

Danaël, l'enfant Sidhe.

Héroïne, Voleuse Glamour.

Histoire

En Avalon, Sidhes et humains vivent en bonne entente depuis l'accession au pouvoir de la Reine Elaine et le retour du Saint Graal. Les sidhes sont étranges, dépourvus de toute émotion, ils essayent d'imiter les humains mais leurs tentatives sont de pâles et cruelles copies du comportement humain.

Parfois, un sidhe plus empathique que ses congénères parvient à s'intégrer. Mais malgré tout, il reste un étranger. Le destin de Danaël est singulier. Elle est née de l'union entre un puissant Sidhe de la cour de lumière et une femme de Carléon. Alors qu'elle aurait pu être comme tous les avaloniens possédant du sang sidhe, c'est à dire légèrement différente mais quand même très humaine, la fillette est presque totalement sidhe. Trop puissante pour une humaine ou même un sang mêlé et trop marquée pour être pleinement membre du peuple merveilleux, Danaël est une anomalie.

Plutôt que la faire disparaître, son père décida de la protéger. Il a discerné le pouvoir de l'enfant, véritable trait d'union entre les deux peuples car elle possède la mentalité et le pouvoir des sidhes alliés aux émotions d'un être humain. Seul Lawrence Lugh a de telles capacités mais chez le champion de la Reine, elles viennent d'un sacrifice et non d'une nature.

Danaël a grandi dans les rues de Carléon. Couvée par sa mère et veillée secrètement par son père. La gamine devint une gosse des rues, un fantôme primesautier et audacieux multipliant les initiatives malheureuses. Bientôt, son pouvoir commença à apparaître.

Un soir, Lord Drake, membre émérite de la cour des ombres vient à Carléon. L'unseelie entendit parler de Danaël et se mit à sa recherche. Il trouva la maison de sa mère, tortura la pauvre femme pendant des heures et finit par obtenir les informations qu'il voulait. Danaël pouvait devenir une arme pour son peuple. Heureusement, il ne parvint jamais à la trouver, son père revint à temps pour la soustraire aux griffes de l'Ombre.

Mais il sait, jamais plus Danaël ne sera en sécurité à Carléon. Il lui faut des protecteurs. C'est pourquoi le sidhe cherche un groupe pour veiller sur sa fille et l'élever. Et qui mieux qu'un groupe de héros peut accomplir une telle mission. ?

Description :

Danaël a huit ans, c'est une magnifique fillette aux yeux rieurs et au cheveux blonds. Fine et délicate, elle mêle harmonieusement les traits de ses deux ascendances. C'est une enfant vive et empathique qui peut s'avérer très utile pour un groupe mais aussi le plonger dans la difficulté en raison de son appétit pour les mauvais coups.

Secrets :

Le père de Danaël est le Juge, haut exécuter de la cour de lumière et garant de la civilisation Sidhe. C'est une créature millénaire et un des principaux confidents de la reine du ciel. Il veille sur sa fille avec attention et saura se montrer très généreux avec ceux qui la protègent. Il sait que Lord Drake veut Danaël mais a également conscience qu'il ne peut rien contre l'unseelie. A part bien sûr le détourner de sa recherche.

Danaël est une des **enfants sorciers**. Voilà des éons, une sorcière de la destinée membre de l'Agiotage a fait une étrange découverte. Pour favoriser le retour de Légion. Il faut sacrifier huit enfants à une période donnée. Ces enfants sont particuliers car ils représentent la quintessence de la magie. Chacun d'entre eux possède des dons peu communs dans une magie bien précise. Danaël est la première et Lord Drake n'est pas le seul à la rechercher activement.

Vous en saurez plus en lisant la campagne 10 nations, 10 histoires. Danaël peut apparaître dans tout épisode ayant lieu en Avalon.

Caractéristiques

Gaillardise 2	Finesse 4	Esprit 2
Détermination 2	Panache 4	Réputation : 10.

Background

Arcane : Naïf.

Epées de Damoclès : Téméraire.

Langues : Accent avalonien de Lovaine ; avalonien ; castillan ; cymrique ; montagnois, théan.

Avantages : Beauté du diable ; Doigts de fée ; Petite ; Sens de l'équilibre ; Sang Sidhe – Nocturne, Vulnérabilité au fer, Vulnérabilité au sel, Dons, Enfant du ciel, Détection du Glamour, Séduisante (Beauté divine), Vieillesse ralentie, Immunité aux maladies ; Sens aiguisés – Vue, Ouïe ; Trait légendaire – Dextérité.

Acquis & connaissances :

Sorcellerie ; Glamour (Adeptes) : Anne du vent 4 ; Harry Howden 4 ; Mad Jack O'Bannon 4 ; Sombrecap 4.

Métiers :

- **Acrobate :** Acrobatie 4 (Nd 15, 6g2) ; Equilibre 4 (Nd 15) 6g2 ; Jeu de jambes 4 (Nd 10, 6g2) ; Amortir une chute 3 ; Equilibriste 4.
- **Barde :** Chant 3 ; Etiquette 1 ; Eloquence 1 ; Histoire 1 ; Connaissance des Sidhes 2.
- **Cambrioleur :** Connaissance des pièges 2 ; Crochetage 4 ; Déplacement silencieux 5 ; Fouille 4 ; Qui-vive 2 ; Serrurier 1.
- **Escamoteur :** Course de vitesse 4 (Nd 15, 6g2) ; Dissimulation 3 ; Pickpocket 4 ; Filature 4.

- **Galopin** : Observation 4 ; Orientation citadine 4 ; Survie 1 ; Débrouillardise 3.
- **Monte en l'air** : Escalade 4 (Nd 15, 6g2) ; Contorsion 4 ; Sauter 4 (Nd 15, 6g2).

Entraînements :

- **Couteau** : Attaque 2 ; Parade 2 (Nd 10).

Précisions importantes :

- Danaël est incapable de mentir en raison de sa nature sidhe. Ce n'est pas qu'elle ne veut pas, c'est qu'elle n'en voit tout simplement pas l'intérêt !
- Danaël possède 4 légendes Glamour basées sur la Dextérité, c'est une exception à la règle.
- Tout personnage qui accepte de prendre Danaël sous sa coupe gagne une faveur majeure du Juge.

Sorcellerie Glamour :

Danaël possède 6 dés de Glamour par acte en raison de sa nature particulière.

Anne du vent :

Apprenti : Peut ajouter 20 à son initiative totale jusqu'à la fin d'un tour.

Adeptes : Peut ajouter 4 à son rang en course de vitesse jusqu'à la fin du tour.

Harry Howden (Cf Derrière le Voile):

Apprenti : Peut se libérer de toutes les entraves. Sauf le fer froid ! (car c'est une sidhe quand même ^_^)

Adeptes : Peut disparaître pendant deux rounds et est quasiment indétectable. Peut se déplacer sous cette forme et ceux qui tentent de la détecter doivent faire un jet d'opposition de *Esprit* + *Qui-vive* contre *Finesse* + *Harry Howden*.

Mad Jack O'Bannon :

Apprenti : Peut disparaître entièrement derrière un objet.

Adeptes : peut disparaître derrière un objet et réapparaître 120 mètres plus loin.

Sombrecap :

Apprenti : Peut effacer toute trace de son passage.

Adeptes : Peut réduire le Nd d'un jet d'escalade de 40.