

MRTYU – TITAN DE LA MORT

LA MORT N'APPARTENAIT À PERSONNE

Pour les Titans, la mort n'est qu'un lointain concept. Doués de l'éternité, ces êtres omnipotents représentent des principes absolus comme le Monde, le Chaos, l'Eau, le Ciel, le Feu, les Ténèbres, la Lumière...

Le concept de la vie (de la naissance à la mort) relève principalement du domaine du Titan primordial Terra. Mais, avec l'apparition de l'Homme, un pouvoir nouveau est apparu : celui de tuer. La mort n'était plus uniquement la fin d'un cycle marquant le début d'un autre, elle devenait un pouvoir entre les mains des puissants et des meurtriers. La mort ne découlait plus du cycle naturel de l'univers, elle était provoquée, parfois par plaisir. Elle était devenue l'expression de la haine et de la peur des hommes.

Aucun Titan ne régnait sur la mort, celle-ci étant du domaine des mortels et non des divinités et de leurs géniteurs titanesques. Lorsque les Titans furent emprisonnés par les dieux, le Monde inférieur fut créé autour de leur prison, attirant les âmes des défunts. La mort était un concept à part, n'appartenant à personne. Bien sûr, certaines divinités eurent la lourde tâche de faire respecter l'ordre dans les mondes inférieurs, c'est le cas notamment d'Hadès, Hel ou encore Osiris.

LE DESTRUCTEUR DES MONDES

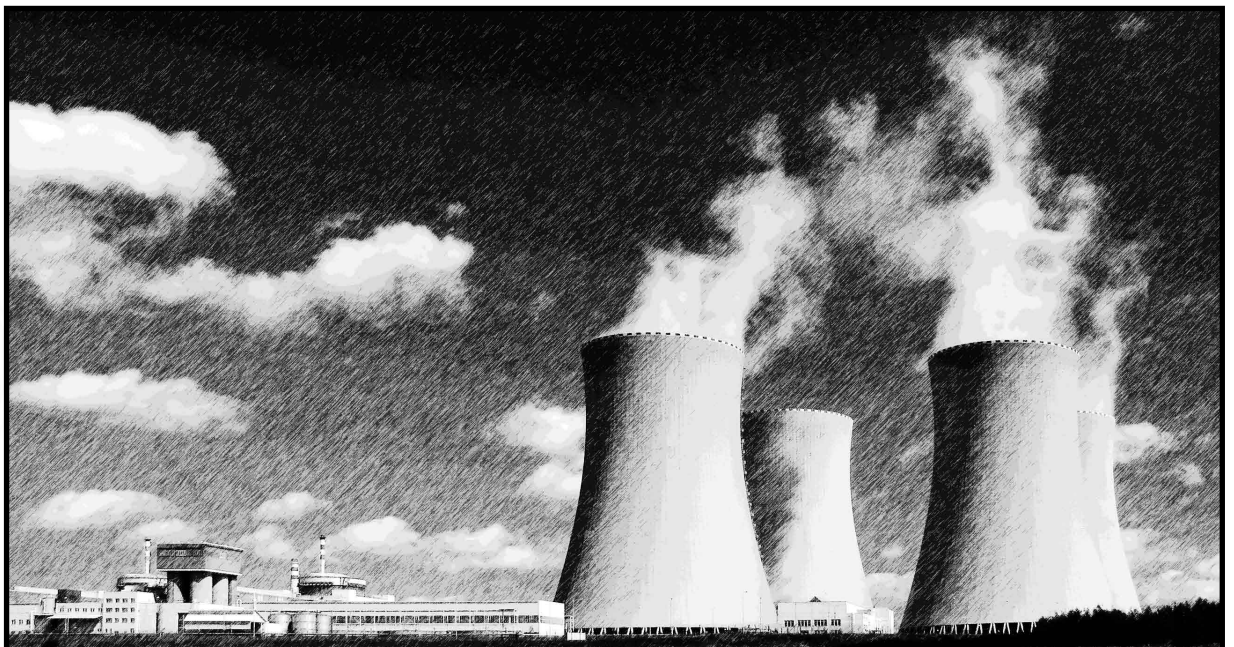
Puis, un jour, l'humanité créa un Titan, ou plutôt un concept si puissant et terrifiant qu'il incarnait à la perfection la mort et la destruction dans leurs aspects les plus terribles.

