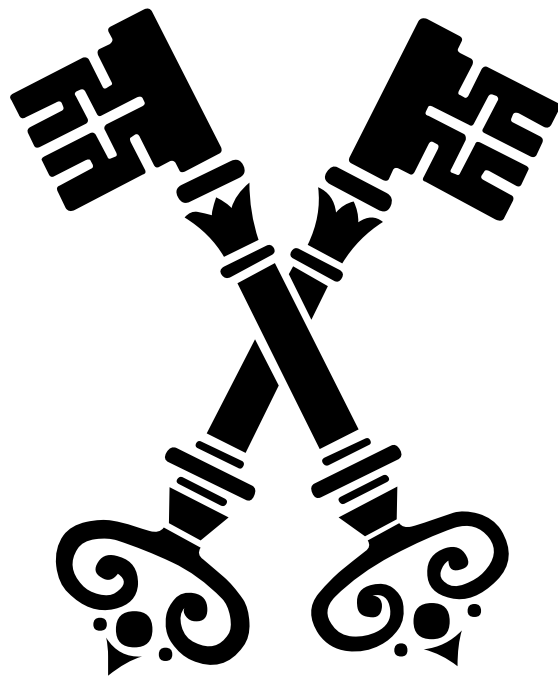




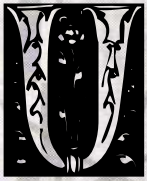
Chapitre V



Shimmering Wall



Sacrifices pour un trône



Un lever de soleil... Rien n'est plus beau qu'un lever de soleil." se dit Penelope alors qu'elle est appuyée au bastingage de l'Enigme des Cieux. Cet astre qui représente tout ce qu'elle a dans le cœur et dans l'âme est le symbole de sa quête : il renaît chaque matin. Et elle aussi va renaître au travers de son fils...

Car un destin hors du commun l'attend ; c'est ce que lui a dit la stragha...

14 tertius 1636, village d'Andujar, au cœur des montagnes de la province de Gallegos, un cirque vodacci est de passage. Penelope, la fille d'un petit don local s'y rend accompagnée de son époux, le cadet de la famille Gallegos. Les cheveux noirs, la peau claire, son visage affiche un sentiment de grand bonheur. Le jeune homme, de son côté semble plus inquiet.

Ensemble, ils gagnent une roulotte noire sur la façade de laquelle est peinte en lettres blanches un simple prénom : Solenna. Ils gravissent les trois marches qui mènent à la porte arrière de la caravane. Le jeune homme avance sa main pour frapper lorsqu'une voix enrouée se fait entendre de l'intérieur : "Entrez, entrez, jeunes gens...". "Comment a-t-elle pu savoir qu'ils allaient frapper ?", cette question traverse un instant l'esprit de Penelope... Enfin, elle a l'air doué, Ernesto et elle en sauront ainsi plus sur leur futur.

L'intérieur de la roulotte est sombre, seule une chandelle laisse entrevoir un sourire grimaçant qui dépasse du voile de la stragha della sorte. "Bienvenu dans mon humble demeure, jeunes gens. Installez-vous." Leur dit-elle en sortant un jeu de tarot de sous sa table.

Ernesto, le mari de Penelope donne quelques pièces à la vieille dame. Elle commence alors à tirer les cartes et à les placer face à elle. Dès que la première d'entre-elle est retournée, la sérénité qui animait Penelope se transforme en inquiétude : la Mort, un arcane majeur... Suivent le roi de bâton, le valet de dernier, le roi d'épée et la dame de coupe ! Que des têtes ! Même la stragha paraît un peu plus soucieuse.

"Tirage intéressant. Un grand destin vous attend, vous et ceux qui vous sont proches. Une mort proche dans votre entourage provoquera des obligations qui vous pousseront à trouver un allié inattendu afin d'affronter un adversaire puissant et redouté, tout cela menant à une histoire d'amour tragique et compliquée... Je n'échangerais pas ma place contre la vôtre ! Merci de votre visite !"

Penelope sent dans le ton de la voix de la stragha et dans ses paumes moites l'inquiétude sous-jacente à ses paroles pressées. C'est donc très inquiète qu'elle quitte le cirque au bras d'Ernesto. "Ne t'inquiètes pas, ce n'est qu'une charlatante"

tente de la rassurer son époux, même si ses intonations de voix trahissent sa propre inquiétude... Il lui cache quelque chose... Elle aussi d'ailleurs ne lui a pas tout dit...

Une fois de retour dans leur hacienda, les deux tourtereaux s'installent dans la balancelle sous le porche. Et c'est Ernesto qui se lance : "Père m'a désigné pour prendre le commandement d'un navire qui part pour l'Archipel de Minuit faire le plein d'épices. Le bateau part dans trois jours, je devrais être de retour d'ici un an." C'est comme s'il lui avait donné un coup de poing dans l'estomac, Penelope est assommée ! Elle ne peut plus lui dire maintenant, il s'inquiéterait trop aussi loin. Les larmes perlent au coin de ses yeux, mais elle fait contre mauvaise fortune bon cœur. Elle se blottit contre Ernesto en lui murmurant à l'oreille : "tous les jours, je m'assiérai sur cette balancelle et je t'attendrai."



Penelope, le visage illuminé par le lever de soleil, essuie la larme qui a coulé jusqu'à son menton. Si elle avait su... En effet, douze jours plus tard, son mari était mort lors de l'abordage de son navire par un bateau pirate. Jamais il ne su qu'il allait être père. Si elle le lui avait dit, peut-être serait-il resté ? Jamais elle ne saura. Mais elle en a appris beaucoup en retournant voir la stragha.

Cela fait maintenant quatre jours qu'Ernesto est parti. Penelope a repris la direction du cirque. Elle veut revoir la stragha, en savoir plus, elle n'arrive plus à dormir depuis qu'elle a vu ces cartes et deviné l'inquiétude de la sorcière.

Elle entre de nouveau dans la roulotte en ayant l'impression de passer les portes des Abymes de Légion... "Je vous attendais..." Ces trois mots la figent littéralement de peur. "Asseyez-vous, maintenant que nous sommes entre femmes, nous pouvons parler plus librement."

