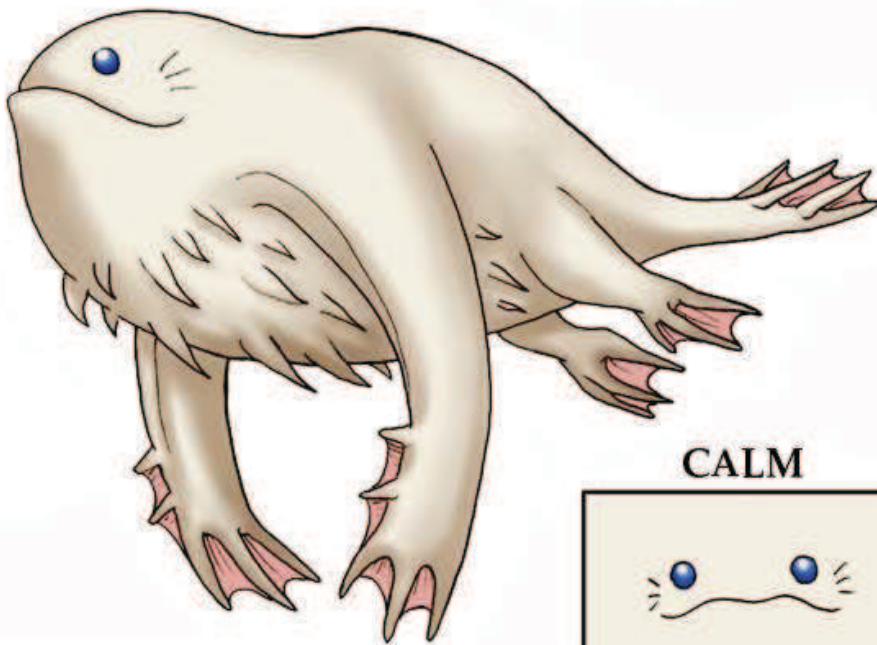


La FAUNE

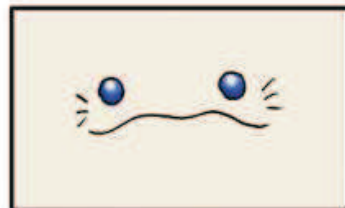
Sur Kiba il existe des races de dragonosaures, sorte de dragons de Komodo géants, sur la carapace desquels on peut trouver des perles de lien de qualité exceptionnelle.

Il y a toutes sortes d'animaux étranges et farfelus, mais aussi de plus classiques, proche des terriens.





CALM



RAGE



"NINGEN(or HITOGATA)"
in the Antarctic Ocean.

ARMES ET MATOS

Les armes enchantées

L'usage courant des shards est l'enchantement d'armes tranchantes : on place des perles de puissance dans des alcôves prévues à cet effet sur des armes préalablement enchantée, et ça leur fournit une énergie offensive supplémentaire (issus de la CA des spirits), les faisant ressembler à de véritables **sabrolasers** lumineux.

On trouve ainsi de tout, des dagues, des épées, des armes d'hast, des lances, des fléaux d'armes, ou même des fouets...







Les engins de transport

Les engins sont souvent très rudimentaires, car la téléportation est plus courante sur Kiba.

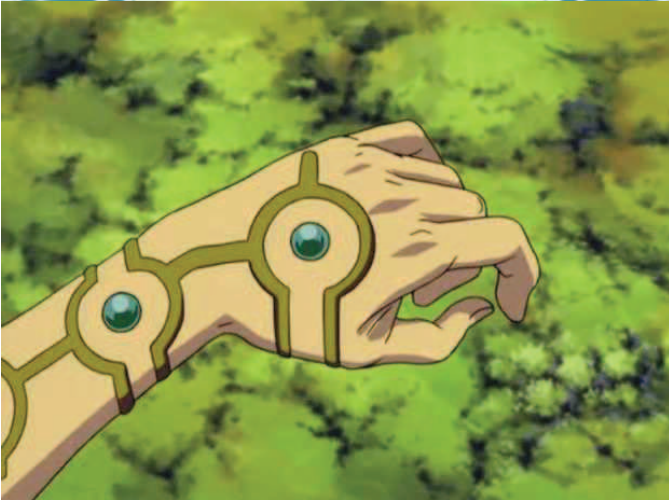


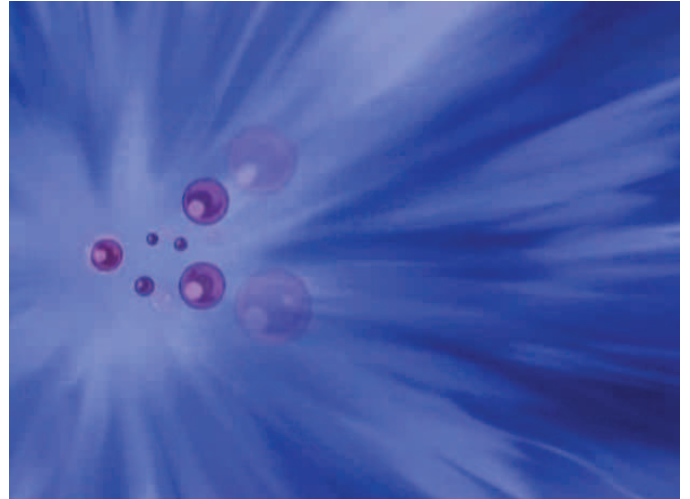
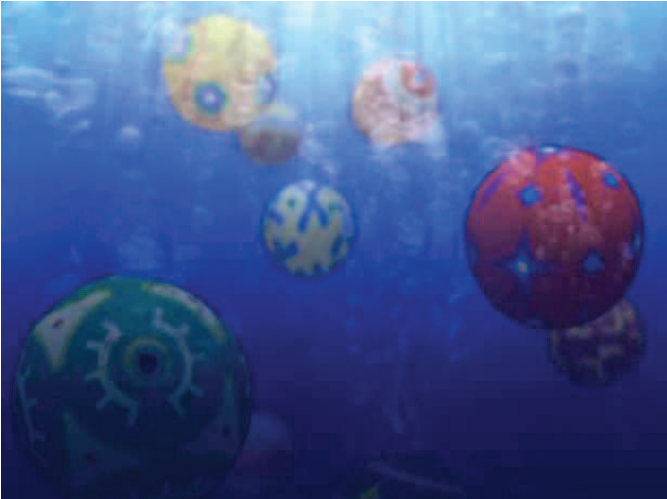
Les perles de lien

Les shards sont les petites perles minérales, en pierres précieuses, qu'utilisent les Shard Casters pour lier leur spirit à eux (notons que les perles poussant naturellement sur les dragons sont de meilleures qualités).









Les shards de soin

Certains shards contiennent des pouvoirs de **soins** (issus de la vitalité des spirits) et permettent de soigner instantanément.



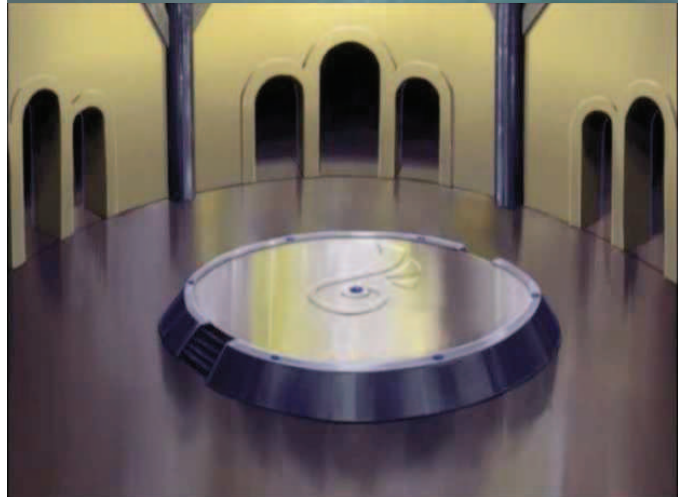
Les shards de téléportation

Le shard le plus incroyable est celui permettant la **téléportation** !

En effet, les spirits sont des créatures du non lieu entièrement constituées d'énergie méga, elles savent donc se téléporter, et font ainsi des allers-retours depuis l'intercontinuum (la perle shard ne servant que de lien entre le spirit et son caster), aussi même cette fonction de téléportation a pu être dupliquée par les shard casters mentors au fil des temps, et contenue dans des perles minérales.

Celles-ci doivent être jeté au sol, ce qui ouvre une sorte de portail (identique à celui d'où surgissent les spirits, des sortes de cercles concentriques tournoyants), dans lequel il faut ensuite sauter, en se concentrant sur sa destination... mais le résultat est tout à fait aléatoire !

Dans les palais des puissants de la planète Kiba, on a installé la plupart du temps des pièces spéciales pour la téléportation, avec des shards en focus pour renforcer la puissance et la précision, qui fonctionnent un peu comme les anciens cylindres de transit de Norjane.