Le 16 juillet 1945 à 5h29 du matin, une explosion sans précédent balaya les sables du désert Jornada del Muerto (le chemin de l'homme mort) au Nouveau-Mexique. Le projet Manhattan accouchait de son premier enfant, faisant entrer le Monde dans une nouvelle ère. La première bombe atomique venait d'exploser au milieu de nulle part, sous le nom de code Trinity.

Malgré la faible puissance de la bombe, un cratère de près de trois mètres de profondeur et de plus de trois cents mètres de diamètre s'est formé. Le champignon atomique s'éleva à plus de dix kilomètres de hauteur, tandis que la secousse a été ressentie à plus de cent cinquante kilomètres de là.

L'un des spectateurs de cette première explosion et directeur scientifique du projet Manhattan, Robert Oppenheimer, déclama alors à la vue de cette abomination un passage d'un texte sacré hindou, la Bhagavad-Gîtâ : "Maintenant, je suis la Mort, le destructeur de mondes." (Now, I am become Death, the destroyer of worlds). Bien que faisant référence à Shiva, c'est un tout autre être qui fut "béni" par ces paroles. Un embryon titanesque, à peine digne d'être appelé une engeance, une minuscule excroissance de Muspelheim, le Titan primordial du Feu, une créature dénuée de forme et d'esprit, juste attirée par le Destin... et prise au centre de l'explosion.

En un instant, cette excroissance titanesque emmagasine une telle puissance qu'elle devient l'égal d'un demi-dieu. Quelques secondes plus tard, les paroles de Robert Oppenheimer vont lui donner un nom et un rôle : "Death, le destructeur des Mondes". Une entité vouée à détruire tout ce



qui existe dans les trois Mondes, celui des mortels, celui des morts et celui des dieux.

Moins d'un mois plus tard, le 6 août, puis le 9 août, les deux bombes atomiques envoyées sur Hiroshima et Nagasaki vont donner à "Death" la puissance d'un dieu, ou plutôt d'un Titan, car il inspire maintenant la terreur absolue, universelle. Une puissance de destruction telle que des centaines de milliers de vies sont balayées en un battement de cil. Et bien d'autres périront à cause des radiations.

Les répercussions dans le Monde inférieur sont si terribles que les murs de la prison des Titans se fissurent, permettant ainsi aux captifs de pouvoir abattre les parois peu de temps après pour se répandre à nouveau dans le Monde supérieur et y assiéger les royaumes des panthéons.

Death (nommé maintenant Mrtyu) incarne la Mort dans ce qu'elle a de plus absolue et définitive. Une destruction dont rien ne peut renaître, signant la fin des hommes, des dieux et peut-être des Titans eux-mêmes – ce qui impliquerait probablement la fin de la Création dans son ensemble.

MRTYU, TITAN DE LA MORT

Domaines associés : Chaos, Feu, Mort, Santé, Soleil

Domaines refusés : Animal, Fertilité, Gardien

Mrtyu, qui signifie "mort" en sanskrit, est le nom par lequel les dieux nomment plus communément Death, bien que tous les noms liés à la mort fassent directement référence à celui qui en est devenu le Titan. C'est également une référence directe à l'origine de son nom, provenant des textes de la Bhagavad-Gîtâ.

Il n'est pas un Titan primordial, né avant les hommes et les dieux. Il n'est pas non plus une engeance bien qu'il soit né de Muspelheim. Il est devenu un Titan à part entière, l'incarnation quasi omnipotente des concepts de mort et de destruction.

Les dieux s'en méfient peu car ils le pensent très faible. Mrtyu incarne la puissance nucléaire, mais cette dernière est aux mains des mortels. Le Titan, quelle que soit sa puissance, ne peut déclencher d'explosions atomiques dévastatrices, il n'en incarne finalement que les conséquences et la peur que le nucléaire inspire. Mais la conscience de Mrtyu

a donné naissance à un avatar d'une très grande intelligence : Teleftaios ("ultime" en grec). Teleftaios sait qu'en aiguillant les mortels, il peut les mener à découvrir les secrets menant à la création d'armes de plus en plus destructrices. La prolifération des centrales nucléaires est également une bonne chose pour lui et il les sème comme autant de graines dont les germes seront l'anéantissement.