"Comme je vous l'ai dit la première fois que nous nous sommes vu, un grand destin s'ouvre à vous, mais il ne sera pas vôtre, ce sera celui de votre fils. Et oui, je sais que vous êtes enceinte. Et je sais également, que comme moi, vous êtes une sorcière, que vous êtes une descendante des rois sorciers de Castille. Par contre, ce que vous ne saviez pas, c'est que votre mari portait également en lui ce pouvoir. Ainsi, votre fils sera l'un des plus grands sorciers Fuego de notre ère..."

"Dommage, il ne verra jamais son père..." Ces simples mots s'abattent sur Penelope comme une avalanche. Ernesto va mourir ! "Quand ?" hurle-t-elle aussitôt.

"Dans quelques jours... c'était la première carte que j'ai tiré, la Mort..."

Une froideur macabre s'empare alors de Penelope : "je veux tout savoir, maintenant ! Que disaient les autres cartes pour qu'elles vous fassent aussi peur ?"



La sorcière est surprise d'avoir été ainsi mise à nue, cela fait bien longtemps que cela ne lui était point arrivé... Elle se reprend et poursuit : "le roi de bâton, c'est votre fils à venir, un homme droit, juste, fier, qu'il vous faudra élever comme un roi, car il le deviendra peut-être... cette obligation empêchera entre vous tout réel amour maternel. Mais si vous consentez à ce sacrifice, votre fils évitera les salles de torture de l'Inquisition et montera peut-être sur le trône de Castille... le chemin entre ces deux voies est étroit et il en faudra peu pour basculer du côté de la vierge de fer."

Après son mari, voilà que Penelope perd ce fils qu'elle ne connaît pas encore...

"Le valet de denier est plus intrigant, il s'agit d'un étranger dont vous devrez vous faire un allié, peut-être en lui vendant votre âme... Et pour une raison qui m'est inconnue, il semble également être lié à votre fils..."

"Le roi d'épée, c'est l'adversaire que vous devrez affronter. Et autant dire qu'il est puissant ! Enfin, plutôt ses alliés, il vous faudra vous emparer de son âme pour permettre à votre fils de posséder l'arme qui lui permettra d'occire les usurpateurs."

"Et la dame de coupe..., celle-ci n'est pas pour vous, vous ne la verrez sans doute jamais, mais c'est, en dehors des cagoulés, le risque principal qui attend votre fils sur la route du trône. Ah l'amour... Vous vous rappelez comment c'est ?..."

Et la colère s'empare alors de Penelope, elle relâche les brides de son pouvoir, une gerbe de feu quitte alors ses bras et embrase la stragha...

Celle-ci éclate alors de rire... "Enfin, la mort... Mais tuer le messenger n'empêchera pas ton fils d'affronter son destin..." Penelope s'enfuit alors du cirque, la roulotte en flammes propageant l'incendie au chapiteau voisin...



C'est ce jour là qu'elle est devenue aussi dure que la pierre. Maintenant, elle est décidée à faire de son fils un Rex Castillium, quel qu'en soit le prix... Fut-il élevé...

23 nonus 1646, Ernesto a maintenant dix ans. Il n'a pas connu son père, mais déjà trois hommes ont fait office de substitut paternel dans sa vie. Le premier était un éclaireur de l'armée castilliane qui lui apprit tout ce qu'il y avait à savoir sur la nature, le second un écornifleur qui lui enseigna toutes les techniques permettant de s'attirer les faveurs des puissants. Quant au troisième, il est en train de lui dire au revoir, c'était un grand cavalier, qui lui appris à monter à cheval à la perfection... En échange de ces cours, il ne se fait pas d'illusion sur la monnaie d'échange qu'avait à proposer sa mère...

Souvent "l'homme du moment" comme il les appelle, lui montrait plus d'affection que cette femme qui dit être sa mère.

Qui pourrait croire que quelqu'un maîtrisant les flammes puisse avoir un cœur aussi froid et glacial ? Elle ne l'a même pas accompagné pour saluer l'hidalgo... Elle est sans doute repartie à la recherche d'un nouveau professeur...

Elle n'arrête pas de lui rebattre les oreilles en affirmant qu'il est l'élu, qu'il remettra la lignée des Castillius sur le trône, mais qu'il doit pour cela se préparer. Elle-même d'ailleurs, lui enseigne tout ce qu'elle sait sur l'art impie d'El Fuego Adentro. Autant il appréciait les cours du cavalier, autant il détestait ceux de sa mère... Elle est toujours intransigente et sans pitié...

"Bonjour, mon fils. Je voudrais te présenter quelqu'un..." La voix de sa mère vient de derrière lui, c'est la quatrième fois qu'il entend cette phrase... Comment sera ce nouveau professeur ? En se retournant il ne remarque qu'une chose : les pupilles de l'homme sont semblables à celles de sa mère et aux siennes...



Ne jamais avoir pu prendre son fils dans ses bras et le traiter comme un enfant lui a toujours pesé... mais enfin, tous ces hommes ont effectué correctement leur travail, son fils est bien formé, c'est un grand cavalier, un bon escrimeur, un érudit de talent, un courtisan doué et un sorcier extraordinaire. C'est d'ailleurs pour cela qu'elle est sur ce navire croissantin, pour augmenter encore les pouvoirs de son fils...

14 julius 1649, "Et tu dis qu'il existe un oiseau de feu vivant à l'état sauvage en Ussura ?" demande Penelope à son amant alors qu'ils sont allongés sur leur lit.

"Non seulement il existe, mais je suis certain qu'il a un rapport avec El Fuego... Cet oiseau vit cent ans, et s'immole dans un gigantesque brasier qui laisse la place à un œuf duquel il renaît. Je suis certain que si l'on parvenait à se procurer cette œuf, la puissance que l'on pourrait en tirer serait phénoménale... Mais tout les sorciers qui ont tenté le coup par le passé se sont heurtés à une dénommée Matushka, une sorcière extrêmement puissante qui protège l'Ussura."