Les shards défensifs

Certains shards contiennent des pouvoirs **défensifs** (des boucliers énergétiques principalement, issus de la CD des spirits)



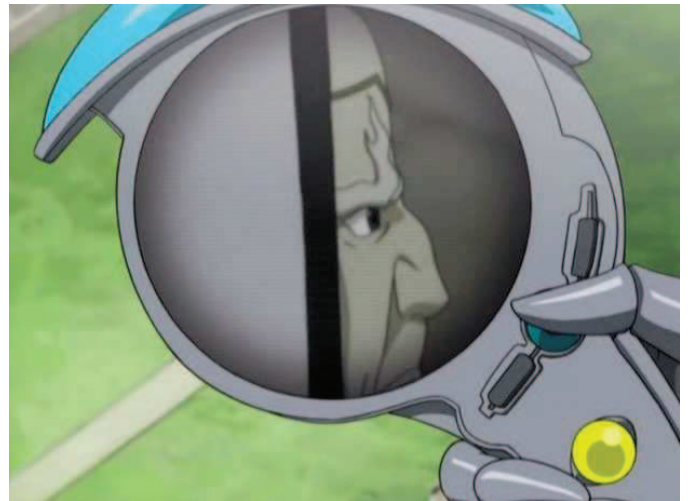
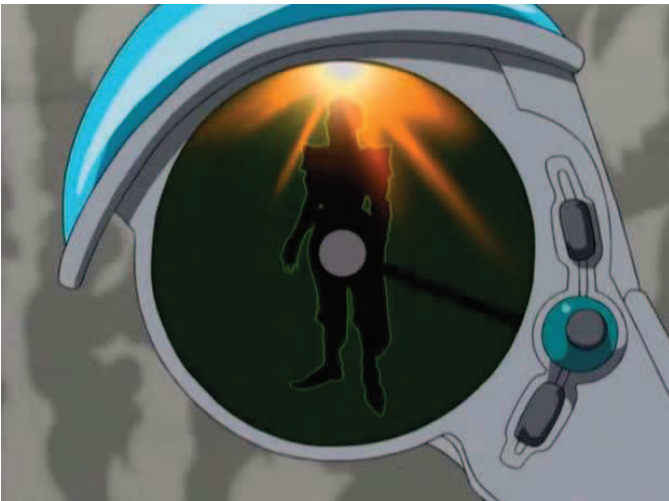
Les shards offensifs

Certains shards contiennent des pouvoirs **offensifs** (comme ceux de tirs des spirits).

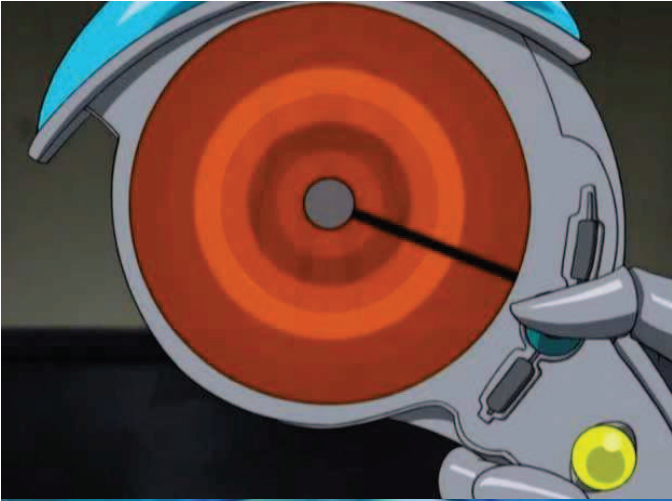


La technologie de pointe

Cette technologie est principalement répandue à New Ulbacus, et dans une moindre mesure à Néotopia.



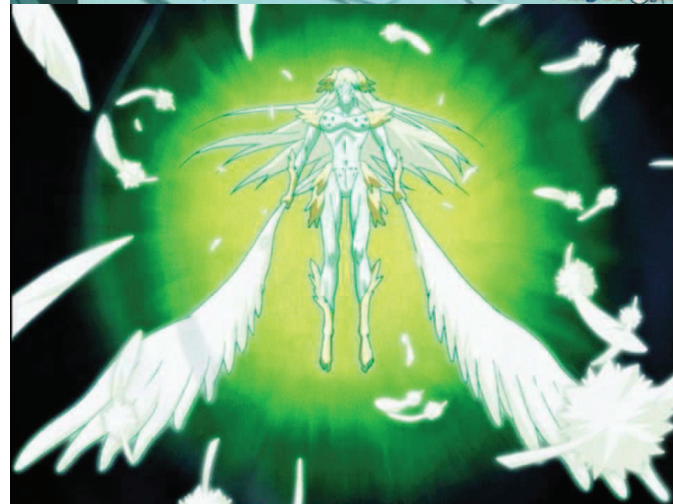
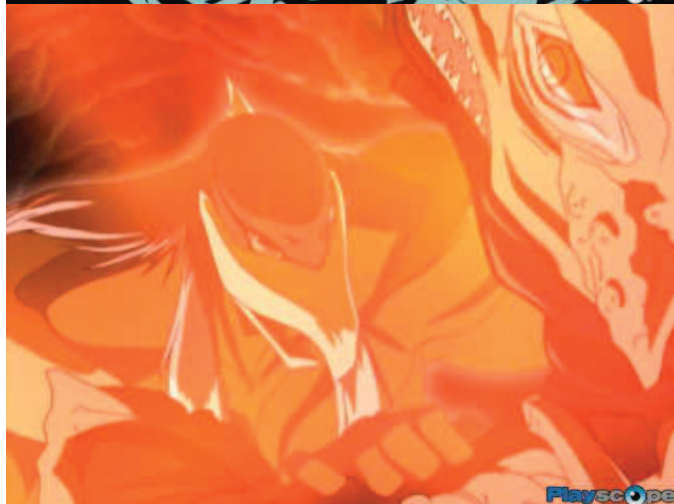


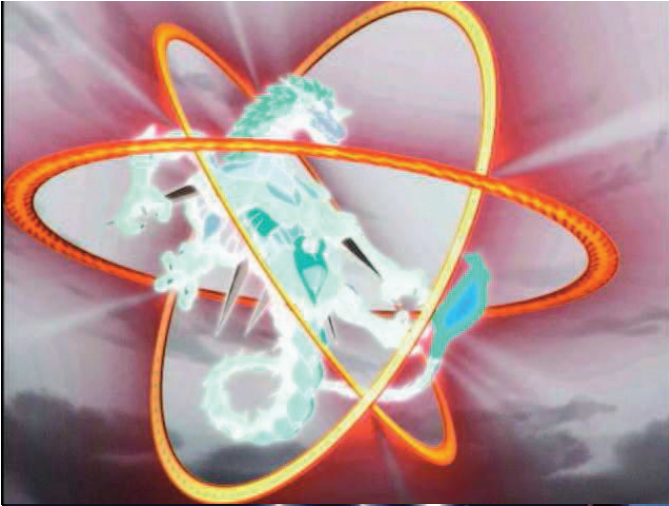


Règles de jeu pour l'usage des Shards

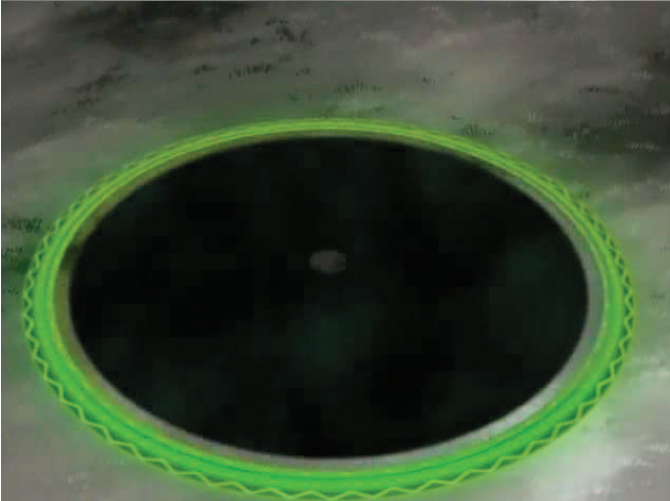
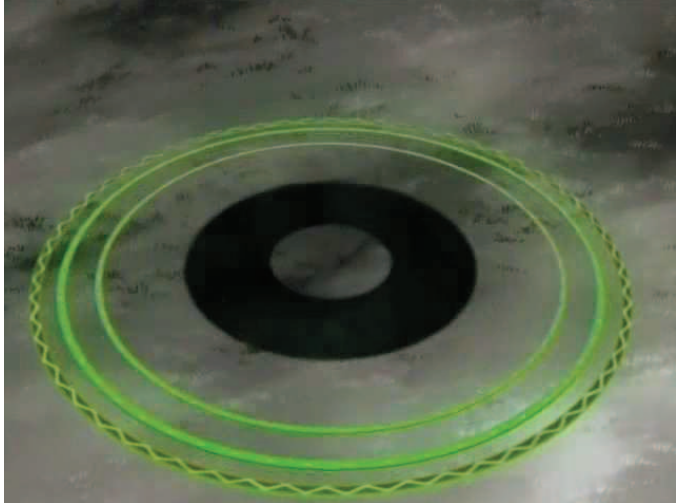
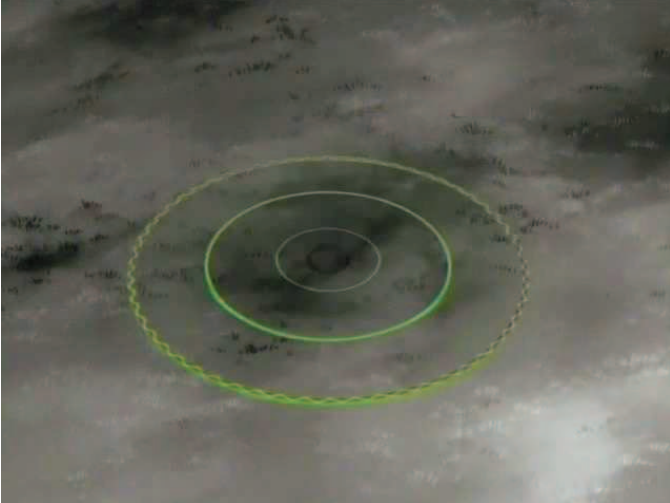
<u>Type de Shard</u>	Durée	Règle de jeu
<u>Focus</u>	<u>Illimitée</u>	Le shard caster ne peut pas emmagasiner plus d'énergie que son activation maximum dans un shard. Mais il peut en avoir plusieurs sur lui...
Offensif	Instantané	Le type de pouvoir enclenché sera comme ceux de tirs d'un des spirits du shard caster, à utiliser avec sa compétence de lancer, à courte portée.
Défensif	1D10 rounds	La Cd obtenue avec ce bouclier énergétique sera comme celle d'un des spirits du shard caster, immunité comprise, à utiliser avec sa compétence parade bouclier.
Soin	Illimitée	Ce shard sert à regagner autant de points de vie que le caster y a emmagasiné d'activation méga auparavant (maximum son total en activation).
Illusion	(marge de passion) rounds	Avec ce shard, le caster peut se transformer momentanément en empruntant une partie du corps d'un de ses spirit (les ailes par exemple), ou se camoufler en étant parfaitement invisible...
Téléportation	Instantané	Un simple jet de passion : Si le résultat est impossible, on arrive exactement où on veut, même si on ne connaissait que par ouï-dire cet endroit (portée planétaire), si le résultat est évident, on arrive à l'opposé de son but (c'est à dire là où on ne voudrait surtout pas aller), avec toute la latitude possible entre ces deux extrêmes. En cas d'échec, c'est carrément la roulette galactique, comme pour un fumble en transit méga.
Plot de téléportation avec focus	Instantané	Idem shard précédent, mais permettant de tirer deux fois le jet de passion pour conserver le meilleur résultat.
Arme enchantée	1D10 heures	CA de l'arme tranchante + 1D10 pour l'effet « sabrolaser ». Ce D10 est cumulatif en fonction du nombre de shards insérés dans l'arme.