Teleftaios possède peu de serviteurs, mais il a de nombreux alliés parmi les engeances d'autres Titans. Ainsi, les serviteurs du Titan primordial de la Lumière (Akhetaton) apprécient le fait de détruire le Monde dans une énorme explosion de lumière aveuglante. Les engeances du Titan primordial de l'Eau (la Route Engloutie) attendent avec délectation les grandes pluies noires qui suivront les explosions et inonderont le Monde. Les serviteurs du Titan primordial des Ténèbres (Soku-no-Kumi) rêvent déjà aux ombres infinies qui obscurciront les cieux. Et, bien sûr, ceux du Titan primordial du Feu (Muspelheim) sont tout acquis à sa cause. Même les serviteurs du Titan primordial de la Glace (le défunt Ymir) rêvent de ce grand anéantissement qui précipitera l'hiver éternel (l'hiver nucléaire) ou Fimbul, marquant le commencement de Ragnarök.

Avec la disparition de l'humanité, les dieux ne seraient plus rien et les Titans pourraient à nouveau régner en maître dans le Monde supérieur.

LE MONDE INTÉRIEUR DE MRTYU

À l'intérieur du Titan de la Mort s'étend une vaste plaine lunaire, parsemée d'immenses cratères et de roche pétrifiée dont la couleur varie du noir au vert le plus malsain. Des vents d'une puissance inouïe soufflent constamment, charriant une chaleur si brûlante qu'elle consume instantanément presque toute matière. Bien sûr, la radioactivité est extrêmement élevée et absolument rien ne peut vivre dans ce lieu (c'est l'un des rares Royaume Titan dénué de vie). Tout voyageur est soumis à un environnement dangereux (dégâts 10G/minute, violence 8N). Aucun pouvoir surnaturel ne permet de résister à une telle dose de radiations, mais une Vigueur épique très élevée permet de résister un certain temps (à condition de survivre également à la

LE SOLEIL EMPOISONNÉ

Créé lors de l'explosion de la bombe d'Hiroshima, le Soleil empoisonné existe dans le Monde inférieur des Amatsukami (cf. Scion : Demi-dieu page 162). Cette créature est une fraction de Mrtyu, celle capable de détruire directement tout ce qu'elle touche de sa clarté malade. C'est une véritable chance que le Titan de la Mort ne dispose pas de ce pouvoir qui lui permettrait de tuer les dieux comme d'autres écrasent des fourmis. Mais il cherche à se rendre dans le Yomi pour absorber le Soleil empoisonné en lui et ainsi ne faire plus qu'un. Si cela se produisait, les conséquences seraient terribles. En attendant, Mrtyu reste "incomplet".

ET PROMÉTHÉE DANS TOUT ÇA ?

Prométhée représente le feu domestiqué pour l'usage de l'humanité – ce qui ne signifie pas forcément domestiqué pour le bien de l'humanité. En effet, la seule chose qui lui importe est que le feu soit utilisé de manière créative, y compris à des fins malveillantes. Bien sûr, il a entendu parler de la découverte des secrets de l'atome et de la puissance nucléaire et il espère bien porter ces feux à des températures encore plus intenses (cf. Scion : Dieu, page XXX).

Prométhée est donc directement en concurrence avec Teleftaios, bien qu'il ne considère pas le néo Titan comme une menace directe. En tant que conteur, vous pouvez décider que les deux Titans sont alliés ou, qu'au contraire, ils s'affrontent par émissaires interposés afin d'orienter l'humanité sur le chemin de sa propre destruction.

température quasi volcanique). Pour chaque point en Vigueur épique, un scion peut ignorer les radiations durant un certain temps (cf. tableau ci-dessous). Au-delà, la mort est presque inévitable, dieu ou pas.