Une idée commença alors à germer dans l'esprit de Penelope. Elle savait, comme tout le monde, qu'un Mur de Feu sépare le monde connu du Cathay. Et elle a toujours été sûre qu'un sorcier Fuego pourrait le traverser. Ainsi, si elle parvenait à s'emparer de l'œuf, puis à traverser le Mur, elle serait à l'abri de Matushka...



Penelope se rappelle ces derniers moments de calme... Ensuite tout à été très vite. Elle avait arrêté son plan : s'infiltrer discrètement en Ussura par voie maritime, voler l'œuf, traverser

le Mur de Feu, revenir par voie maritime et donner l'œuf à son fils, une formalité... pense-t-elle ironiquement...

Simplement pour déjà parvenir à s'infiltrer en Ussura, il lui avait fallu trouver un navire capable d'approcher de ce pays, ce qui lui pris sept ans...

04 secundus 1656, village de Santurccino sur la côte méridionale vodacci. Penelope est dans ce village depuis maintenant une semaine. Elle a rencontré plusieurs streghe qui lui ont tiré les cartes et lui ont certifié que les corsaires de l'Empire du Croissant allait attaquer ce village dans le courant de ce mois. Et il le faut, elle vieillit, elle le sent, bientôt elle ne pourra plus entreprendre une telle aventure...

Mais il lui faudra attendre encore huit jours avant de voir les voiles des galères croissantines à l'horizon. A cette vue, les villageois paniquent et s'enfuient, mais Penelope attend stoïquement son destin... Elle va enfin rencontrer son valet de denier...

Les béliers des galères s'enfoncent profondément dans le sable de la plage, des guerriers hurlants et enturbannés se jettent par-dessus les bastings, ne faisant qu'une bouchée des quelques pêcheurs restés pour les affronter... Ils s'enfoncent ensuite dans les ruelles du village pour commencer le pillage...

Un guerrier croissantin tout de bleu vêtu s'approche avec un air lubrique de Penelope. Avant qu'il n'ait eu le temps de faire quoi que ce soit et afin qu'il serve d'exemple à ses camarades, elle l'immole par le feu, attirant ainsi l'attention de tous...

Un homme immense se fraye alors un chemin parmi les corsaires. Il a la peau tannée par le soleil, une musculature impressionnante et d'étranges tatouages... le valet de denier... Kheired-Din...

"J'aime quand on me résiste..."

"Arrête-toi où tu mourras dans les flammes, toi et la trentaine d'hommes qui t'entourent !" A ces mots, les corsaires s'écartent de Din et de Penelope. "J'ai une proposition à te faire. Un thé chaud nous attend dans cette taverne pour en parler tranquillement." continue la sorcière Fuego.

"Ton courage me plait... Allons-y."



Et c'est ainsi qu'elle fit la connaissance de Kheired-Din, son valet de denier, son allié. Et aujourd'hui, en ce 11 quintus 1660, son destin est en marche. En échange de l'aide de Din, elle a offert ses services de sorcière Fuego jusqu'à ce jour. Elle a commis de nombreux actes innommables pour le fanatique croissantin et a laissé son fils dans le petit village d'Andujar, mais cela en valait la peine...

Les toits de la ville de Sousdal sont à l'horizon, l'équipage est prêt à razzier la ville. C'est la première attaque des corsaires croissantins contre un port ussuran depuis plus de deux cents ans ; c'était le prix de ses services...

Et le bal des ardents débute... les ussurans fuient, se bousculent, les pirates hurlent, tuent et incendient... Penelope se promet que c'est la dernière fois, que plus jamais elle ne prendra part à de tels actes ; elle parviendrait presque à se convaincre...

Quoi qu'il en soit, elle sait que, maintenant, toute l'attention de la protectrice de l'Ussura, Matushka, se porte sur Sousdal. Et dans moins d'un jour, si elle en croit les livres qu'elle a découvert, le phénix va s'immoler à moins de trente kilomètres de Sredbirskyoye et moins d'un jour à pied du fameux Mur de Feu.

Penelope demande alors à sa dernière "proie" masculine, Alcide de je-ne-sais-plus-trop-quoi, un noble montagnois particulièrement pédant mais disposant des capacités sorcières de sa nation. Il peut utiliser ses pouvoirs pour les emmener à la pièce de monnaie qu'il a ensanglanté et qui se trouve maintenant dans la bourse d'un marchand de Sredbirskyoye.

Le sorcier ouvre une plaie béante et sanglante dans l'air en face de lui, prend la main de Penelope et entre en forçant sur les bords de la blessure dans un affreux bruit de succion. "Ne pas ouvrir les yeux, ne pas ouvrir les yeux..." ne cesse de se répéter Penelope. Pourtant il lui semble bien reconnaître la voix de son Ernesto. Non, elle ne doit pas ouvrir les yeux... Bruit de succion, retour à la réalité, envie de vomir...

Le marchand ouvre des yeux exorbités devant ces deux étrangers qui viennent d'apparaître dans sa chambre. Mais les deux amants ne tardent pas et s'enfuient.

Grâce à l'or qu'elle a accumulé pendant ses années de piraterie, Penelope n'a aucun mal à acheter des chevaux adaptés à leur périple. Et les voila parti pour les étendues sauvages de l'Ussura...

Le temps est compté, il faut faire vite, à tout moment cette fameuse Matushka pourrait leur tomber sur le râble, elle le sait, elle le sent. Encore deux ou trois kilomètres et ils seront au nid/bûcher funéraire du phénix...



Enfin le voila ! Il est magnifique, ses ailes sont des flammes rouges et orangées, ses plumes des flammèches jaunes ou mordorées, et sa tête atteint une température si importante qu'elle en est blanche à faire mal aux yeux. Alcide a peur, a froid, a faim et est mouillé, il n'arrête pas de se plaindre...

Et le phénix pousse un cri à déchirer l'âme en incendiant son gigantesque nid de branchages. La chaleur est si intense que le sorcier Porté est obligé de reculer de plus de cent mètres. Mais la

chaleur n'a jamais été l'ennemie des sorciers Fuego, bien au contraire...