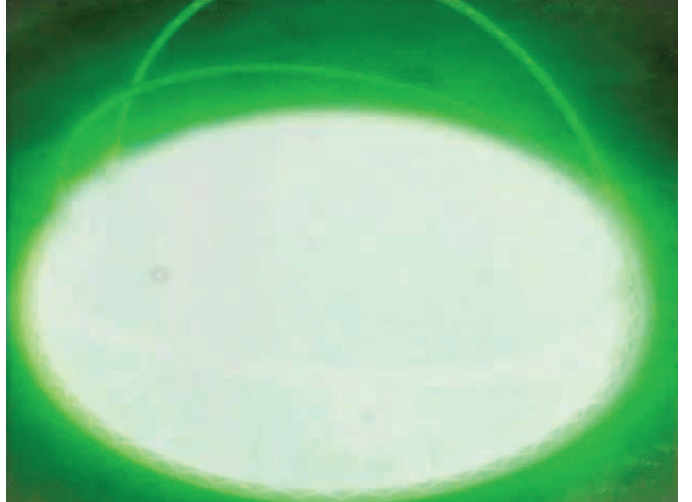
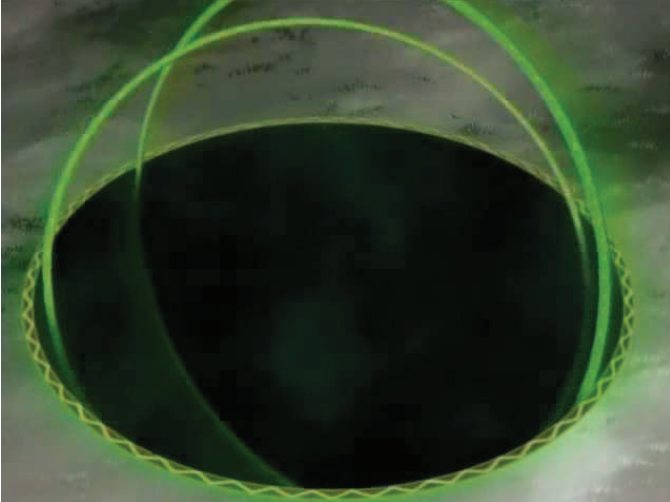
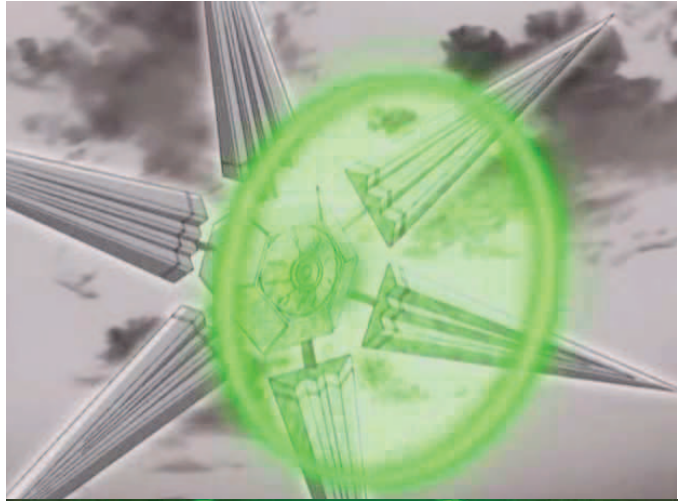
Les SPIRITS

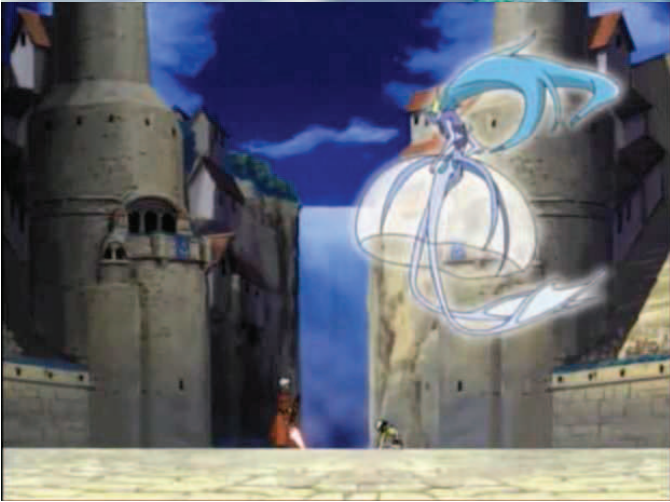




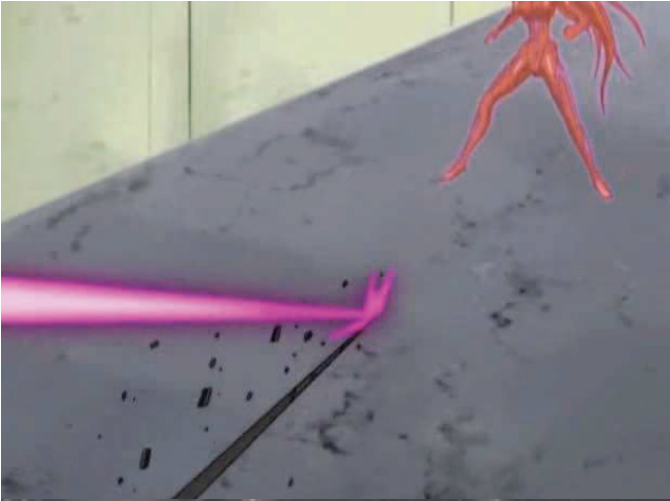


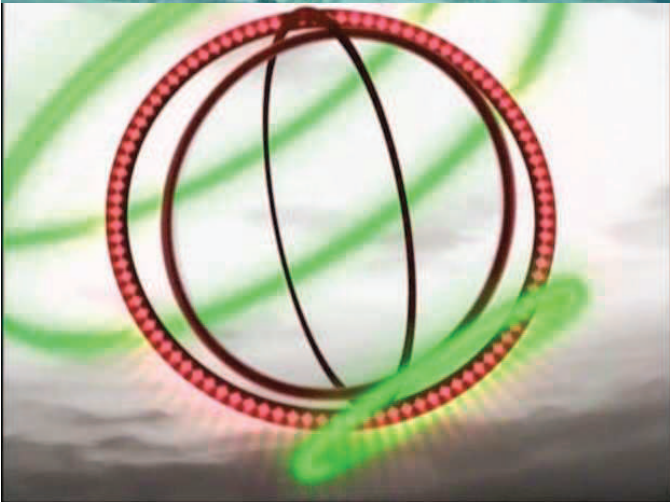


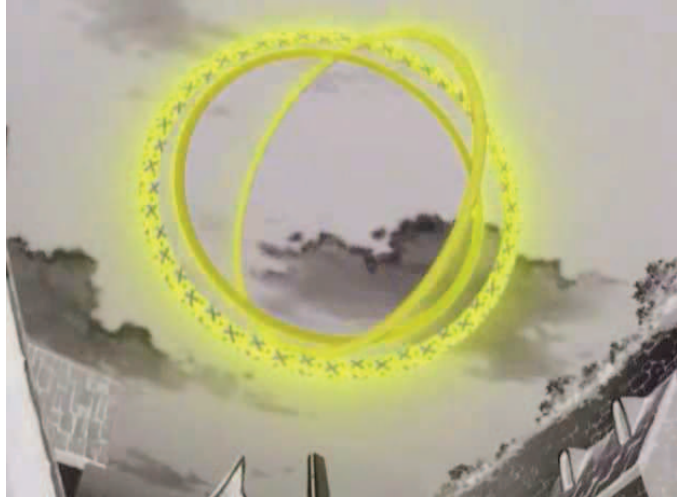
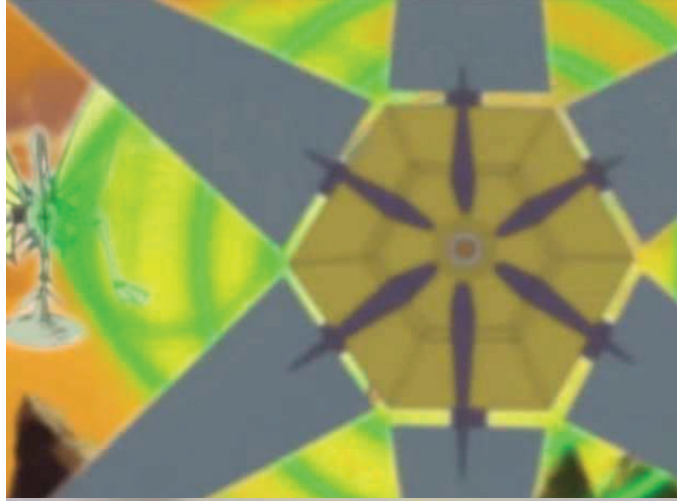