Vigueur épique	Durée d'exposition
1	5 minutes
2	30 minutes
3	1 heure
4	2 heures
5	4 heures
6	12 heures
7	24 heures
8	36 jours
9	48 heures
10	72 heures

LE PALAIS DE TELEFTAIOS

Au cœur de Mrtyu se dresse le palais de Teleftaios. Cette structure qui ressemble à un ancien temple grec en ruine surmonté d'un dôme à moitié effondré se trouve au centre du plus grand cratère. Ce palais étrange brille d'une lueur jaunâtre inquiétante. Des ombres humanoïdes immenses semblent glisser sur les murs, s'arrêtant parfois pour lancer un hurlement à glacer le sang, puis disparaissant soudainement pour réapparaître plus loin. Ce concert de cris est si abominable qu'il est pratiquement impossible d'avancer vers le palais sans se boucher les oreilles. À l'intérieur, il n'y a rien si ce n'est une immense salle circulaire au milieu de laquelle se dresse un immense trône de métal et de pierre. En y regardant de plus près, ce dernier semble fait de multiples éclats de bombes et de roches hautement radioactives. Se tenir à moins de 10 mètres du trône de Teleftaios équivaut à évoluer dans un environnement dangereux (dégâts 15G/action, violence 8N). Toucher le trône inflige immédiatement 10 dés de dégâts par seconde (ces dégâts ne peuvent pas être absorbés), alors que la chair du curieux se couvre de lésions horribles.

TELEFTAIOS

Teleftaios est l'unique avatar de Mrtyu. Il incarne la corruption, aussi bien physique que spirituelle,

celle qui pousse les hommes à explorer les secrets de l'atome plus en avant, jusqu'à ce qu'ils atteignent le point de non-retour. Il n'aura plus alors qu'à déclencher la petite étincelle qui mettra le feu à l'humanité...

Il apparaît sous les traits d'un homme ayant la cinquantaine. Très élégant, il inspire aisément confiance avec son air affable et manie l'humour noir avec une grande aisance.

Teleftaios possède une réserve de 24 dés pour toutes ses actions. Il favorise les attributs sociaux qui lui permettent de manipuler les gens.

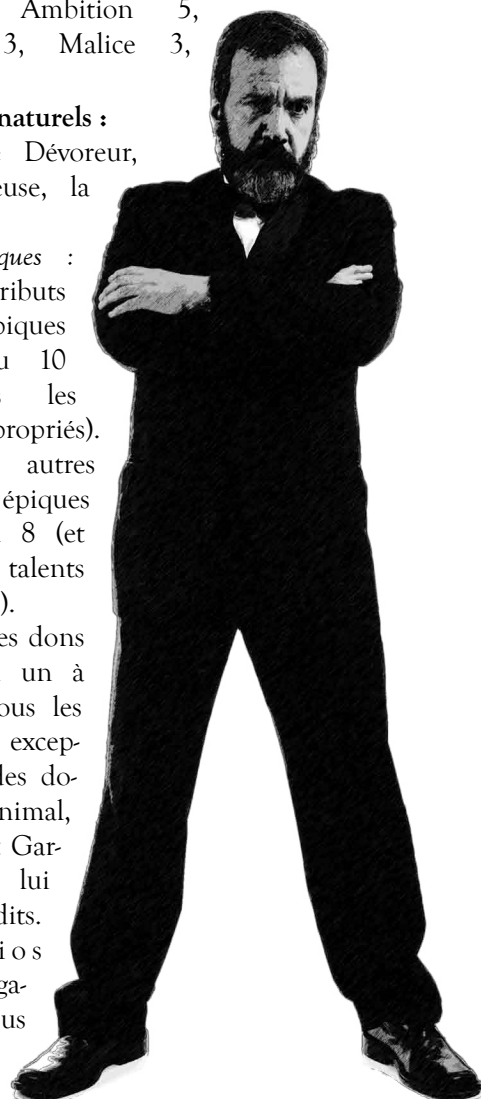
Vertus : Ambition 5,
Fanatisme 3, Malice 3,
Rapacité 2

Pouvoirs surnaturels :

Avatars : le Dévoreur,
la Faucheuse, la
Gloire

Attributs épiques :
tous les attributs
sociaux épiques
au niveau 10
(et tous les
talents appropriés).
Tous les autres
attributs épiques
au niveau 8 (et
tous les talents
appropriés).

Dons : tous les dons
de niveau un à
huit de tous les
domaines, excep-
tés ceux des do-
maines Animal,
Fertilité et Gar-
dien qui lui
sont interdits.
Teleftaios
possède éga-
lement tous
les dons



des domaines du Feu, de la Mort et du Soleil.

Engagement : 24

Attaques :

Étreinte : précision 24, dégâts 13C, VD de parade -, inertie 6, P

Mains nues, légères : précision 25, dégâts 13C, VD de parade 42, inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 23, dégâts 16C, VD de parade 40, inertie 5

Absorption : 18C/45G/51S

Niveaux de santé : -0x40/Inval.

