

Les Argalires



Les **Argalires** sont des entités anthropomorphes se situant à l'interstice ontologique entre l'humanité ordinaire et les créatures hématophages connues sous le nom de **Vampires**. Issus d'une lignée humaine primordiale, leur physionomie conserve un semblant d'hominidé, bien que transmutée par des attributs vampiriques distinctifs. Leur aspect extérieur est fréquemment caractérisé par des chevelures aux teintes éburnéennes, flammes ou ébènes, une carnation exsangue et veinée de bleue, ou encore teintée de nuances cendrées ou pourprés. Leurs yeux, souvent dotés de pupilles fendues, évoquent le sang et le carmin, tandis que des tatouages d'origine ésotérique peuvent parfois orner leur épiderme.

Leurs canines, plus acérées que celles des homo sapiens ordinaires, suggèrent une prédisposition à l'hématophagie, et certains spécimens exhibent des ailes vestigiales. Cependant, il n'a jamais été observé qu'un **Argalire** ait volé sous ses propres forces, hormis lorsqu'il fut projeté dans les airs par un géant. Ils sortent généralement la nuit, possèdent une résistance innée à la magie, et sont souvent ostracisés et craints par les sociétés humaines en raison de leur apparence infernale. Ils sont de fervents consommateurs de produits laitiers en plus de sang humanoïde, mais ne consomment ni viandes cuites, ni poissons.

Noms féminins : *Isobel, Chantréa, Louise, Katrina, Esther, Eugénie*

Noms masculins : *Vincent, Dante, Sébastien, Domancé, Julian, Lazarus*



Argalire
(Homme)



Argalire
(Femme)

Traits raciaux

Augmentation de caractéristiques : Votre score d'Intelligence augmente de 1, et votre score de Charisme augmente de 2.

Age : Un **Argalire** atteint la maturité vers 18 ans et vit généralement 600 ans.

Alignement : Comme pour les humains, l'alignement d'un Argalire est uniquement déterminé par l'individu, bien qu'en raison de leur héritage unique et du traitement ultérieur par la plupart du monde, ils tombent facilement dans le mal.

Taille : Ils sont de taille M (moyenne).

Vitesse : Votre vitesse de base au sol est de 9 mètres.

Sens : Dans un rayon de 18m, vous pouvez voir en lumière faible comme en lumière vive et dans l'obscurité comme en d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Résistance à la Magie : Vos Jets de Sauvegarde contre tous les sorts bénéficient d'un Avantage.

Soif de sang : Vous pouvez drainer le sang et l'énergie vitale d'une créature consentante, ou que vous avez Agrippé, qui est Incapacité ou Entravé. Faites un jet d'attaque de corps à corps contre la cible, si vous touchez vous infligez 1 point de dégâts Perforant et 1d6 dégâts nécrotiques. Le maximum de Point de Vie de la cible est réduit du montant de dégâts nécrotique subit, et vous récupérez ce même montant. La réduction dure jusqu'à ce que la cible finisse un repos long. La cible meurt si ses PV Max atteignent 0.

Langues : Vous pouvez parler, lire et écrire le commun, l'Ancien Prosaïque (*la langue des Argalires*) et une langue supplémentaire de votre choix.



Les Argalires

Le Dernier Rite de la Lignée du Sang Vermeil

*"Les **Sanguins**, maudits soient-ils, avaient un talent rare pour allier la grandiloquence au ridicule. Ah, oui, bien sûr, ils étaient puissants, ils étaient savants, ils savaient manipuler les arcanes. Mais ils avaient, disons-le, une certaine tendance à oublier des détails parfois fondamentaux. Des détails comme, je ne sais pas... les formalités administratives d'une entité infernale. Mais je m'avance."*

La scène se déroule sous la voûte d'une nuit noire comme l'âme d'un comptable un jour de taxe, une petite congrégation s'était rassemblée dans ce qui ne pouvait être décrit autrement que comme une crypte bien trop humide et encore moins bien ventilée pour y organiser un rituel digne de ce nom.