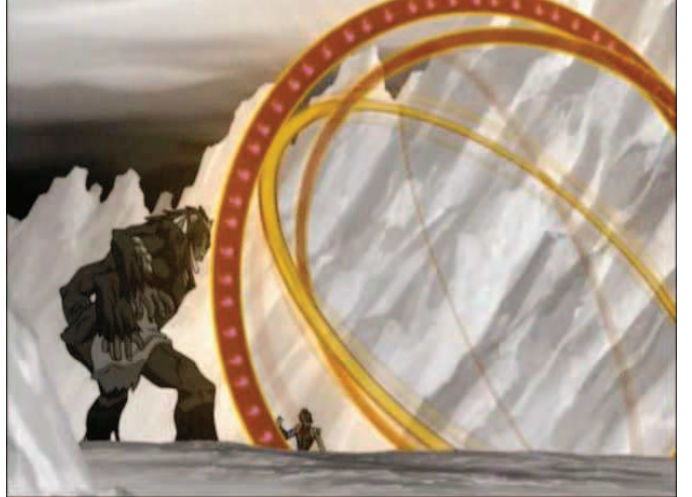
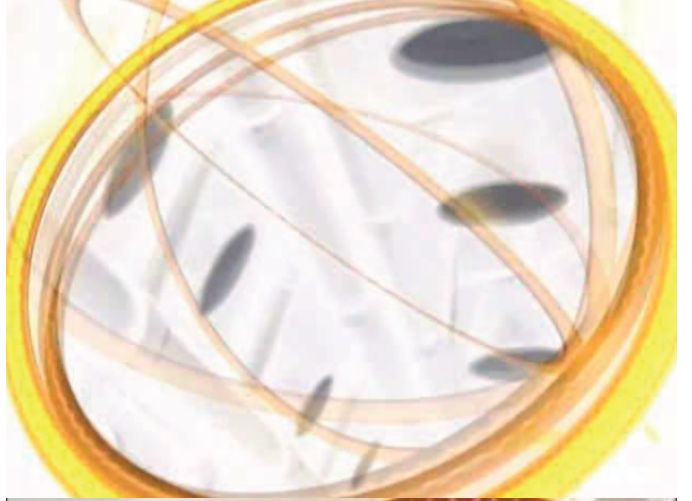
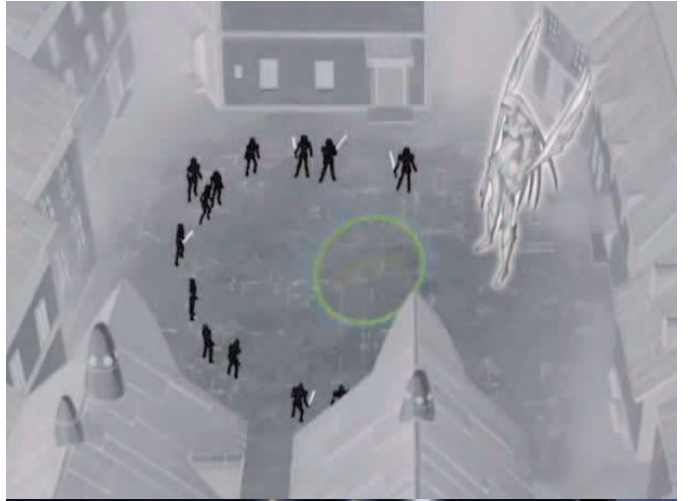






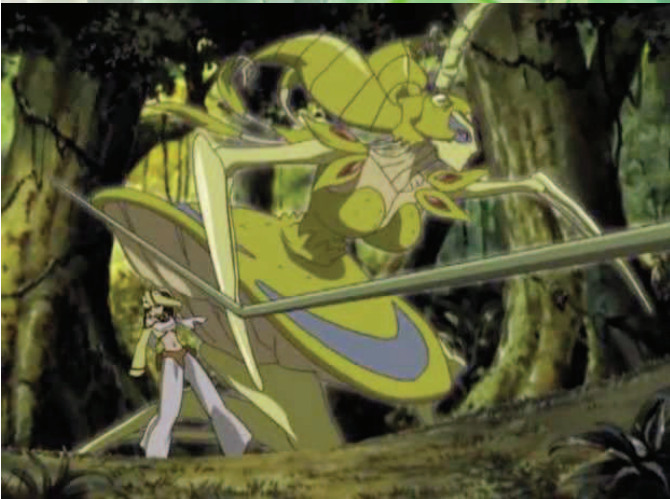
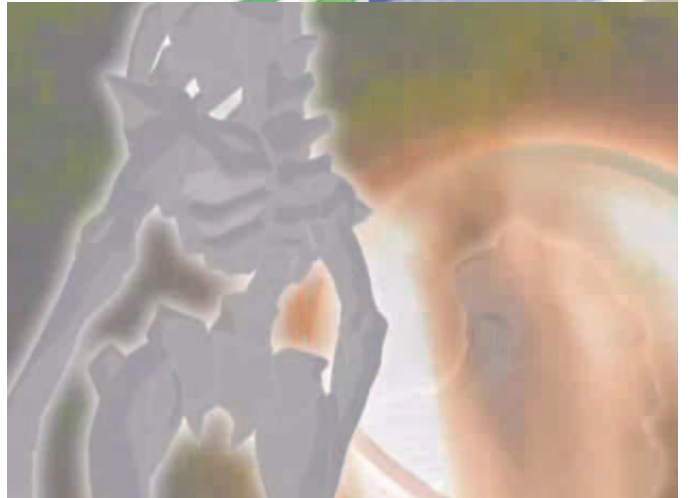














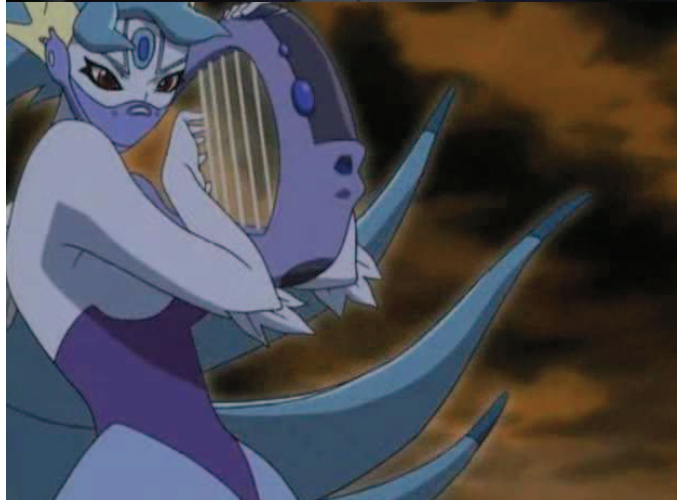
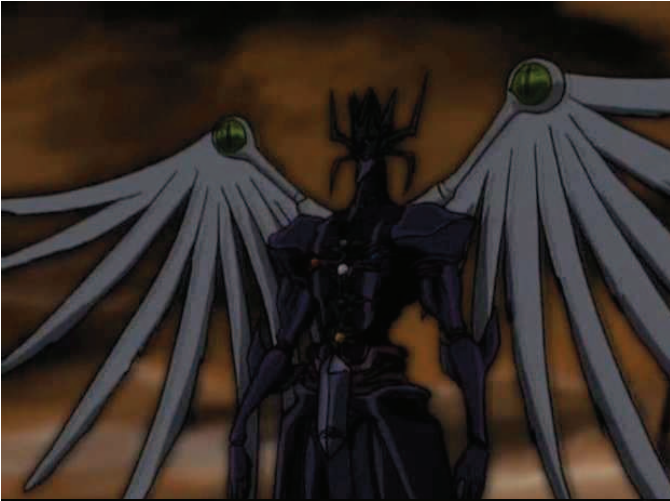