VD d'esquive : 52 **Volonté :** 10

Légende : 12 **Points de Légende :** 144

Autres notes : aucune.

KEN HOKORI, SCION DE THOR ET TELEFTAIOS

Teleftaios possède plusieurs serviteurs, notamment des engeances aux capacités effrayantes. Mais son meilleur agent est un scion demi-dieu, fils de Thor : Ken Hokori.

Ken possède une histoire singulière. En 1936, l'Allemagne et l'empire du Japon signent le pacte anti-Komintern, par lequel ils se promettent assistance mutuelle contre les Soviétiques. À cette occasion, Michiko Hokori, jeune scion de Raiden, accompagne une délégation japonaise à Berlin. Elle y fait la rencontre de ce qu'elle pense n'être un puissant scion des Aesir, tombe sous son charme et se donne à lui, malgré l'aberration que représente une telle relation. Quelques jours plus tard, alors qu'elle est de retour à Tokyo, Michiko s'aperçoit qu'elle est enceinte. Malheureusement pour elle, son père divin l'apprend et la renie, faisant d'elle une paria livrée aux griffes

des engeances. Elle décide donc de s'éloigner et s'installe dans la petite ville de Kokura, dans le sud de l'archipel, pour y élever seule son fils, Ken.

Le garçon est très mal vu, car il est clairement métis. Victime de la haine des autres enfants (et de leurs parents) envers les étrangers, Ken se forge un caractère dur. Alors que sa mère est presque redevenue "humaine", car elle ne fait plus appel à sa Légende, le jeune garçon âgé de huit ans semble développer des capacités hors normes, même pour le petit-fils d'un Amatsukami. Le 9 août 1945, des rumeurs atteignent Kokura concernant une bombe extraordinaire qui aurait rayé de la carte la ville d'Hiroshima. Le même jour, l'horizon à l'est de Kokura se teinte d'une lumière étrange. Nagasaki vient d'être la cible de la seconde bombe atomique. Mais, ce jour-là, l'histoire aurait pu retenir le nom de Kokura, car c'est cette ville qui fut la première ciblée par cette seconde bombe. Seules des conditions météorologiques défavorables ont contraint les pilotes américains à changer de cible, choisissant alors Nagasaki. Ainsi, Ken Hokori aurait dû périr ce 9 août 1945, mais le Destin en avait décidé autrement...

Durant l'occupation américaine, les jeunes métis se font plus nombreux et doivent, avec leurs mères, subir les foudres de la population. Ken, maintenant un jeune adolescent, décide de prendre ces familles sous son aile en les regroupant dans son quartier. Alors qu'il doit régulièrement en venir aux mains pour protéger les faibles, c'est sa mère qui en fait les frais, battue à mort par une foule en colère qui hurle sa haine des envahisseurs américains et des femmes qui ont couché avec eux, portant "leurs ignobles rejetons". Mais Ken s'en sort miraculeusement



indemne grâce aux faibles pouvoirs de sa mère. Malheureusement, elle ne lui sauve la vie qu'au prix de la sienne. Écœuré, le jeune homme quitte la ville, abandonnant ses "protégés" à leur sort, et se dirige vers la capitale pour y commencer une carrière de criminel.

En 1964, alors que les Jeux Olympiques d'été se déroulent pour la première fois sur le continent asiatique, à Tokyo, Ken va rencontrer son père. Le jeune homme était conscient que sa mère n'était pas comme les autres, même si elle a choisi de ne jamais lui parler ouvertement de l'existence des dieux et de son grand-père. Mais Ken eut un choc lorsqu'un occidental blond au physique colossal lui annonça être son père. Surtout quand ce père n'est autre que le dieu Thor en personne. Bien sûr, la réaction de Ken fut d'autant plus violente que la force de l'ichor qui s'éveillait en lui le transformait en véritable furie. Il entra dans une colère incroyable (ce qui n'est pas étonnant pour le fils d'un dieu de la Foudre et du Tonnerre et le petit-fils d'un autre), reniant son père et l'accusant de les avoir livrés, lui et sa mère, à la misère. Déçu par l'ingratitude de Ken, Thor s'emporta et abandonna ce fils à son sort. Mais dans les coulisses, quelqu'un, ou plutôt quelque chose, veillait : Teleftaios.