Mais les **Sanguins** n'étaient pas du genre à s'arrêter à ces détails de confort. Pour eux, l'important, c'était le rituel – et l'immortalité, bien entendu. Ah, et le pouvoir absolu, ne l'oublions pas.

Au centre de la crypte, un cercle de mages en robes pourpres, couvertes de runes brillantes de vieilles incantations oubliées, se tient prêt. Les **Sanguins** sont là, et leur objectif est simple : obtenir l'immortalité parfaite, transcender l'humain tout en conservant les plaisirs des vivants.

Autour d'eux, des vasques d'argent débordent de sang encore tiède, issu de... divers 'donateurs'.

On me dit que des chèvres sacrifiées sont également présentes en quantité. Et pas une, pas deux, mais quarante chèvres. Visiblement, plus on en a, plus le succès du rituel est garanti. Une logique implacable.

Le prêtre en chef, un certain **Hadrien Vermeil** – oui, il était si imbu de lui-même qu'il a rebaptisé la lignée d'après sa propre personne – se tenait droit, les bras levés vers le plafond suintant, récitant une litanie de formules complexes en Ancien Prosaïque, une langue que même lui n'était pas sûr de comprendre tout à fait. Devant lui, un autel de marbre noir sur lequel reposait une collection soigneusement alignée de parchemins occultes, d'amulettes sinistres, et, au centre de tout cela, une chèvre. Oui, encore une. On se demandait vraiment pourquoi ils avaient opté pour des chèvres plutôt que des créatures plus impressionnantes. Peut-être un problème de budget.

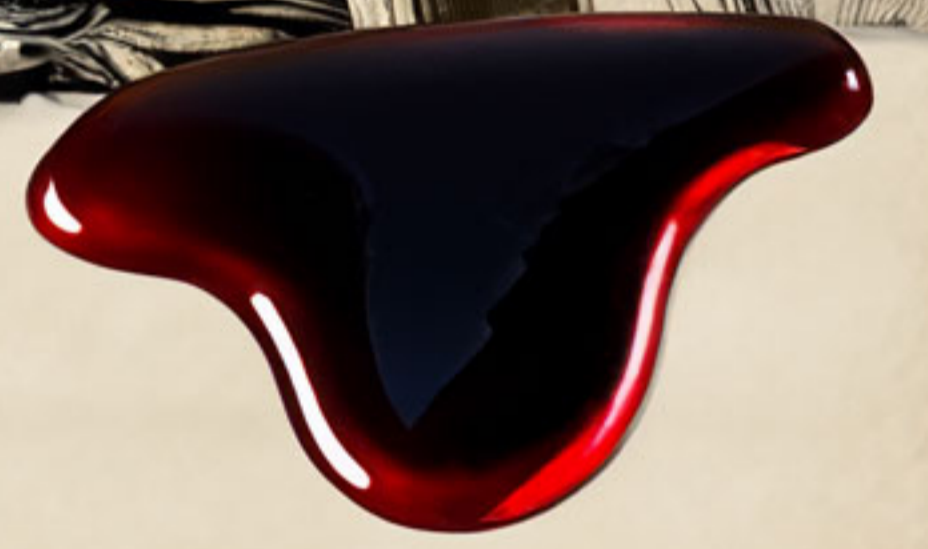
Hadrien, toujours plus dramatique, tenait un grand livre relié en peau humaine (selon la légende, bien qu'on soupçonne qu'il s'agissait en réalité de peau de veau) et récitait à haute voix un passage crucial de l'invocation. Chaque mot résonnait dans l'espace comme une fausse note jouée au cor, résonnant désagréablement dans les oreilles des disciples. Soudain, il lève la dague au-dessus de sa tête et entaille son propre poignet, laissant couler quelques gouttes de son "sang royal" dans le bassin central. À ce moment précis, une onde de puissance se déploie dans la crypte, faisant vibrer l'air et dresser les poils sur les nuques des acolytes. Une lueur violacée éclaire l'obscurité, et peu à peu, une forme se matérialise dans le cercle d'invocation.