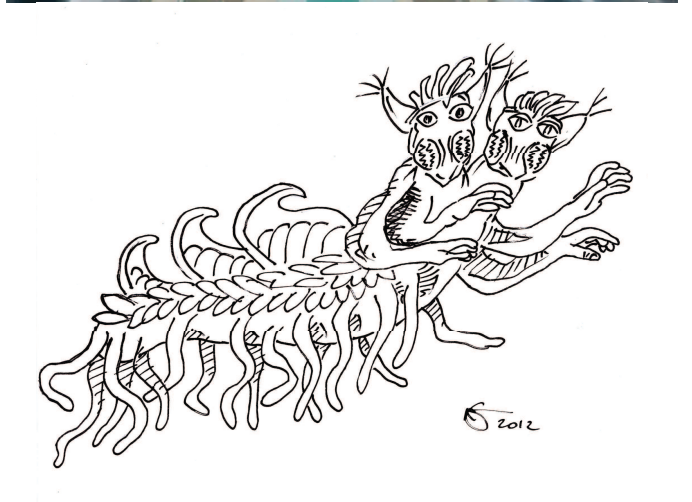
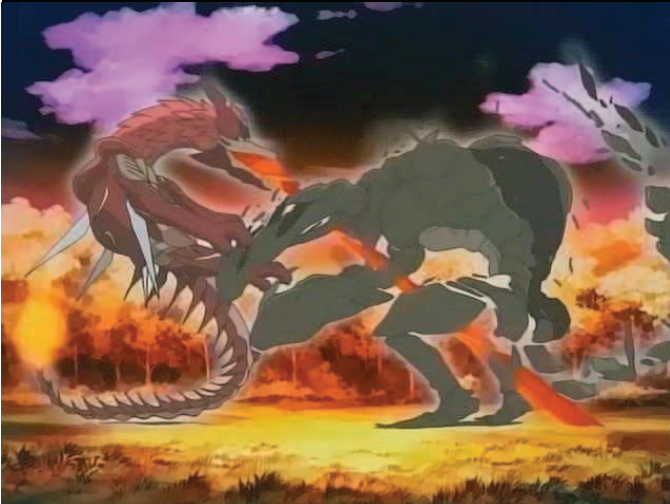














Les spirits sont des créatures du non-lieu, invoquées dans la réalité, pour utiliser leur large panel de pouvoirs – allant de la vague d'énergie destructrice à l'onde de guérison apaisante, en passant par des champs de force, des pouvoirs psychiques, des illusions diverses, etc...

Etre un « Shard Caster », c'est être capable de l'invocation de ces créatures, destinées à se battre aux côtés du personnage, et donc à lui fournir un « renfort » en quelque sorte, contre des ennemis ultra-puissants, ou d'autres shards casters évidemment.

アマイルガウル



SPIRIT

Amir Gaoul

Perk entre les MAINS DE ROPE

Shard Caster :

Sexe :
M

Taille :
20 M

Description organisme : silhouette filiforme bleu pâle, plumes aux Tempes, épaules, hanches, poignets & mollets. Longue chevelure - Air CALME.

Tradition : SHAMANIQUE
Type : illusion AIR

CHAKRA

234 + 9 = 243

Resistance Transfert 2862

Initiative (+1010) 47

Services dus

PHYSIQUES	Score
Combat	61
	68
Tir	60
	74

PSYCHIQUES	Score
Mental	61
	70
Social	61
	70

Vitalité
Vi 1946

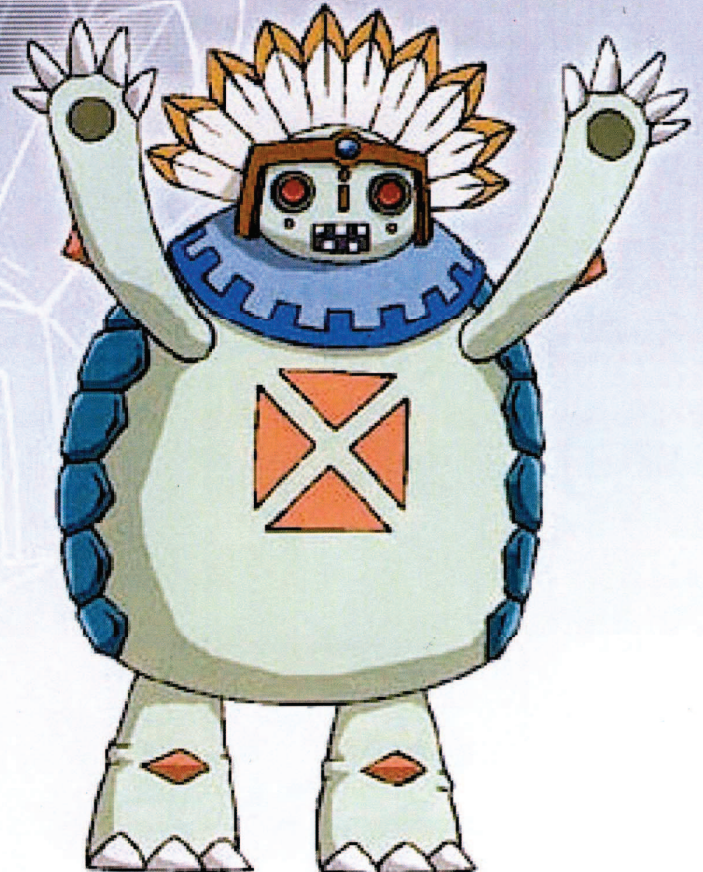
Pouvoirs de tir	Bonus	Bonus
RAYONS PHOTONS	+10	
ANTI-MATIERE	+11	
		DÉSINTEGRATEUR NUCLEAIRE +12

CA Nat.
68 = 82
- 85
- 86

Immunités
- Missiles explo
- LAMES EFFILÉES
- Boules FLAMMES

CD Nat.
61

アルマドル



INBCAT°: 36

CM: 20

CL: 13

SPIRIT

Chektukluuan

Shard Caster: MIC

Description organisme: Tortue à tête inca à plumes.
4 triangles sur le torse fortement un carré.

Sexe: M

Taille: 17M

Tradition: SHAMANIQUE

Type: COMBAT BÊTE

CHAKRA

120

Resistance Transfert 1855

Initiative (+10/10) 46

Services dus

91

PHYSIQUES Score

Combat	30
	52
Tir	40
	56

PSYCHIQUES Score

Mental	20
	29
Social	30
	39

Vitalité

Vi 970-650-637

Pouvoirs de tir Bonus

JETS SABLE	+4
Boules FLAMMES	+9

CA Nat.

52/-60
52/-65

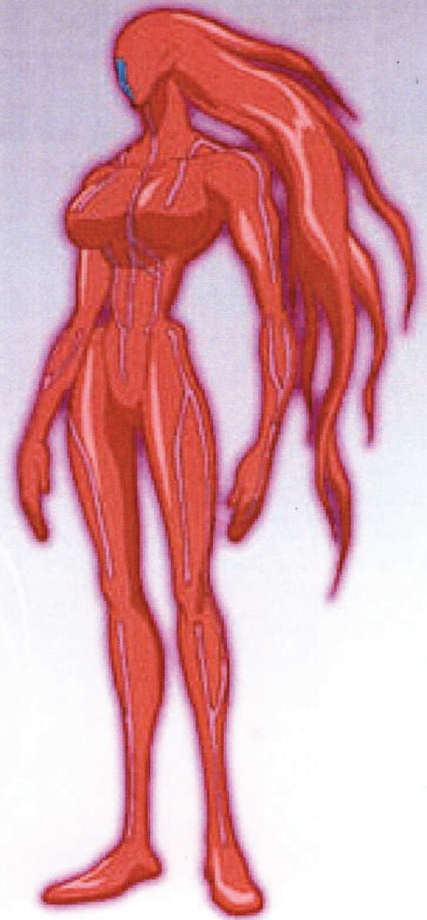
Immunités

ANTI-MATIÈRE X DESINTEGRATEUR NUCL.

CD Nat.

30

プロニモ



SPIRIT

Choozinh

Shard Caster: SARAH invoc 31 CMN 22 CL 21

Sexe: F

Taille: 16 M

Description organisme: FEMME ROUGE PARCOURUE TRACES BRILLANTES
DEMI-VISAGE BLEU - PAS D'YEUX NI DE BOUCHE.

Tradition: HERMETIQUE

Type: COMBAT Feu

CHAKRA

202

PHYSIQUES Score

Combat

76

Tir

45

PSYCHIQUES Score

Mental

54

Social

55

Vitalité

Vi 1614

Resistance Transfert 2530

Initiative (+1D10) 55

Pouvoirs de tir Bonus

Missiles explo +10

Boules FLAMES +9

RAYONS PHOTONS +8

CA Nat.

76 | -25
-84
-23

Services dus

50

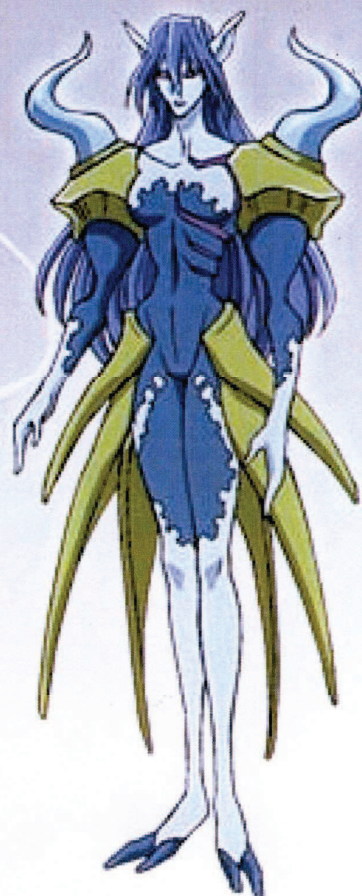
Immunités

- DESINTEGRAT^o Nucl
- ANTI-M
- ATT Sons

CD Nat.

51

プロニモ(未完成体)



INVOCAT°: 40

CMN: 29

CL: 24

SPIRIT

Darhyan

Shard Caster: Mo-rima

Taille: 12 M

Sexe: F

Description organisme: Femme mince, Bleu-verte, oreilles pointues, cornes torsives sur épaules, pieds de chèvre, longue chevelure, yeux rouges.