Et d'un seul coup, comme on souffle une bougie, la lumière explose et disparaît. A la place, un cercle de près de cent mètres de cendres avec un œuf en son centre : la gemme guide de Hierro comme l'appelait le sorcier Fuego qui lui en parla jadis sur leur lit de stupre. Elle comprend maintenant pourquoi il l'appelait ainsi. D'une taille modeste (moins de quinze centimètres de haut), cet œuf est un gigantesque diamant né de la chaleur de l'immolation ! Un diamant de cette taille vaut une petite fortune lui signale le montagnois les yeux brillants... Il commence sérieusement à lui taper sur les nerfs celui-là...

"Maintenant, il nous faut gagner le Mur de Feu et le traverser le plus rapidement possible avant que la Grand-Mère Hiver ne se rende compte que nous avons volé l'œuf de son protégé."

"Mais... Je vais mourir en le traversant, je crains le feu et la chaleur moi..."

"Ne t'inquiètes pas Alcide, il te suffira de me donner ta pièce, et disons, dans un jour, tu utilises ta sorcellerie pour la rejoindre."

"Tu es vraiment une finaude, toi... C'est d'ailleurs ce qui m'a plus tout de suite chez toi."

Qu'est ce qu'il est lourd, mais qu'est ce qu'il est lourd, se dit Penelope.



Le lendemain en début de matinée, le couple de sorciers atteint le Mur de Feu. Penelope le trouve magnifique, Alcide le déteste d'emblée, il va tomber malade, c'est sûr, un coup froid, un coup chaud...

Alors qu'Alcide est en train de pousser l'une de ses jérémiades, Penelope entre dans les flammes. Et là, pour la première fois de sa vie, elle doute... Et si elle s'était trompée ? Pour la première fois de sa vie, elle ressent la chaleur... Elle commence à avoir peur. "ne pas réfléchir... avancer..." se dit-elle. Mais elle sent une douleur poignante dans son cœur. Et puis elle atteint l'autre côté.

Comme prévu, sept corsaires avec des poneys attendent de l'autre côté du mur. Son valet de denier ne l'a pas trahie. Elle commence à se diriger dans leur direction lorsqu'elle repense soudain à Alcide. Ah oui ! la pièce ! Et alors, elle jette la pièce ensanglantée du pauvre sorcier Porté dans les flammes. Il risque d'avoir vraiment chaud cette fois-ci pense-t-elle en souriant...

"Allons-y messieurs, le *Messager de Theus* nous attend." dit-elle alors qu'un éclair de douleur dans la poitrine la plie sur l'encolure de sa monture.



"Enfin de retour à la maison !" se dit Penelope alors qu'elle aperçoit les façades blanches des premières maisons d'Andujar. Elle en pleurerait presque. Puis, c'est la vue de la petite hacienda familiale qui lui porte un dernier coup au cœur, les larmes lui coulent sur le visage. La porte s'ouvre, un homme se précipite à sa rencontre : "Mama !". "C'est un bel homme, il a les cheveux de son père" pense-t-elle alors qu'elle tombe sur les marches d'entrée de la maison.

"Ernesto... mon fils ! mon roi ! Voici ce que je t'avais promis, voici la Gemme Guide de Hierro, l'œuf de l'oiseau de flammes qui te permettra de recouvrer ton trône... Je suis fière de toi mon fils ! Deviens un grand roi !" Et son cœur s'arrête de battre. Ernesto la serre contre lui en larmes...



08 octavius 1666. Cela va faire maintenant six années que sa mère est décédée, six années qu'il a passé sur l'océan. Les six meilleures années de sa vie. Il est fait pour la vie de marin, l'air de la mer, la camaraderie, les ports exotiques, le fait que l'on se fiche des origines, tout cela a contribué à faire de cette demi-décennie une vraie sinécure.

Mais tout à une fin... Depuis trois jours, il rame sur une galère croissante au doux nom de *L'Enigme des Cieux*. Normalement, à l'instar de tous les officiers, il aurait dû mourir à bord du *El Picador*, mais il aperçut Dalia et ce fut comme un coup de marteau. Il tomba, immédiatement, irrémédiablement, amoureux et se rendit aux croissantins. Sa mère l'avait toujours mis en garde contre les femmes, contre ces "dames de coupes" comme elle les appelait, mais Dalia n'est pas ainsi, elle est magnifique, elle est intelligente... Elle est faite pour lui et il est fait pour elle.

Il sait déjà qu'il fera tout pour la séduire et la protéger... même utiliser la Gemme Guide de Hierro s'il le faut...



Gérald Vincent (Géronimo)

Avant-propos



es créatures ordinaires et surnaturelles abondent sur Théah. Vous trouverez ci-dessous la description de celles qui entrent dans la seconde catégorie ainsi que leurs caractéristiques en termes de jeu. Vous trouverez également leur force relative (vilain, homme de main, brutes).

Comme précédemment, j'utiliserai un système de présentation homogène afin de vous en faciliter la lecture.

Descriptif des créatures

Nom : toujours aussi clair.

Catégorie : la catégorie à laquelle appartient la créature, c'est-à-dire s'il s'agit d'un vilain, d'un héros, d'un scélérat, d'un homme de main ou de brutes.

Description : une description physique et comportementale de la créature ainsi que ses origines.

Niveau de menace : le niveau de menace de la créature.

Zone de vie : le territoire où vit la créature.

ND : le ND pour être touché de la créature.

Caractéristiques : les traits de la créature ; Gaillardise, Finesse, Détermination, Esprit, Panache.

Armes : les armes (y compris les naturelles) utilisées par la créature.

Compétences : les compétences possédées par la créature ainsi que leur valeur.

Jet d'attaque : le score d'attaque et l'arme utilisée.

Domages : les dommages infligés par ses armes.

Capacités spéciales : les capacités détenues par la créature qui n'entrent dans aucune des rubriques précédentes.