Il s'agit de l'archonte diabolique **Thuz'Thraal**, Seigneur de la Nécrose et Superviseur des âmes Damnées. Une créature d'une stature imposante, dont les yeux, brillants comme des braises infernales, balayaient la scène avec un mépris non dissimulé. Sa peau était d'un noir abyssal, comme si elle absorbait la lumière autour de lui, et son sourire révélait des crocs de la taille d'épées. Tout allait pour le mieux, n'est-ce pas ?

Pas tout à fait.

"Qui ose me déranger à cette heure indue ?!" grogne **Thuz'Thraal**, sa voix semblant résonner depuis les tréfonds de la terre elle-même.

Hadrien, toujours sûr de lui, se redresse et, ignorant l'intonation légèrement hostile du diable, lui fait signe de la main comme s'il invitait un vieil ami à prendre le thé.



Les Argalires

"Ô puissant **Thuz'Thraal**, nous t'invoquons pour nous accorder l'immortalité que nous méritons ! Pour transcender l'existence humaine et entrer dans le royaume des Éternels !"

C'est là que les choses ont pris un tournant inattendu.

"Hmmm", marmonne **Thuz'Thraal**, en croisant ses bras gigantesques. "Vous avez complété le formulaire 673-R, annexe B ?"

Le cercle de mages se fige. **Hadrien** lui-même fronce les sourcils.

"Le... quoi ?"

"Le formulaire 673-R, annexe B," répète **Thuz'Thraal** avec une lenteur exaspérante. "Toute requête d'immortalité doit être accompagnée du formulaire dûment tamponné par le Conseil Sempiternel. Sans cela, je crains de ne pouvoir traiter votre demande."

Hadrien, de plus en plus rouge (du moins, autant qu'un homme en train de se vider de son sang peut l'être), tente de reprendre le contrôle de la situation.

"Nous avons effectué tous les rituels ! Sacrifié des âmes ! Et... 40 chèvres !"

Thuz'Thraal roule des yeux – enfin, c'est ce qu'il aurait fait s'il n'en avait eu que deux.

"Oui, eh bien, sans le formulaire, je ne peux que vous accorder une transformation partielle. Disons... un peu de longévité, quelques traits vampiriques, mais rien de transcendant. Vous comprendrez que les lois sont ce qu'elles sont."

Il y a un silence lourd dans la crypte. Un silence brisé uniquement par un léger bêlement provenant d'une chèvre qui avait miraculeusement survécu aux sacrifices. La tension monta. Puis, avec une nonchalance qui ferait honte à un commerçant refusant un retour pour défaut de ticket de caisse, **Thuz'Thraal** fait un geste paresseux.

Un éclair de lumière noire jaillit, enveloppant tout le groupe dans une fumée épaisse et suffocante. Les mages crient, se tordent de douleur, leurs corps se métamorphosent sous la force incontrôlée du rituel dévié. Leurs yeux deviennent des fentes écarlates, leurs canines s'allongent, et leur peau pâlit à vue d'œil. Des ailes ridicules commencent à pousser sur leurs omoplates, vestiges de la grandeur qu'ils espéraient.

Après quelques secondes d'agonie, tout s'arrête. La fumée se dissipe. Les **Sanguins** se relèvent, chancelants, examinant leurs nouveaux corps. Ils ont changé, en effet. Mais à quel prix ?

Hadrien, à genoux, grogne d'une voix rauque : "Mais... mais c'est impossible..."

Thuz'Thraal, satisfait, s'apprête à retourner dans son domaine, mais se penche une dernière fois vers eux.

"N'oubliez pas la leçon, mortels. La paperasse, c'est important. Oh, et la prochaine fois, deux chèvres suffiront."

L'archonte disparaît, laissant derrière lui un groupe de "presque-immortels" aux ailes ridicules et aux crocs acérés. Les **Argalires** étaient nés.

"Et c'est ainsi que l'ambition d'une lignée entière fut réduite à néant par une simple tracasserie administrative. Mais après tout, ne dit-on pas que le diable réside dans les détails ?"

