

Fiche d'Erostyx.

Nom : *Blur.*

Prénom : *Akor.*

Surnom : *Erostyx, le Dragon Arc-en-Ciel, Oresama, RH 0900 (La plupart viennent de lui même). On le surnomme également « lunetteux » ou « secrétaire ».*

Âge : *La vingtaine, en apparence. Il a en réalité 2 918ans.*

Race : *Revenant Métamorphe.*

*Un **Métamorphe** est un être ou créature capable de prendre la forme physique et les capacités durant cette transformation de n'importe quel créature qu'ils connaissent. Exemple : un métamorphe pourra prendre la forme d'une sirène, et donc pouvoir utiliser les capacités d'une sirène le temps de cette transformation, comme la respiration sous l'eau, la nage rapide grâce à leur queue, et les pouvoirs selon la race de sirène.*

*Un **Revenant** est un zombie. Quelqu'un qui a déjà vu et subit la mort, mais dont l'accès au repos éternel lui est pour le moment interdit, par quelque volonté, ou simplement car une force supérieure en a décidé ainsi. Ainsi, un "Revenant Métamorphe" est un métamorphe revenu à la vie, mais pas totalement : malgré son apparence, sa chair reste décomposée, en lui, ce qui est encore plus voyant lorsqu'il se métamorphose en une créature, qui sera donc à moitié décomposé et dégagera une odeur putride.*

Dimension : *Akor est issu de la dimension D à l'origine, mais il peut voyager entre toutes les dimensions - grâce à ses portails, notamment -.*

Capacité Physique : *En tant que revenant, Akor a légèrement moins de force physique et de vitesse qu'un humain normal. Il ne peut porter que 30Kg à peine, et courir à 9m/s sous sa forme "humaine". Ces capacités physiques évoluent proportionnellement selon sa métamorphose. Évidemment, il n'est pas très résistant si on lui tire un membre ou lui donne un coup dans la tête : il a 6/10 de voir son membre arraché, ou sa tête tombée - mais il s'en amuse en jonglant avec les membres tombés.*

Description Physique : *Très variée. Son apparence originelle était celle d'un humain au teint légèrement pâle – il déteste le soleil – aux yeux bleus, cheveux rouges foncés courts, avec une frange tombante sur l'œil gauche. Il a des lunettes la plupart du temps. Son style vestimentaire varie selon son humeur, mais la plupart du temps, il porte du violet et du noir - « ce sont les couleurs de la sensualité » selon lui. En tant que Revenant métamorphe, son apparence de base est similaire à son apparence originelle, sauf ses oreilles qui sont désormais taillées en pointes, et légèrement plus rosée que son teint. Il a tendance à perdre ses membres lorsqu'on le chahute beaucoup trop – mais il peut les recoller facilement à son corps grâce à la viscosité de sa chair de revenant.*

En tant que Revenant Métamorphe, il peut prendre l'apparence d'un peu n'importe quel créature qu'il veut, le problème étant que celle-ci a automatiquement une apparence... « Morte ». Teint légèrement plus verdâtre, yeux vides de vie, enfin bref, un vrai cliché d'outre tombe. Lorsqu'il se métamorphose, il a également tendance à laisser derrière son passage une odeur de putréfaction.

Erostyx de Nos Jours



Métamorphoses les plus courantes :

Métamorphose : Dragon Arc-en-Ciel Revenant



Métamorphose : Merman Revenant



Métamorphose : Féney Revenant



Métamorphose : Cheval des Mers Revenant



Métamorphose : Dragon de Jade Revenant



Pouvoirs : *En tant que Revenant Métamorphe, Akor peut prendre l'apparence de toutes créatures qu'il veut, mais en version « revenant » laissant une douce odeur de putréfaction sur son passage. Il peut également ne prendre qu'un seul ou deux élément d'une créature au choix, et mélanger donc plusieurs « apparences ». Quand ce n'est que partiel, son apparence a l'air « vivante », tant qu'il conserve sa tête sous sa forme d'origine.*

Grâce à son côté revenant, il peut détacher les membres de son corps comme il veut. Tant que sa tête est intact, il peut toujours être « réparé ». Après tout, c'est un zombie. Il ne ressent pas la douleur du démembrement, en revanche, il lui reste quelques nerfs quand son corps est entier, alors soyez sympas !