Zone de vie : Théah

ND : 25 (15 au sol)

Gaillardise : 1

Finesse : 3

Détermination : 1

Esprit : 4

Panache : 3

Jet d'attaque : 5g3 (morsure)

Domages : 1g1 (morsure)

Compétences : Jeu de jambes (en vol) 4, (au sol) 2

Capacités spéciales : Vol

Une fois par tour, une asproie peut attaquer une créature au visage pour faire diversion. En termes de jeu, cela correspond à un jet d'opposition d'Esprit : si le MJ remporte l'opposition, la cible de l'asproie ajoutera 1 au résultat de son dé d'action le plus bas, plus 1 pour chaque augmentation ; si le résultat ainsi modifié dépasse 10, le dé d'action est perdu.

Asproie

Repris de *Guide du Maître* page 153.

Homme de main



es asproies sont de petits serpents ailés originaires de l'île de Syrne et vivant en petits groupes. Une asproie s'attache parfois à un humain (surtout si celui-ci la nourrit régulièrement) et le suit partout. Ils font de bons compagnons, affectueux et intelligents, et protègent souvent leur "maître" humain en cas de danger.

Les asproies sont les créatures d'origine à partir desquelles les Setine créèrent les Cotaril (voir un peu plus loin).

Animaux tutélaires (ou Animaux doués de paroles)

Repris de *Ussura* page 123.

Héros, Vilains, Hommes de main et Brutes



es animaux tutélaires sont rares et dispersés (il n'y en a en fait qu'un seul par espèce, seigneur de sa race). La présence de Matushka leur permet de parler et de raisonner comme les humains, un peu comme elle accorde aux nobles humains qui en sont dignes le Pyeryem. Ces animaux sont toujours les parfaits spécimens de leur espèce – un loup rapide, un renard rusé et un beau phénix – comme il convient à la noblesse d'une cour.



A l'instar des humains, ces créatures ont une hiérarchie, menée par la cour des animaux (qui se tient dans le Royaume du Dixième Cercle). Trois rois (ours, loup et chat) règnent sur la cour, parfois accompagné d'un quatrième, phénix (même s'il ne daigne pas "régner" sur les animaux aériens comme c'est son droit). Les rois des animaux sont les souverains de leur peuple. Ils écoutent et jugent les animaux de la forêt.

Les créatures de la cour des rois des animaux ont le don de parole. En outre, elles saisissent les principes de la politique et de la raison humaine. Bien qu'elles aient tendance à vivre dans les régions inhabitées, on les trouve partout en Ussura. A l'instar de leurs pendants humains, chacune contrôle une certaine surface. Chacune a également un titre (qui signe généralement ceux des boïars humains, comme voïvode Chouette, grand-duc Hibou ou bogatyr Renard) et se considère comme un noble boïar des terres de Matushka. Elles s'attendent à ce qu'on les traite avec respect et politesse. Mais malgré cela, elles restent des animaux – elles mangent leur viande crue et s'allongent au soleil l'après-midi.

Zone de vie : Ussura

ND : semblable à la version normale de l'animal

Gaillardise : semblable à la version normale de l'animal

Finesse : semblable à la version normale de l'animal

Détermination : semblable à la version normale de l'animal + 1 (5 maximum sans modificateur)

Esprit : semblable à la version normale de l'animal + 2 (6 maximum sans modificateur)

Panache : semblable à la version normale de l'animal + 1 (5 maximum sans modificateur)

Jet d'attaque : semblable à la version normale de l'animal

Domages : semblable à la version normale de l'animal

Compétences : semblable à la version normale de l'animal ; parle ussuran

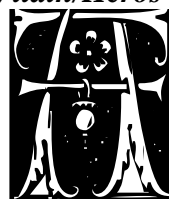
Capacités spéciales : Gagner le Royaume du Dixième Cercle : les animaux tutélaires peuvent gagner à loisir le royaume magnifié de Matushka où se tient la cour des animaux. En passant par cette autre dimension, ils peuvent également se déplacer quasi-instantanément d'un endroit à l'autre de l'Ussura.

Automate mécanique

Repris de *Flots de Sang* pages 86 à 88.

VS1

Vilain/Héros



lors que Cabora était à son apogée, les Setine créèrent de nombreuses formes de vie artificielles pour les assister dans leurs travaux. Ces automates ne possédaient pas d'âmes véritables, mais étaient capables de reproduire nombre des fonctions inhérentes à la plupart des êtres biologiques. Ils étaient intelligents, pouvaient intuitivement prendre des décisions, possédaient une grande force et étaient agiles. Lorsque Cabora fut engloutie, les automates furent abandonnés sur l'île. Le temps et l'érosion firent leur œuvre et nombre d'entre eux furent détruits. Quelques-uns survécurent cependant et parvinrent à y échapper. Cependant, leur long isolement les a déréglés et, aujourd'hui, ils sont quelque peu perturbés et parfois très dangereux.

Les automates sont excessivement maigres et ont été créés à partir du métal étrange que les Surneth avaient coutume d'utiliser. Ils peuvent courir extrêmement vite (aussi rapidement qu'un martinet en vol) mais se déplacent avec une prudence délibérée lorsqu'ils agissent. Lorsqu'ils sont déguisés, leurs corps se déforment de manière à prendre l'apparence de leur victime. Autrefois, leur seul but était de protéger les créations setines, mais le temps a rendu certains complètement fous et ils sont à présent tout à fait capable de perpétrer nombre d'actes horribles et pervers à l'encontre de ceux qui croisent leur route.

Zone de vie : île de Cabora

ND : 40 (ou comme la victime)

Gaillardise : 7

Finesse : 4

Détermination : 5

Esprit : 4

Panache : 1

Jet d'attaque : 9g4 (fouet surneth), 8g4 (coup)

Domages : 6g4 (fouet surneth), 9g2 (coup)

Compétences : comme la victime (pas de sorcellerie) ou Attaque (Fouet) 5, Connaissance des pièges 5, Connaissance des Surneth 6, Déguisement 5, Examen d'artefact 6, Guet-apens 5

Capacités spéciales : un automate possède un large panel de capacités. Tout d'abord, il est invulnérable à toutes les forces connues. Cependant, en plantant une lame ou une flèche au bon endroit (les balles de mousquet sont trop épaisses et pas suffisamment précises), il est possible de bloquer le mécanisme. Avec une attaque réussie contre un ND de 40 (par défaut), l'arme est plantée et l'automate subit une blessure grave aussi longtemps qu'elle reste fichée en lui. Cependant, même inconscient, l'automate ne peut être tué. On peut seulement le cacher quelque part. Heureusement, enlever une arme du corps d'un automate prend 10 actions.