Tradition: SHAMANIQUE

Type: illusion AIR

CHAKRA

67

PHYSIQUES Score

Combat	27
	34
Tir	30
	44

PSYCHIQUES Score

Mental	5
	14
Social	5
	14

Vitalité

Vi 538 - 494 - 54

Resistance Transfert 1864

Initiative (+1D10) 20

Pouvoirs de tir Bonus

RAYONS PHOTONS	+3
JETS SABLE	+4

CA Nat.

34 | -52
-48

Services dus

82

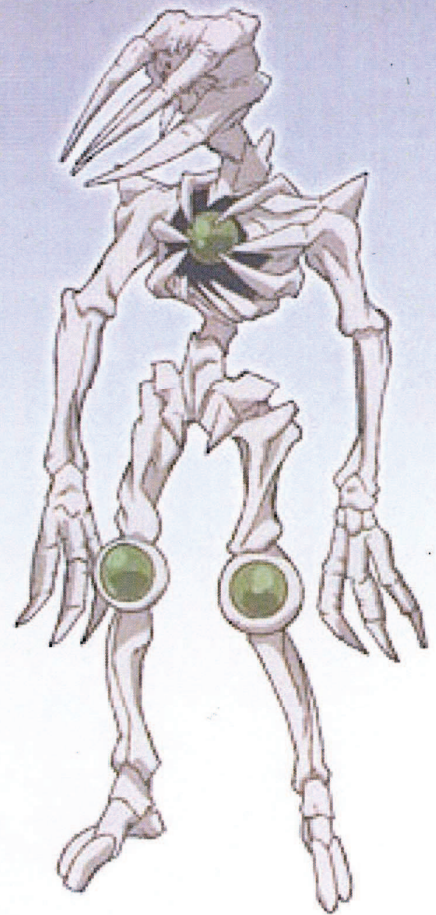
Immunités

DARDS en OS d METEORES METAL

CD Nat.

17

アスム



INVOCAT° = 37

CMV = 27

CL = 31

SPIRIT

Drenoz

Shard Caster : **Rajya**

Description organisme : squelette Avec 4 GRIFFES à LA PLACE DU CRÂNE.
2 perles VERTES AUX GENOUX, 1 AUTRE DANS le TORS.

Score :
H

Taille : 19M

Tradition : SHAMANIQUE
Type MANIPULAT° HOMME

CHAKRA

59

PHYSIQUES Score

Combat	19
	32
Tir	20
	37

PSYCHIQUES Score

Mental	10
	29
Social	10
	28

Vitalité

Vi
482

Resistance Transfert 1540

Initiative (+1010) 22
27

Pouvoirs de tir Bonus Bonus

missiles explo	+10	
MÉTÉORES METAL	+7	

CA Nat.
32 | -47
-44

Services dus

43

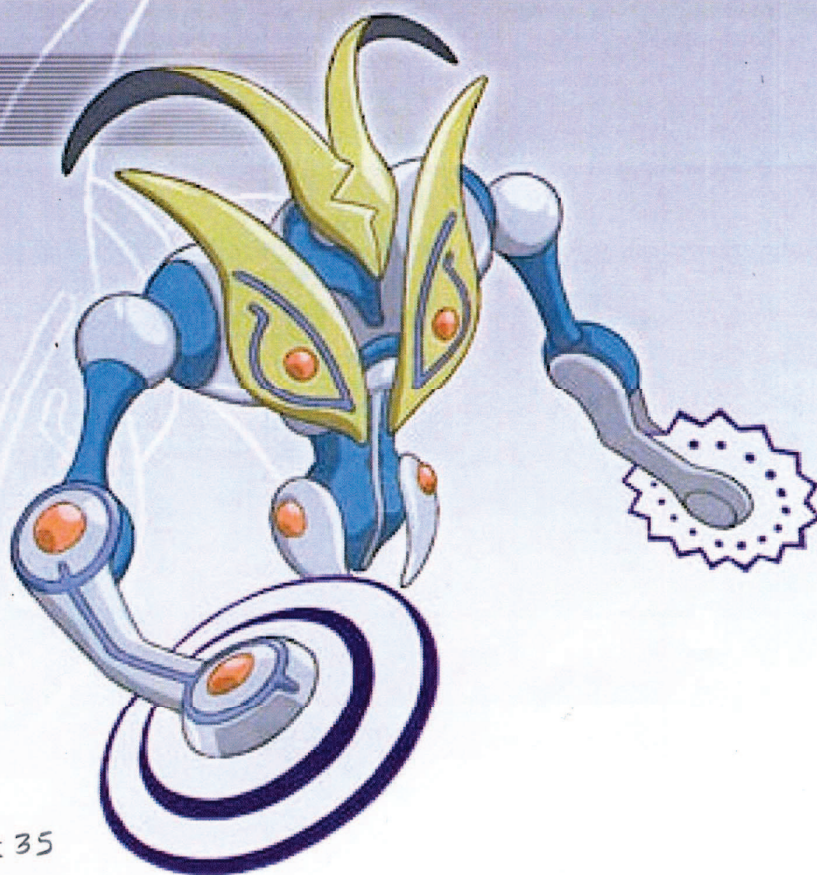
Immunités

RAYONS PHOTONS & LANES EFFILÉS.

CD Nat.

15

ゴリアテ



INVOCAT°: 35

CMN: 32

CL: 39

SPIRIT

Gorate

Shard Caster : Helic

Description organisme : MACHINE HUMANOÏDE SANS JAMBE. DES SCIÉS CIRCULAIRES ÉNERGÉTIQUES AU BOUT DES BRAS. TÊTE À ANTENNES. BLEU-VERT.

Sexe : M

Taille : 15 M

Tradition : HERMÉTIQUE

Type : COMBAT Feu

CHAKRA

82

Resistance Transfert 1531

Initiative (+10/10) 13
40

Services dus

89

PHYSIQUES Score

Combat	32
	57
Tir	20
	44

PSYCHIQUES Score

Mental	10
	14
Social	20
	25

Vitalité

Vi 662-252-198

Pouvoirs de tir Bonus

DESINTEGRATEUR NUCLEAIRE	+12
ANTI-MATIERE	+11

CA.Nat.

57 | -56
-55

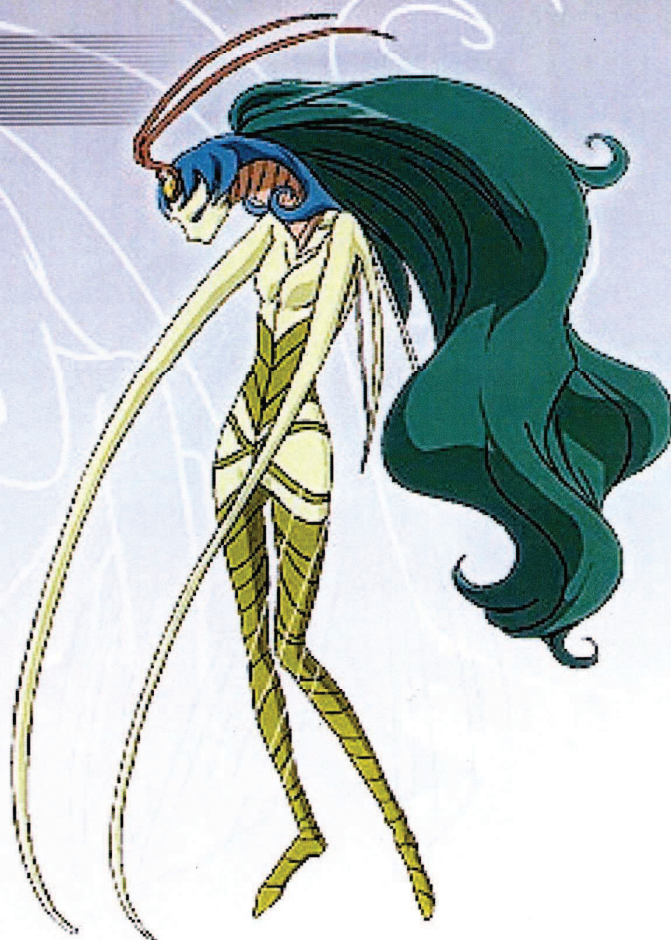
Immunités

JETS DE SABLE x CANON EFFILÉS

CD.Nat.

21

エペーメロン



~~INDICAT°: 35
CHN: 43
CL: 45~~

エルマイダ

ratouage bras droit

SPIRIT

Kaselle

Shard Caster: **E** KASIVELA

Description organisme: Femme plante, bras liane, chevelure verte, filiforme.

Taille: 11 M
Sexe: F

Tradition: Hémetique
Type: illusion eau

CHAKRA

79 + 10 = 89

Resistance Transfert 1951

Initiative (+1010) 82

Services dus 31

PHYSIQUES Score

Combat	29
	42
Tir	20
	32

PSYCHIQUES Score

Mental	20
	31
Social	20
	31

Vitalité

Vi 720
253-228 ²⁰⁰/₁₀

Pouvoirs de tir Bonus

LAMES EFFILÉES	+6	
DARDS en OS	+5	

CA Nat.
42/-38
42/-37

Immunités

RAYONS photons & ANTI-MATIÈRE

CD Nat.
23

ケリテックス



INVOCATO^o: 38
 CMN: 22
 CL: 21

グスマ

SPIRIT

Keritekkusu

Shard Caster: Gusuma

Sexe: M

Taille: 19M

Description organisme: serpent à 2 têtes & 2 queues à plumes - corps jaune tache de rouge. têtes sans yeux. 19M.