Rapidement, le Titan transforme le nouveau scion pour en faire le parfait serviteur, celui qui va commander à ses engances et présider, à ses côtés, à la destruction des trois Mondes.

Depuis, Ken utilise tout son savoir faire pour permettre aux hommes de développer de nouvelles armes nucléaires, encore plus terrifiantes que les précédentes. Comme un coup du Destin, il a même appris qu'après le plutonium et l'uranium (tenant leurs noms du dieu de la mort Hadès/Pluton et du Titan du Ciel Ouranos), les chercheurs essaient d'utiliser un nouveau combustible nucléaire : le thorium (d'après le dieu Thor). L'ironie de la situation ne lui a pas échappé et il compte bien utiliser sa Légende afin de permettre l'utilisation de ce nouveau métal et en décupler la puissance destructrice.

Attributs : Force 8, Dextérité 7, Vigueur 8 ; Charisme 5, Manipulation 5, Apparence 4 ; Perception 6, Intelligence 5, Astuce 7

Vertus : Ambition 3, Fanatisme 4, Malice 2, Rapacité 2

Compétences : Athlétisme 5, Commandement 3, Corps à corps 5, Culture 2, Empathie 1, Intégrité 4, Mêlée 2, Occultisme 4, Présence 4, Résistance 5, Tir 2, Vigilance 4

Privilèges : Relique (bague avec pierre verte ; Feu, Santé) 2, Relique (bague noire ; Ciel, Soleil) 2, Relique (médaillon ; Chaos, Mort) 2, Suivants 5 (10 fantômes qui marchent)

Pouvoirs surnaturels :

Attributs épiques : Apparence épique 1 (Mine



épouvantable), Astuce épique 3 (Évaluation instantanée, Trublion, Vigilance éternelle), Charisme épique 3 (Figure édifiante, Flûtiste d'Hamelin, Prêche), Dextérité épique 6 (tous les talents de Scion : Héros et Scion : Demi-dieu), Force épique 7 (tous les talents de Scion : Héros et Scion : Demi-dieu), Perception épique 2 (Sens télescopiques, Spectre élargi), Vigueur épique 7 (tous les talents de Scion : Héros et Scion : Demi-dieu)

Artiste martial : Ken utilise ses poings comme personne. Il est toujours considéré comme armé et peut parer les attaques à mains nues. De plus, ses attaques aux poings bénéficient des bonus suivants : précision +3, dégâts +5, défense +2, inertie -1.

Aura de mort absolue : toute personne passant à moins de (Légende) mètres de Ken doit immédiatement réussir un jet de (Vigueur + Résistance + Légende) contre une difficulté de 8 ou mourir en (Vigueur + Vigueur épique de la victime) minutes dans des souffrances atroces (malus de -4 dés cumulable sur tous les jets). Cette mort rapide peut être évitée en recourant au don Guérison/Flétrissement (Santé ●●●●●). Ken peut lever les effets de ce pouvoir et le reprendre au prix d'une action gratuite. Ce pouvoir est une forme puissante de radioactivité mais ne fait pas réagir les compteurs Geiger.

Dons : Arme embrasée, Bénédiction de santé/Malédiction de faiblesse, Brasier, Check-up, Contact maternel, Éclat céleste, Fureur divine, Grâce du ciel, Guérison/Flétrissement, Immunité contre le feu, Liberté du vent, Nid de Frelon, Œil

de la tempête, Projectile radiant, Protubérance solaire, Radiance divine, Regard pénétrant, Sens de la mort, Soin/Infection

Immunité aux radiations : Ken est totalement immunisé au pouvoir mortel des radiations (même s'il en porte parfois les marques, cf. ci-dessous).

Incarnation de la corruption : bien que cela ne l'incommode en aucun cas et malgré ses capacités, le corps de Ken montre parfois des signes de la puissance corruptrice et destructrice qu'il dégage. Sa chair est marquée de craquelures et de saignements, comme si elle se parcheminait ou éclatait à certains endroits. Il peut à tout moment – et gratuitement – soigner ces blessures, mais elles lui permettent souvent d'inspirer une plus grande terreur. Il peut alors recourir à son talent Mine épouvantable sans utiliser de point de Légende.