Ensuite, l'automate possède un fouet : un long câble, très étrange, qui peut s'étendre ou se rétracter à partir de n'importe quelle partie du corps. Il peut l'utiliser de la même manière qu'un compagnon de l'école de Zepeda. Ainsi, l'automate peut utiliser Attaque (Fouet) en guise de compétence Amortir une chute, Acrobatie et Prise. La compétence Exploiter les faiblesses (Fouet) peut être utilisée contre un automate, lors d'un combat, mais elle est réduite de moitié (arrondi à l'inférieur).

Enfin, un automate peut enlever la peau d'une victime et s'en "vêtir", utilisant le fouet d'une manière mystérieuse et magique pour en extraire les souvenirs. Tant qu'il en porte la peau, il subit normalement des dommages – jusqu'à la première blessure grave. En ce cas, il rétracte la peau pour la réparer et se dévoile sous sa véritable forme. L'automate *devient* véritablement sa victime, possède tous ses avantages et spécialisations – seuls ses traits demeurent inchangés. Le soudain changement en Panache peut être l'un des rares moyens de différencier l'automate du modèle original. Lorsqu'il escamote son déguisement, il retrouve ses compétences originelles. Dans le cas de héros ou de vilains possédant un arcane, il en hérite aussi – pour le meilleur et pour le pire.

Avec l'arcane d'un vilain, l'automate acquiert une âme des plus cruelles – l'âme d'un paradigme de vilain. Pourquoi avoir perdu son existence à servir une race défunte, alors qu'il est beaucoup plus excitant de torturer les autres ? L'orientation de son infamie dépendra de son arcane... Soyez créatif et abject. L'arcane d'un héros, cependant, donnera à l'automate une véritable et profonde humanité – et il sera rongé par des remords sans fin à l'idée d'avoir détruit un être si noble. Alors, ce nouveau héros vouera son existence à la protection des innocents, quoique, s'il possède un travers, cela puisse prendre une tournure déconcertante.

VS 2

Vilain/Héros



es VS 2, ou éclaireurs, ressemblent à des squelettes ailés, d'apparence humaine et ont été créés à partir du mystérieux métal doré que les Syrnych avaient coutume d'utiliser. Ils peuvent voler plus vite que ne courent les automates classiques mais sont plus fragiles. Ils sont équipés de tiges minces et étranges, qu'ils manient exactement comme une rapière. Lorsqu'ils sont déguisés, leurs corps se déforment de manière à prendre l'apparence de la victime.

Zone de vie : île de Cabora

ND : 30 (ou comme la victime)

Gaillardise : 3 (ou comme la victime)

Finesse : 4 (ou comme la victime)

Détermination : 3 (ou comme la victime)

Esprit : 4 (ou comme la victime)

Panache : 3 (ou comme la victime)

Jet d'attaque : 7g4 (épée), 6g4 (coup de poing), 5g4 (coup de pied)

Dommages : 5g2 (épée), 3g1 (coup de poing), 3g2 (coup de pied)

Compétences : comme la victime (pas de sorcellerie) ou Attaque (Escrime) 3, Connaissance des pièges 5, Connaissance des Syrnych 6, Déguisement 5, Examen d'artefact 6, Guet-apens 5, Parade (Escrime) 3

Capacités spéciales : les éclaireurs possèdent un large panel de capacités. S'ils ne sont pas indestructibles, ils réduisent les jets de dommages de leurs adversaires de 2g2 – comme s'ils portaient une armure complète en Dracheneisen. Cependant, cela n'augmente pas la difficulté pour les toucher. Cela affecte la forme qu'ils empruntent et ne peut être cumuler avec du Dracheneisen, même s'ils en gagnent les éventuels bonus au ND.

Au lieu du fouet, les éclaireurs possèdent des ailes, qui leur permettent de voler extrêmement vite. Ces ailes sont malheureusement très visible et ne sont utiles qu'en certaines circonstances puisque ce sont elles qui drainent la mémoire de leurs victimes.

Enfin, un éclaireur peut, comme les autres automates, ôter la peau d'une victime et s'en "vêtir". L'éclaireur devient véritablement sa victime, plus encore peut-être que ses formidables comparses. Il possède tous ses avantages et spécialisations – seuls ses traits demeurent inchangés. (Le soudain changement en Panache peut-être l'un des rares moyens de différencier l'automate du modèle original). Lorsqu'il escamote son déguisement, il retrouve ses compétences originelles. Dans le cas de héros ou de vilain possédant un arcane, il en hérite aussi – pour le meilleur et pour le pire (cf. ci-dessus). Il ne peut déployer ses ailes sans révéler sa véritable nature.

VS 3

Vilain/Héros



es VS 3, ou arachnides ressemblent à des squelettes humanoïdes dotés de huit membres et ont été créés à partir du mystérieux métal cuivré que les Syrnych avaient coutume d'utiliser. Ils se déplacent plus vite que les autres automates mais sont aussi fragiles que les éclaireurs.

Zone de vie : île de Cabora

ND : 30 (ou comme la victime)

Gaillardise : 3 (ou comme la victime)

Finesse : 4 (ou comme la victime)

Détermination : 2 (ou comme la victime)

Esprit : 3 (ou comme la victime)

Panache : 5 (ou comme la victime)

Jet d'attaque : 8g4 (griffes)

Dommages : 4g2 (griffes)

Compétences : comme la victime (pas de sorcellerie) ou Attaque (Griffes) 4, Connaissance des pièges 5, Connaissance des Syneth 6, Déguisement 5, Escalade 6, Examen d'artefact 6, Guet-apens 5, Parade (Griffes) 4

Capacités spéciales : les arachnides possèdent un large panel de capacités. S'ils ne sont pas indestructibles, ils réduisent les jets de dommages de leurs adversaires de 2g2 – comme s'ils portaient une armure complète en Dracheneisen. Cependant, cela n'augmente pas la difficulté pour les toucher. Cela affecte la forme qu'ils empruntent et ne peut être cumuler avec du Dracheneisen, même s'ils en gagnent les éventuels bonus au ND.