Il peut faire fuir des créatures à l'odorat fin grâce à son odeur de putréfaction – lorsqu'il se métamorphose, ou détache ses membres.

Puisque c'est un revenant, il peut manger la chair d'un peu tout et n'importe quoi, y compris humaine... Mais ce n'est pas très séduisant selon lui, alors il évite la chair humaine. En revanche il ne peut pas manger la chair d'autres revenants. Sa morsure n'est pas capable de transmettre sa condition de revenant, sauf les nuits de pleines lunes.

Il a également un fort pouvoir de séduction, mais c'est pas réellement magique, juste sa beauté naturelle. Évidemment ça marche pas s'il se met à perdre ses membres.

Une capacité d'Akor en tant que métamorphe est, combiné à des pierres qu'il absorbe en lui, de s'approprier une nouvelle capacité magique, qu'il sélectionne selon ses besoins. Il peut absorber pour le moment jusqu'à 100 Pierres de Capacités maximum. Le contre-coup de la sur-utilisation des capacités absorbées peuvent le rendre nauséeux, ou l'épuiser énormément.

Pour le moment, il a absorbé les capacités suivantes : Pouvoir Destructeur de la Flore, Essence Magique de Fender Modifié, Sphères, Pyromancie Elfique, Modification Physique Humanoïde, Pouvoir Destructeur de la Glace.

→ Pouvoir Destructeur de la Flore : *Pouvoir évolutif. Ce pouvoir est la copie conforme de celui d'un certain démon-chat, appartenant à un Monde d'un Multivers dans la Dimension D. Grâce à celui ci, il peut manier à sa guise la flore dans son périmètre de vision, créer des dômes de lianes, faire pousser des plantes, arbres, qu'il connaît tant qu'il y a au moins une surface organique ou minéral d'où la faire sortir - la terre sous un plancher -. Il peut également transformer ses propres organes en lianes visqueuses, dégageant une odeur nauséabonde. Il peut ainsi les manier, pour se créer des ailes de lianes, une "armure" en lianes, ou encore relier ses membres sans avoir besoin de les chercher par lui même. Il lui permet également de pouvoir faire pousser une plante appelée "Charm" ou "Plante Zombie", qui est capable de prendre possession du corps d'une personne faible d'esprit. Il ne peut la faire pousser qu'une fois par semaine, et contrôler qu'une seule personne à la fois, dans un temps limité à 2h.*

S'il est en forme, ce pouvoir peut lui permettre de créer des "poupée" en plante, qu'il peut utiliser comme soldats ou boucliers. Ils n'ont pas de volonté propres

→ Essence Magique de Fender Modifié : *Pouvoir évolutif. Ce pouvoir est la copie conforme de celui d'un certain semi-fender, appartenant à un Monde d'un Multivers dans la Dimension D. Une fois ce pouvoir modifié, de l'essence magique pure se libère dans son sang. Grâce à celui ci, il peut créer des portails prenant le chemin de 3 mondes maximum, avec deux portails.*

Un premier portail ouvre un accès au Monde d'Alitajunta (du même Multivers que les autres mondes cités), qui est la matérialisation du "Subconscient" de chaque être pensant.

Le second portail ouvrira un accès soit au premier monde - dans lequel se trouve Akor - soit dans un autre Monde - lui permettant ainsi de voyager entre les Mondes, les Multivers, et les Dimensions.

Ce pouvoir lui permet également de matérialiser son essence magique dans le sang, pour former une épée, une canne, ou un cœur fait d'essence magique pure. Cependant, il ne peut pas utiliser cette matérialisation à l'infini, au risque de mourir d'épuisement. Il ne peut matérialiser un objet

d'essence magique qu'une fois par jour, à condition de dormir entre chaque matérialisation. Grâce aux portails, il peut invoquer des créatures en sortant, grâce au lien fait à Alitajunta. La condition est qu'il connaisse cette créature et son apparence, et peut en invoquer plusieurs en même temps, bien que trop en invoquer l'épuise.