Tradition: SHANANIQUE
 Type: COMBAT BÊTE

CHAKRA
 60

PHYSIQUES	Score
Combat	30
	52
Tir	20
	36

PSYCHIQUES	Score
Mental	0
	9
Social	10
	19

Vitalité
 Vi 490 493
 +13

Resistance Transfert 1840

Initiative (+1010) 30

Pouvoirs de tir	Bonus	Bonus
MÉTÉORES MÉTAL	+7	
KAYONS PHOTONS	+8	

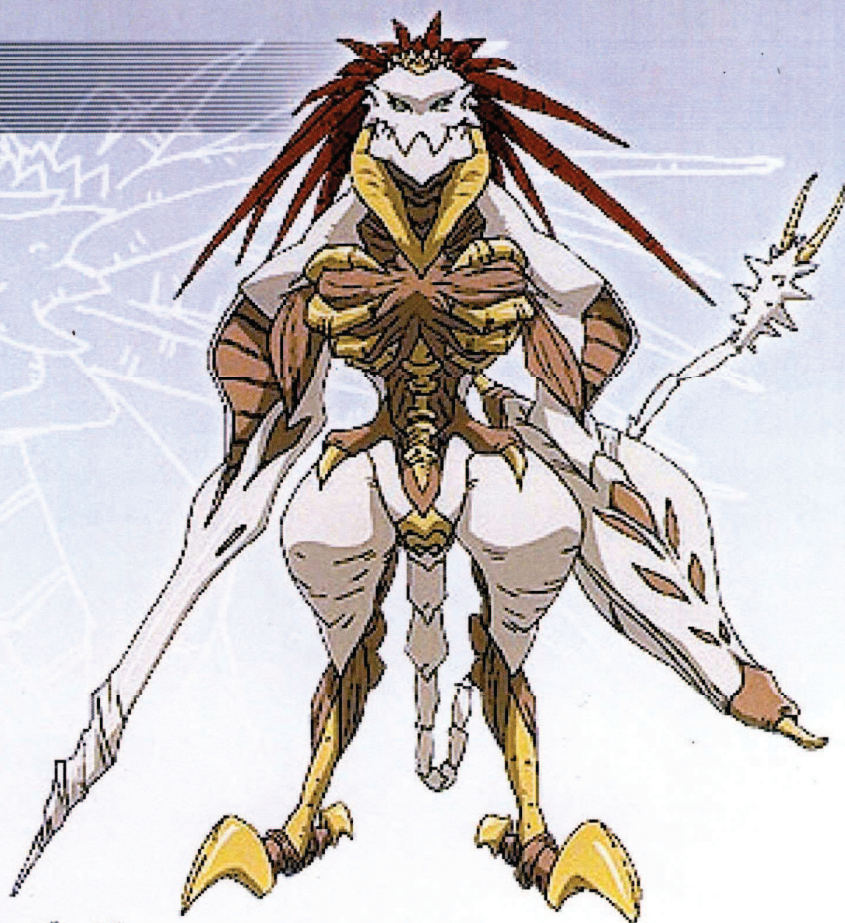
CA Nat.
 52/43
 -44

Services dus
 33-31

Immunités
 DARD EN OS. x TROMBES D'EAU

CD Nat.
 15

カーカス



クライネル

INVOCAT°: 39
 CMN: 21
 CL: 22

SPIRIT

Myckrock

Shard Caster: Kuraineru

Sexe: M

Taille: 18M

Description organisme: Mi-poulet mi-dinosaure, TÊTE DE PREDATOR, TORSE ENTOURÉ PAR DES SERRES, BRAS TERMINÉS PAR DES VRIÈLES ET DES POINTES, Queue avec DARDS PIQUANTS

Tradition: HERMETIQUE
 Type: MANIPULATEUR TERRE

CHAKRA
 70

PHYSIQUES	Score
Combat	35
	46
Tir	15
	29

PSYCHIQUES	Score
Mental	10
	21
Social	10
	21

Vitalité
 Vi 569 - 0

Resistance Transfert 1944

Initiative (+10/10) 19

Pouvoirs de tir	Bonus	Bonus
NETÉONES METAL	+7	
DÉSINTEGRATEUR NUCL	+12	

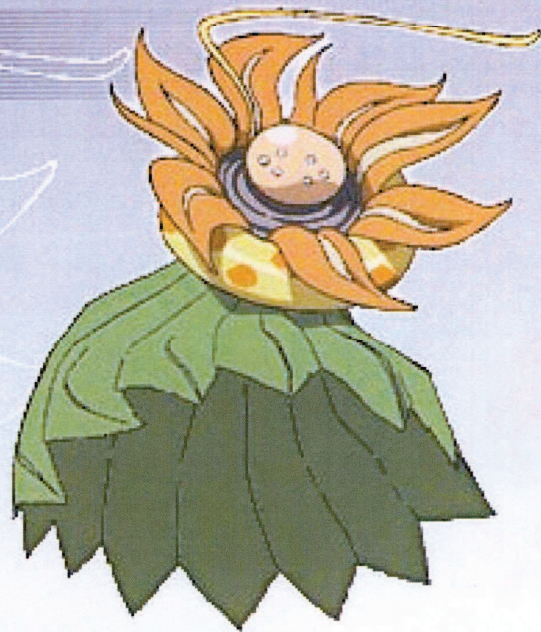
CA.Nat.
 46 | -36
 -41

Services dus
 61

Immunités
 RAYONS PHOTONS & Missiles explo

CD.Nat.
 18

フワトロン



INVOCAT: 33
 CMN: 14
 CL: 18

SPIRIT

Nielssthoff

Shard Caster: Rushia

Sexe: F

Taille: 14M

Description organisme: FLEUR DE NEMPHAEED ORANGE VOLANTE.

Tradition: HERMETIQUE
 Type: ILLUSION EAU

CHAKRA

93

PHYSIQUES	Score
Combat	33
	46
Tir	30
	42

PSYCHIQUES	Score
Mental	10
	21
Social	20
	31

Vitalité

Vi 752 - 132 - 0

Resistance Transfert 1870

Initiative (+10/10) 22
 31

Pouvoirs de tir	Bonus	Bonus
Souffle Vent	+1	
Trombes deau	+2	

CA Nat.
 46 | -43
 46 | -44

Services dus
 82

Immunités
 DARD en OS & ATTAQUES SON

CD Nat.
 24

アプカレル



ロイア

invocation: 19
 CMN = 14
 CL = 26

5 SHARDS TÉLÉPORTATION
 2 " illusions
 2 " Soins

SPIRIT

Ondyliss

Shard Caster: **ROIA**

Sexe: **F**

Taille: **12 M**

Description organisme: Femme SIRENE BLEUEE, ROBE EN MEDUSE, 2 queues
 À LA PLACE DES JAMBES, CHEVELURE D'ALGUES
 ON DOYANTE, MASQUE RESPIRATOIRE SUR VISAGE, OREILLES COUVERTES DE
 "ACOL", CHAUVEN À L'EAU SUR L'ÉPAULE GAUCHE

Tradition: SHAMANIQUE

Type: DÉTECTION EAU

CHAKRA

69

PHYSIQUES Score

Combat	20
Tir	21

PSYCHIQUES Score

Mental	28
Social	39

Vitalité

Vi 564

Resistance Transfert 1567

Initiative (+1D10) 19

Pouvoirs de tir Bonus

TROMBES D'EAU	+2
Souffles de vent	+1

CA Nat.

20 / -23
 -22

Services dus

59

Immunités

JETS DE SABLE & DARDS EN OS
 trombes d'eau
 souffles de vent

CD Nat.

18

ランボス



tatouage Avant bras gauche

SPIRIT

RAMBU

Shard Caster : CASSI ~~KELA~~

Sexe : hermaph.

Taille : 19 m

Description organisme : homme oiseau

Tradition : Shamanique
Type : Bête de combat

CHAKRA

150/150
+9

Resistance Transfert 1510

Initiative (+1D10) 53
+10

30 services
-1
-1
-1

PHYSIQUES	Score
Combat	50 +22 72
Tir	50 +16 66

PSYCHIQUES	Score
Mental	15 +9 24
Social	15 +9 24

Vitalité

Vi 1285

-4
-60
-60

Pouvoirs de tir	Bonus	Bonus
Antimatière	+11	
Rayon photonique	+8	
Dard en os	+5	
Missile explosif	+10	

CA.Nat. 76+
40/40

Immunités
Souffle de vent
Missile explosif
Antimatière
Rayon photonique
Missile explosif
boule de flamme

CD.Nat. 40

スラグナ



ゲイル

INVOCAT°: 24

CMV: 30

CL: 25

SPIRIT

Rurk

Shard Caster: Gile

Taille: 11 M

Sexe: M

Description organisme: colosse en ARMURE, EPAULE RONDES SURBIMONTÉES, TOUC SUR JAMBE, PINE CRABE ARIÈRE CRÂNE. Bleu & BLANC.

Tradition: HERNETIQUE

Type: MANIPULATION TERRE

CHAKRA

41

Resistance Transfert 1884

Initiative (+1D10) 14

Services dus

24

PHYSIQUES Score

Combat	21
	32
Tir	10
	24

PSYCHIQUES Score

Mental	0
	11
Social	10
	21

Vitalité

Vi 337 0

Pouvoirs de tir Bonus

Souffles vent	+1
ATT SON	+3

CA Nat.