Au lieu du fouet, les éclaireurs possèdent quatre membres supplémentaires, qui leur permettent, en dehors d'un haut score de Panache, de se déplacer sur n'importe quelle surface. Ces membres supplémentaires sont malheureusement très visibles et ne sont utiles qu'en certaines circonstances. C'est la plus longue paire de bras qui drainent la mémoire de leurs victimes.

Enfin, un arachnide peut, comme les autres automates, ôter la peau d'une victime et s'en "vêtir". L'arachnide devient véritablement sa victime, exactement de la même manière que les éclaireurs. Il possède tous ses avantages et spécialisations – seuls ses traits demeurent inchangés. (Le soudain changement en Panache peut-être l'un des rares moyens de différencier l'automate du modèle original). Lorsqu'il escamote son déguisement, il retrouve ses compétences originelles. Dans le cas de héros ou de vilain possédant un arcane, il en hérite aussi – pour le meilleur et pour le pire (cf. ci-dessus). Il ne peut sortir ses membres supplémentaires sans révéler sa véritable nature.

Baumgeist

Héros, Vilain ou Scélérat



es baumgeist sont l'une des races syneth qui vécu bien avant l'humanité. Les derniers représentants de leur espèce décidèrent de disparaître dans les ombres plutôt que de laisser leurs connaissances entre les mains de leurs ennemis.

Aujourd'hui, seuls trois Baumgeist sont encore en vie : le Schattenmann, Fleischwulf et Opa Nacht. Les deux premiers vivent dans les Schwärzten Wälder et le dernier dans les mines et les grottes de la province d'Hainzl.

Ils sont capables de prendre une apparence humaine, mais le Schattenmann ne le fait jamais. Par contre, Fleischwulf prend régulièrement l'apparence d'un bûcheron pour tromper ses proies et Opa Nacht, celle d'un vieillard pour ne pas effrayer ceux qu'il approche.

Chacun de ces trois êtres représente une facette du peuple disparu des Baumgeist : Opa Nacht est le paternalisme, le Schattenmann est le protectionnisme et Fleischwulf est l'avidité. Et tous maîtrisent bien entendu la sorcellerie Nacht, dont leur

peuple est le créateur et peuvent passer à leur gré des Contrées Obscures à Terra.

Une rencontre avec l'un de ces êtres devrait être un moment inoubliable pour des PJ, que ce soit en bien (Opa Nacht), en mal (Fleischwulf) ou en étrangeté (Le Schattenmann).

Un Baumgeist ressemble vaguement à un homme très maigre de six mètres de haut. Ses membres sont déformés et fuselés, un peu comme du caramel que l'on aurait étiré. Son ventre est creux, et ses côtes apparaissent très nettement sous sa peau. Chacune de ses mains dispose de trois doigts dont il se sert pour s'emparer maladroitement d'objets. Au bout de chacun de ses doigts se trouve une longue griffe pointue. De loin, ces griffes ressemblent aux lames d'une paire de ciseaux. Cependant, le pire reste le visage de la créature – on dirait un visage humain, vieux et ridé, mais on voit là où devraient se situer les yeux deux orbites noires comme de l'encre.

Zone de vie : les Schwärzten Wälder et alentours (pour le Schattenmann et Fleischwulf), ainsi que les sous-sols de l'Hainzl (pour Opa Nacht)

	<i>Le Schattenmann</i>	<i>Fleischwulf</i>	<i>Opa Nacht</i>
Type :	Vilain	Scélérat	Héros
ND :	30	25	20
Gaillardise :	4	6	5
Finesse :	5	4	6
Détermination :	6	5	4
Esprit :	5	4	6
Panache :	4	6	5
Jet d'attaque :	10g5 (griffes)	10g4 (griffes)	10g6 (griffes)
Dommages :	Voir capacités spéciales.		
Compétences :	Toutes à 5, ils ont eut l'éternité pour les apprendre...		

Capacités spéciales : les Baumgeist tirent leur force des ténèbres, profitant des ombres éternelles des schwarzen Wälder ou des souterrains. Lorsque l'on croise leur chemin dans le noir total, les Baumgeist sont invulnérables à toute forme de dommages, peuvent traverser les objets matériels comme les arbres et les murs, mais ils peuvent surtout terrasser un personnage d'un seul coup. En outre, ils peuvent se déplacer dans n'importe quelle partie de la zone d'obscurité en une fraction de seconde. Cependant, contrairement aux croyances populaires, ces créatures ne tuent pas sans raison.

Le Schattenmann, en tant que **protecteur** des Schwärzten Wälder, s'en prend à toute personne qui a abattu un arbre de la Forêt-Noire dans les vingt derniers jours (il est capable de sentir la sève qui l'imprègne, quels que soient les efforts réalisés pour s'en débarrasser) et tuera tout individu qui l'a blessé en faisant usage de lumière (voir ci-dessous). A part cela, il laisse les intrus tranquilles... en règle générale.

Fleischwulf, **avide**, ne s'en prend qu'aux héros, scélérats ou vilains qui pénètrent dans les Schwärzten Wälder. Jaloux de leur célébrité, il les tuera pour se "l'approprier" en usant de stratagèmes qu'il juge malins.



Opa Nacht, *paternaliste*, ne s'en prendra qu'à ceux qui font du mal aux créatures qui vivent sous terre ou aux mineurs qui y travaillent.