→ Sphères : Pouvoir évolutif Expérimental. Ce pouvoir est une copie en partie, mais améliorée, d'un pouvoir d'un certain Yokai Renard-Noir d'un Monde du Multivers de la Dimension D. Grâce à celui ci, il peut "cracher" des sphères colorés, qui indiquent l'élément y étant lié. On connaît à ce jour les sphères suivantes :

Sphère Noire, capable d'absorber n'importe quoi sur son passage, comme une tornade. En revanche, elle peut exploser si quelque chose explose en elle, explosant au passage son contenu avec elle.

Sphère Jaune, capable de produire des décharges électriques comprises entre 0,5 milli-Ampère (seuil de perception sensation très faible), 10mA (seuil de non lâcher contraction musculaire), 30mA (Seuil de paralysie respiratoire), 75mA (Seuil de fibrillation cardiaque irréversible), à 1Ampère (Arrêt du cœur). Elle est difficile à diriger, les arcs électriques l'entourant pouvant se jeter sur le premier conducteur venu.

Sphère Bleu Foncée, capable de lâcher tout bonnement et simplement de l'eau sur une cible. Cette eau peut être salé ou douce.

Sphère Rouge, capable de relâcher une tornade enflammée sur une cible, ou de servir de "boule de feu" grâce aux flammes l'entourant constamment.

→ Pyromancie Elfique : Pouvoir définitif. Ce pouvoir est la copie conforme de celui d'un certain elfe blanc, appartenant à un Monde d'un Multivers dans la Dimension D.

Grâce à celui ci, Akor peut enflammer partiellement ou entièrement son corps - le contre-coup étant que sa peau peu brûler si utilisé pendant plus d'une heure. Il peut également créer des boules de feu avec ses mains enflammées, ou des typhons enflammés. Il peut totalement contrôler la trajectoire de ses boules et de ses typhons enflammés.

→ Modification Physique Humanoïde : Pouvoir définitif. Ce pouvoir est la copie conforme de celui d'un certain métamorphomage, ayant vécu dans la Dimension D.

Grâce à celui ci, il peut changer son apparence physique humaine à volonté, que ce soit son teint, ses cheveux, ses yeux, etc. Il pourrait également modifier sa chevelure, forme de visage, formes du corps, et carrément prendre une forme dite féminine. Seule sa taille ne change pas - 1m66. Il pourrait donc tout autant copier l'apparence d'un être humanoïde existant - sans en copier les pouvoirs.

→ Pouvoir Destructeur de la Glace : Pouvoir évolutif. Ce pouvoir est la copie conforme de celui d'un certain démon de glace appartenant à un Monde d'un Multivers de la Dimension D. Grâce à celui ci, Akor peut se nourrir uniquement de glaçons et de choses extrêmement froides - glaces, morceaux de glaciers, flocons de neiges, etc. Il peut également, une fois ce pouvoir activé, recouvrir tout ce qu'il touche de ses mains d'une couche plus ou moins épaisse de glace, qui ne dépasse généralement pas 2cm. Il peut l'utiliser comme magie dite "constructive, ou la glace est bien plus épaisse, car formant un objet, un bâtiment, ou "marionnette" de glace.

