

Dae-M'on

Le Dae-M'on est l'incarnation des peurs et des souffrances, de la colère et de la haine, parfois de la tristesse. C'est un être rare et est extrêmement destructeur, perfide et cruel. Il ne peut naître que dans des circonstances extrêmes où les émotions négatives se sont développées à un tel degré qu'elles sont devenues énergies créatrices.

Dans sa forme originelle, le Dae-M'on est intangible et n'est qu'un nuage obscur et compact d'un noir d'encre parcouru de filaments d'énergie rouges. Sous cette forme il ne peut presque pas agir sur le réel. Il est comme le vent, par conséquent il peut renverser des objets ou faire claquer les portes et les fenêtres tel un courant d'air. Mais il peut prendre la forme de n'importe quel être vivant et devenir tangible. Sous cette forme il est extrêmement puissant et dangereux. Sa puissance est en relation directe avec deux facteurs : sa naissance et sa longévité.

Mais ce qui le rend encore plus dangereux c'est qu'il a une faim insatiable et qu'il ne se nourrit que des émotions négatives. Ses principaux pouvoirs sont la duperie dont il se sert pour semer la discorde et exacerber les sentiments négatifs, et la possession qui lui permet d'aller puiser directement dans l'âme de sa proie.

Possession

Il choisit toujours une victime en proie à des troubles émotionnels, des détresses importantes, des soif de vengeance, des haines aveugles etc. Il s'insinue dans le corps de sa victime pendant son sommeil. Dès lors le possédé va peu à peu être consummé de l'intérieur, l'âme vidée de toute sa substance. Cette dégénérescence se traduit par une laternance d'épisodes de folie, de sommeil profond et de conscience. Pendant la phase de folie, la victime tient des propos incohérents, ou d'une perversion et d'une perfidie abjecte afin de semer la confusion dans son entourage. Elle peut attaquer physiquement ce qui tentent de l'approcher. C'est bien évidemment des phases où le Dae-M'on est en contrôle direct, c'est lui qui parle, c'est lui qui agit. Ces phases se terminent toujours par une phase de sommeil profond, proche du coma. Le Dae-M'on digère et laisse sa victime récupérer un peu de force, car il a besoin d'elle tant qu'il ne l'a pas complètement anihilée. Quand la victime se réveille, elle à des bribes de souvenirs qu'elles ne peut dissocier de ses rêves ou plutôt ses cauchemars. Cette confusion peut générer de la culpabilité, toujours de l'angoisse et fait le petit lait du Dae-M'on. L'alternance est de plus en plus rapprochée au fil des crises de folie de plus en plus longues et violentes. Le sommeil se transforme de plus en plus en coma jusqu'à la mort.

Le calvaire d'une possession non traitée a une durée variable qui dépend de la volonté de la victime, de une à six semaines maximum. Mais si la personne est bien entourée, ce calvaire peut durer bien plus longtemps. Plus l'entourage fait preuve d'amour, d'empathie et arrive, pendant les phases de conscience, à amener la victime vers des émotions positives, plus il peut repousser le Dae-M'on et ralentir son emprise. Dans l'absolu on peut imaginer que ces efforts pourraient finir par repousser définitivement le Dae-M'on, l'obligeant ainsi à quitter ce corps pour s'en choisir un autre, mais ça ne s'est jamais vu. Une chose est sûre, la joie et l'amour sont de puissants anti-Dae-M'on.

Tuer un Dae-M'on

Sous forme intangible, seul l'Art-A'theù peut y arriver par l'action combinée de jidù-shacra et jidù-inù (à vous d'être inventif). Sous sa forme tangible, il est sensible à toutes les attaques physiques, mais les armes ordraliques ou pas ne lui font que la moitié des dégâts. Seules les attaques élémentaires, le feu par exemple, lui occasionnent des dégâts normaux et complets.

Lorsqu'il est proche de la mort, le Dae-M'on retourne invariablement à sa forme intangible. Il fuira à moins qu'un Jidaï-atah ne finisse le travail.

Caractéristiques

Surnaturel - esprit

- Force 4 (5 s'il a possédé et dévoré plus de cinquante âmes, 6 s'il a dépassé les 100 âmes)
- Endurance 6
- Agilité 4 (6 sous forme intangible)
- Instinct 6
- Fascination 5
- Empathie 2
- Fatigue : 
- Vigueur : à 4 en Force = 12/23/33/42/50/57/63/68/72/75/77/78

Combat (Force/Agilité) 11 - Pisteuse (Instinct) 7 - Territoire (Instinct/Force) 9 - Furtivité (Agilité) 7 - Courir/Sauter (Force/Agilité) 8 - Mentir/Psychologie/Influence (Fascination) 12



Infatigable : Le Dae-M'on ne se fatigue pas.



Toucher par l'orden : de part sa nature semi-ordralique le Dae-M'on ne parvient pas à se connecter au Jidù ni à la télépathie ou à l'Inaï-mu'Waad.



Possession : cf. description plus haut.



Intangible : sous sa forme naturelle il n'est que vapeur noir obscure.



Terreur : sous sa forme tangible, il dégage une aura de terreur qui fait fuir ses adversaires. Test de volonté, difficulté Compétent (5), réduit de -1 toutes les trois personnes présentes et proches en plus (l'union fait la force). Si ses adversaires sont plus de 10 ils ne peuvent pas être paralysés par la peur, mais ils n'ont pas l'initiative. La fuite est sans contrôle pendant 4 rounds, avant que la victime ne retrouve sa raison et son courage.

From:
<https://mail.chroniques-annwfn.fr/> - **wikinouven**

Permanent link:
https://mail.chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:faune:monstruosites:dae_m_on?rev=1695545530

Last update: **2023/09/24 10:52**