Jeunesse éternelle : Ken ne vieillit plus. Son âge apparent est d'une trentaine d'années.

Toucher destructeur : en utilisant un point de Légende, Ken inflige des dommages critiques à mains nues durant une action et ignore les armures et protections non surnaturelles.

Engagement : 9

Attaques :

Étreinte : précision 10, dégâts 9S(C), VD de parade –, inertie 6, P

Mains nues, légères : précision 16, dégâts 15S(C), VD de parade 24, inertie 3

Mains nues, lourdes : précision 14, dégâts 18S(C), VD de parade 22, inertie 4

Absorption : 7C/16G/30S

Niveaux de santé : -0x28/Inval.

VD d'esquive : 26 (42) **Volonté** : 9

Légende : 8 **Points de légende** : 64

Autres notes : l'une des bagues que porte Ken est ornée d'une pierre verte provenant du site de l'explosion de la première bombe atomique testée sous le nom de code Trinity. La seconde bague (noire) qu'il porte est faite de la roche se trouvant près de l'épicentre de l'explosion de la Tsar Bomba, la bombe H la plus puissante testée par l'humanité. Enfin, son médaillon de pierre a été conçu à partir de l'un des bâtiments soufflés par la bombe d'Hiroshima : une école.

LES FANTÔMES QUI MARCHENT

Les seules engeances au service de Teleftaios et Ken sont les terribles fantômes qui marchent. Bien que corporels, ils tiennent leur nom de la "phase du fantôme qui marche", période de bonne santé apparente précédant la mort inévitable d'un sujet exposé à des doses massives de radiation. Ces créatures sont des hommes et des femmes à l'apparence tout à fait normale, exposés à l'aura destructrice du Titan de la Mort.

Ils dégagent dès lors une forte radioactivité qui

peut tuer en quelques heures ceux qui y sont exposés. Leur corps dégage au toucher une chaleur si violente qu'elle peut désintégrer presque n'importe quelle matière organique en détruisant leurs cellules (à moins qu'ils ne décident du contraire).

Heureusement très rares, ils peuvent infliger des pertes énormes en quelques heures, voire en quelques minutes dans des lieux très fortement fréquentés.

Attributs : Force 5, Dextérité 3, Vigueur 5 ; Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 3 ; Perception 3, Intelligence 3, Astuce 3

Vertus : Ambition 1, Fanatisme 4, Malice 3, Rapacité 1

Compétences : Athlétisme 2, Corps à corps 4, Discrétion 3, Empathie 2, Intégrité 5, Présence 2, Résistance 5, Vigilance 4

Pouvoirs surnaturels :

Attributs épiques : Force épique 2 (Destruction sacré, Poigne écrasante), Vigueur épique 3 (Auto-guérison, Fourneau interne, Résistance sacrée)

Aura de mort : toute personne passant à moins de (Légende) mètres d'un fantôme qui marche doit immédiatement réussir un jet de (Vigueur + Résistance + Légende) contre une difficulté de 5 (Légende + 1 du fantôme qui marche) ou mourir dans un nombre d'heures égal à (Vigueur + Vigueur épique) de la victime. Cette mort lente et atroce peut être évitée en recourant, par exemple, au don Guérison/Flétrissement (Santé ••••••). Ce pouvoir n'a aucun effet contre les êtres possédant une Légende supérieure à celle du fantôme qui marche. En outre, il fait réagir les compteurs Geiger.

Toucher destructeur : en utilisant un point de Légende, le fantôme qui marche inflige des dommages critiques à mains nues jusqu'à la fin de la scène. Les personnages immunisés au feu, ne sont pas immunisés au toucher destructeur du fantôme qui marche.

Plus humain que les humains : les fantômes qui marchent sont extraordinairement normaux, du moins en apparence.

Engagement : 7

Attaques :

Étreinte : précision 7, dégâts 6S(C), VD de parade –, inertie 6, P

Mains nues, légères : précision 8, dégâts 6S(C), VD de parade 4, inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 6, dégâts 9S(C), VD de parade 3, inertie 5

Absorption : 4C/7G/9S

Niveaux de santé : -0x6/Inval.

VD d'esquive : 5 **Volonté** : 7

Légende : 4 **Points de légende** : 16

Trophée : aucun.

Autres notes : –