Caractère : *Le plus souvent, Akor se montre sûr de lui, arrogant, séducteur... Enfin bref, tout pour plaire. Sa mort n'a pas l'air de l'affecté en apparence... Mais il est en réalité doté d'une personnalité assez complexe, que lui même a du mal à comprendre. Tantôt gamin, tantôt sérieux, tantôt joyeux, tantôt déprimé. Son caractère est une véritable palette de couleurs, ou un arc-en-ciel, s'adaptant aux situations. Certains sujets peuvent lui faire carrément péter un câble, comme le sujet de sa force de combattant – qui est basse, puisqu' étant un revenant, ou encore la guerre. Il admire autant le Roi, qu'il ne peut pas toléré d'être à un rang inférieur à lui.*

Histoire : *Tout a commencé par... Sa naissance. Et bien oui, avant de mourir, il a fallut qu'il naisse ! Akor est né au bord d'un fleuve appelé « Styx » il y a 2 918ans. Il s'agit d'un fleuve qui mènerait au Monde des Morts, et dont les propriétés seraient magiques. C'est pourquoi sa mère, Ilia, prêtresse d'une divinité locale, voulue lui porter chance, en lui donnant la vie non loin de ce fleuve. Cependant, cela eut l'effet totalement inverse. A peine était-il sorti du ventre de sa mère, qu'il faillit s'étouffer : le cordon ombilicale l'étranglait. Son père, Aetos, se dépêcha donc de couper ce cordon avant que leur fils ne perde la vie.*

Par la suite, il perdit sa mère, qui mourut noyée par des pillards, lorsqu'il avait 5ans. Ce fut donc son père qui dû prendre son éducation en main. Il tenta de l'entraîner au combat, mais Akor ne montrait que peu de motivation, et de toutes façons, ne voyait pas l'intérêt de se battre si c'est pour faire comme ces pillards.



Quand il eut 15ans environ, il perdit son père, partit en guerre contre des envahisseurs. Akor se retrouva donc seul face au monde. Au fil des ans, il avait appris à lire, grâce à l'aide d'un philosophe de la cité de Safineia. Mais son savoir ne l'aida pas à échapper à son destin, déjà tracé depuis le jour de sa conception.

Puisque son père était désormais enterré, Akor fut obligé de le remplacer en tant que soldat dans l'armée de sa cité, pour repousser l'envahisseur Aplastante. C'est donc la peur au ventre, le regret de sa vie passée en tête, qu'Akor dut vite partir au front.

Ce fut un véritable massacre.

L'armée d'en face était bien trop armée, utilisant des technologies inconnues de sa cité, et son armée était bien trop peu nombreuse pour ne serais-ce qu'espérer décrocher la victoire.

Ils furent vite réduit à une poignée d'hommes, n'ayant survécu qu'en abandonnant leurs camarades face à l'ennemi. Encerclés par l'adversaire, ils ne pouvaient plus fuir. Ils durent se battre. Akor était bien trop peu entraîné pour une telle situation, et ses camarades le sachant, le couvrait sans cesse depuis le début de la guerre. L'accumulation de pertes, de voir ses camarades souffrir inutilement, tomber tous les uns après les autres, suffit à Akor pour tenter pour une fois de ne pas laisser les autres mourir à sa place.

Ce fut un échec cuisant.

Sa tentative suffit simplement à laisser deux de ses camarades s'enfuir pour retourner dans leur cité, mais le reste fut capturé par l'ennemi. Dont Akor.



Une fois capturés, les prisonniers furent présentés à l'Empereur Unya d'Aplastante, à la tête des envahisseurs ayant attaqué Safineia. Il s'agissait d'un homme particulièrement grand, au teint bronzé, portant deux paires de cornes épaisses sur la tête, aux cheveux courts et noirs, et portant pour vêtement qu'une longue cape en fourrure blanche et une toge d'un blanc immaculé. L'Empereur Unya avait des goûts assez particuliers... Il aimait les hommes tant dans son lit, que dans son assiette. Il aimait également les femmes, mais ce n'était pas assez amusant selon lui, que quand c'était des hommes qu'il « dévorait ». C'est pourquoi il choisit soigneusement lesquels parmi les capturés lui serviraient directement de repas, et lesquels finiraient dans son harem d'esclaves.



Malheureusement pour lui, Akor fut choisit pour aller dans le harem, tandis que ses camarades furent tous envoyés dans les cuisines, où ils seraient égorgés, dépecés, et préparée pour le festin de l'Empereur Unya.