32 | -25

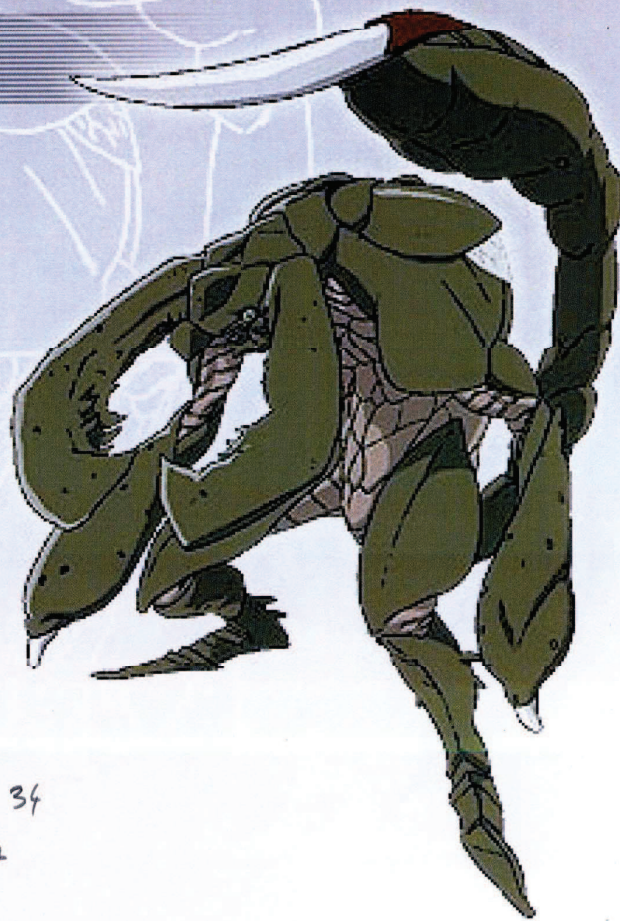
Immunités

DARDS en OS & METEORES METAL

CD Nat.

11

ズイキュー



INVOCAT°: 34
 CMV: 37
 CL: 33

SPIRIT

Soloni

Shard Caster: Aironi

Sexe: M

Taille: 16M

Description organisme: SCARABÉE HUMANOÏDE VÉGÉTALE, AVEC UNE QUEUE DE SCORPION.

Tradition: HERNETIQUE
 Type: MANIPULAT° TERRE

CHAKRA

74

PHYSIQUES	Score
Combat	<u>30</u>
	<u>41</u>
Tir	<u>24</u>
	<u>38</u>

PSYCHIQUES	Score
Mental	<u>10</u>
	<u>21</u>
Social	<u>10</u>
	<u>21</u>

Vitalité
 Vi 601 - 180 - 0

Resistance Transfert 1521

Initiative (+10/10) 19

Pouvoirs de tir	Bonus	Bonus
DARDS EN OS	<u>+5</u>	
TOMBES D'EAU	<u>+2</u>	

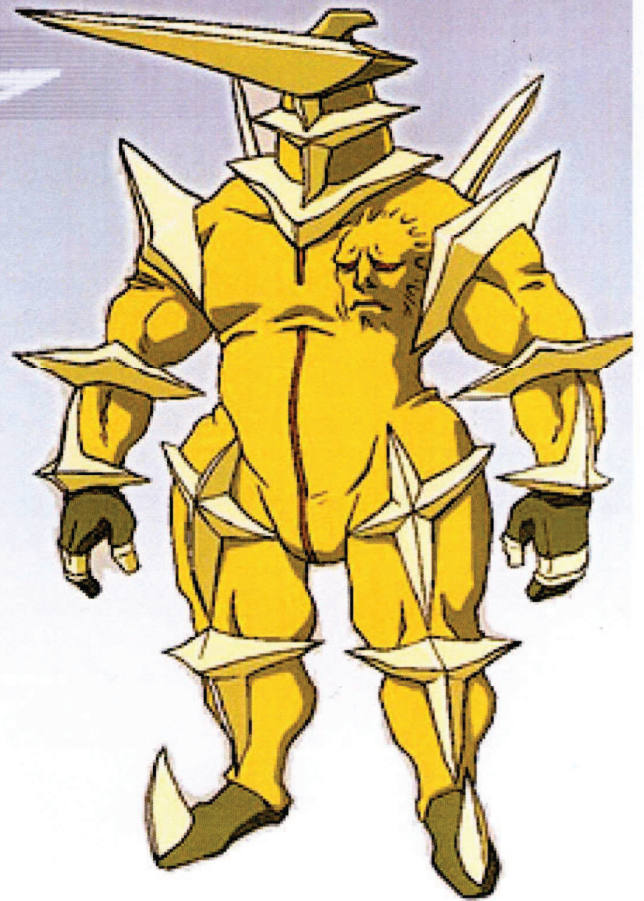
CA Nat.
41 / - 43
- 40

Services dus
12

Immunités
IMMUNISE AUX MÉTÉORES MÉTAL & MISSILES explo.

CD Nat.
19

シャデイン



SPIRIT

Syandxin

Parle entre les MAINS DU GÉNÉRAL CORNU

Shard Caster :

Description organisme : GROS HOMME JAUNE, COUVERT DE pointes osseuses, une ENORME pointe en guise de TÊTE, le VISAGE sur le CŒUR.

Taille :

17M

Sexe :

M

Tradition : SHAMANIQUE

Type : COMBAT BÊTE

CHAKRA

210

PHYSIQUES Score

Combat

82

Tir

56

PSYCHIQUES Score

Mental

59

Social

59

Vitalité

V

1690

Resistance Transfert

2954

Initiative (+1D10)

54

Pouvoirs de tir Bonus

DARDS en OS

+5

TRAMBOS D'EAU

+2

ATT SON

+3

CA Nat.

82 | -61
| -59
| -58

Services dus

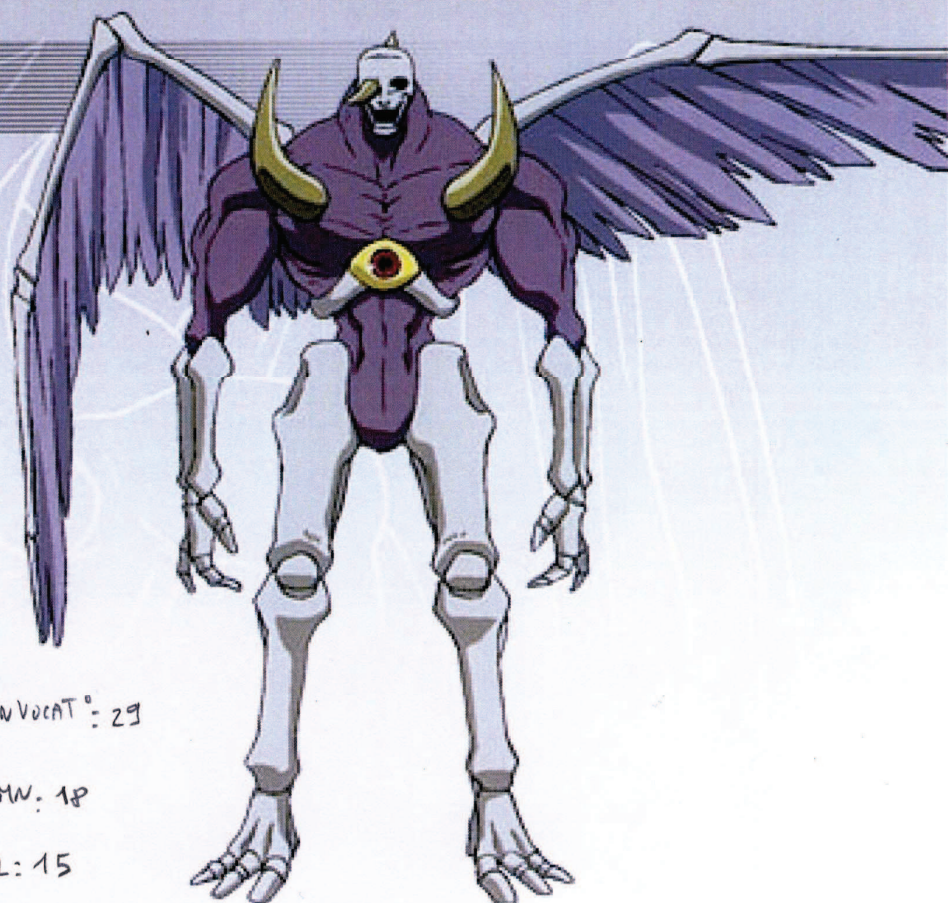
Immunités

- LAMES EFFILÉES
- Missiles explo
- DARDS en OS

CD Nat.

53

ザクローア



モリス

INVOCAT°: 29

CMW: 18

CL: 15

SPIRIT

Zinoroy

Shard Caster: MORISU

Description organisme: squelette ALÉ, 2 pointes sortant du TORS, une à TRAVERS DU CRÂNE - un OIL GÉANT DANS le VENTRE -

Taille: 11 M

Sexe: M

Tradition: HÉMETIQUE

Type: COMBAT Feu

CHAKRA

57

Resistance Transfert 1976

Initiative (+1010) 22

Services dus

18

PHYSIQUES Score

Combat	27
	52
Tir	10
	34

PSYCHIQUES Score

Mental	10
	14
Social	10
	15

Vitalité

Vi 462

Pouvoirs de tir Bonus

ATAQUES SON	+3
Boules FLAMME	+9

Bonus

CA Nat.

52 / -37
-43

Immunités

Souffles de Vent x RAYONS PHOTONS

CD Nat.

15