Cependant, puisqu' Akor était encore très jeune, l'Empereur Unya lui laissa quelques années de répit, bien que l'obligeant à venir dormir dans la Chambre Impériale avec lui.

Les choses se corsèrent lorsqu' Akor atteint l'âge adulte. En effet, il prenait un peu plus de place dans un lit, et surtout, il attirait tout particulièrement l'Empereur désormais. Unya était las de son harem d'hommes et femmes dont le regard était vide, éteint. Ils étaient fades, après, lorsqu'il

finissait par les dévorer au sens propre du terme. Seul Akor réveillait en lui un double appétit qui devenait de plus en plus intenable. Seulement, ce dernier ne se laissait pas faire facilement. Il ne cessait de se débattre à chaque fois que l'Empereur le touchait un peu trop à son goût. Alors, l'Empereur décida de mettre au point un stratagème : adopter une forme plus humaine, pour l'attirer dans ses filets.



Et malheureusement pour lui, Akor finit par céder aux avances de l'Empereur. Il faut dire que n'ayant pas d'expérience dans le domaine, il était curieux d'en connaître plus, sans compter le travail qu'avait fait la puberté sur lui.

C'est ainsi que, malgré son rang d'esclave, Akor devint le favori de l'Empereur Unya. Cependant, l'Empereur n'était pas le seul à être attiré par Akor : parmi l'armée d'Aplastante, certains hommes en avait assez de voir leur Empereur monopoliser ce garçon si jeune, et inexpérimenté.

Une mutinerie éclata alors au palais d'Aplastante, durant laquelle l'Empereur Unya révéla un secret à Akor, censé lui permettre de survivre. Puisqu'il avait reçu les étreintes de l'Empereur Unya, Métamorphe de nature, il lui suffirait de dévorer son cœur et ses yeux pour avoir la force de repousser la rébellion.

Mais, la malédiction du Styx faisait encore effet. Et bien qu'il avait trouvé le courage de dévorer le cœur et les yeux de l'Empereur tombé sous son charme, ne sachant contrôler le don dont il hérita, il finit simplement sous forme de dragon arc-en-ciel d'un coup, se faisant embrocher de toutes part par les soldats rebelles, qui le prirent pour l'Empereur Unya.

Ce n'est qu'en découvrant le cadavre de ce dernier dans la Chambre Impériale, qu'ils finirent pas comprendre qu'ils venaient de tuer l'objet de leur convoitise.

Ne pouvant rien en faire, ils le jetèrent dans un fleuve, enveloppé dans un linceul. L'ancien Empereur subit le même sort.

Bien que l'un des soldats ait remplacé l'Empereur Unya, l'Empire d'Aplastante s'effondra, pour disparaître à jamais, n'ayant plus son dirigeant le plus puissant à sa tête.

La mort avait déjà attrapé Akor, cependant, il passa en jugement devant la divinité de Safineia. De celle-ci, il apprit que sa mère était une prêtresse, ayant eut un enfant illégitime, ayant trahit son devoir envers les dieux. Son avidité de chance l'a conduit à sa perte, elle, et toute sa famille... Dont Akor. Cependant, la divinité, ayant observé la vie d'Akor de sa naissance jusqu'à sa mort, lui accorda une chance inouïe : celle de revenir parmi les morts.

... Enfin, chance. Disons qu'au moins, il ne sentait plus tellement la douleur, lorsqu'il ouvrit les yeux de nouveau, en même temps qu'un rocher lui cognait le crâne.

Il était revenu durant tout ce temps, dans le fleuve du Styx. Le fleuve du Monde des Morts. Et étrangement, ce qu'il voyait ne ressemblait pas au Monde des Morts... Mais aux alentours de sa Cité, Safineia. Ravagée par la guerre, en ruines.

N'ayant plus ni ami, ni famille, Akor, sous le nom d'Erostyx, se mit à voyager, longtemps. Il était

devenu un Revenant Métamorphe. Sur le chemin, il apprit un peu à maîtriser ses capacités, jusqu'à atteindre un étrange Palais...

Inventaire :

-Pierres de Capacités Vides x44