Les personnages peuvent frapper les Baumgeist mais les coups n'infligent aucun dommage. Ils n'ont qu'un point faible – la lumière. Lorsqu'un personnage se tient dans une zone éclairée, le Baumgeist ne peut lui envoyer des coups que depuis les ténèbres. Plus la lumière est vive, moins la créature a de chances de toucher le personnage, sans parler des dommages amoindris qu'elle inflige. De plus, le Baumgeist subit de la part de lumière des dommages qui le repoussent. Les griffes des Baumgeist sont si rapides que nul ne doit espérer les éviter. En outre, le Dracheneisen et les autres types de protection ne sont d'aucun secours contre lui. En fait, le ND pour être touché du personnage dépend de l'intensité de la lumière qui aveugle alors la créature et lui fait manquer ses coups. Reportez-vous à la table ci-dessous pour déterminer le ND pour être touché du personnage et les dommages infligés lorsqu'un coup porte au but. Le Baumgeist subit des blessures comme indiqué dans la colonne Blessures chaque fois qu'il se trouve à la lumière.

Lorsqu'il a reçu 50 blessures, il s'éloigne en rampant pour soigner ses blessures en attendant la nuit suivante. S'il se fait surprendre par la lumière du soleil, il ne meurt pas, gagne les Contrées Obscures, et est mis hors d'état de nuire jusqu'au coucher du soleil suivant.

Source lumière	de ND personnage	du Jet dommages	de Blessures
Allumette	10	7g6	1
Bougie	15	6g5	5
Torche	20	5g4	10
Lanterne	25	4g3	15
Feu de camp	30	3g2	20
Feu de joie	35	2g1	25
Soleil	-	-	50

Bearsark et Walkyrie

Héros



es guerriers qui meurent au combat en luttant pour défendre les valeurs du Vestenmannavnjar et tous les Bearsarks, renaissent dans le Walhalla, où les attendent de gigantesques banquets, avec des mets particulièrement succulents, des femmes superbes et les Walkyries, ces femmes guerrières qui vont les diriger. Là, ils s'entraînent et attendent le jour où l'Errant Gris leur demandera de se battre pour empêcher la fin du monde, Ragnarok.

Ces grands fidèles deviennent membres d'une force d'élite spirituelle que nous appellerons les Bearsarks du Wählala, faute de nom réel donné par Grumfather. Quant aux Walkyries, elles ne sont qu'une poignée mais ont été de courageuses guerrières durant leur vie mortelle (on trouve par exemple dans leur rang Gunnef Cheveux-de-Jais).

Les Bearsark sont vêtus des fameux casques vestens et de peaux de bêtes et sont armés d'armes aux tranchants exagérés. Les Walkyries, quant à elles sont simplement vêtues de leur armure : un plastron, des jambières et un casque et chevauchent de magnifiques destriers volants (les pégases) afin de diriger leurs troupes de haut.

Les combattants du Walhalla oublient leur vie passée mais constituent la version parfaite de leur incarnation précédente dans la fleur de l'âge. Quand on essaie de forcer un Bearsark ou une Walkyrie à se souvenir d'événements passés (avant sa mort) ou à accepter des obligations et devoirs passés, il devient habituellement fou. Si cela arrive, il attaque celui qui tente de le contraindre ainsi et combat jusqu'à la mort. Son armure se brise comme la glace alors que le combattant se perd dans la démence. Ensuite, son corps tombe en milles éclats de glace et il meurt pour toujours.

Zone de vie : Îles vesten

ND : variable selon les compétences

Gaillardise : semblable à celle du Bearsark ou de la Walkyrie +1 (6 maximum sans modificateur)

Finesse : semblable à celle du Bearsark ou de la Walkyrie

Détermination : semblable à celle du Bearsark ou de la Walkyrie +1 (6 maximum sans modificateur)

Esprit : semblable à celle du Bearsark ou de la Walkyrie

Panache : semblable à celle du Bearsark ou de la Walkyrie

Jet d'attaque : variable suivant les compétences et armes

Dommages : variable suivant l'attaque

Compétences : au choix, 1 à 5 rangs.

Capacités spéciales : Polyglotte : toutes les langues (L/E).

Création d'un Bearsark ou d'une Walkyrie : le meilleur moyen de concevoir un combattant de Grumfather est de créer d'abord un personnage vivant, puis de le tuer en se conformant aux règles de conversion présentées ci-dessus. Bien qu'il s'agisse de Héros, nous déconseillons aux joueurs d'incarner un tel personnage. Toutefois, un personnage vesten qui meurt dans les circonstances adéquates se réincarnera peut-être en soldat (PNJ).

Bête de la toundra

Repris de *Vendel/Vesten* page 124.

Vilain



orsque Krieg l'inhumain commença ses raids le long des côtes, avec sa horde de fidèles, il découvrit bien vite qu'il prenait autant de plaisir dans la peur et la souffrance que dans la mort et la destruction. Il entendit parler d'une féroce créature qui vivait loin au nord, si effrayante que nul ne pouvait la décrire. Intrigué, il s'embarqua, accompagné de dix hommes, bien décidé à la trouver et la capturer.

Après des semaines de recherches, Krieg tomba sur les restes d'un carnage sanglant. Quelque chose avait décimé une harde de caribous et ce avec un plaisir évident. Krieg fut impressionné et suivit la piste écarlate jusqu'à une tanière glacée, où il fut immédiatement assailli par une force de la nature incontrôlée, une tornade hurlante – le cœur infernal de l'hiver incarné.

La bête de la toundra s'empara des hommes de Krieg un à un, les réduisit en tas de chair sanguinolente et se reput lentement des souffrances de leur âme. Puis le monstre se tourna vers leur chef. Krieg était immunisé contre le pouvoir de la bête et rie bruyamment lorsqu'elle attaqua. Il tira son épée et grava profondément sa rune dans les chairs de la créature, faisant d'elle son esclave impuissante. Quand il regagna le Vestenmannavnjar, la bête de la toundra devint le pivot central de sa stratégie guerrière.

Lorsque finalement Villskap tua Krieg, la bête de la toundra s'enfuit dans les étendues sauvages. Elle n'a pas la capacité de regretter son ancien maître mais ressent en elle un manque qu'elle ne peut combler. De temps en temps, elle sent quelque chose de Krieg et remonte sa piste, seulement pour trouver un sorcier invoquant la rune du guerrier. Sans son maître pour la contrôler, elle anéantira le malheureux, ainsi que tout ce qui se trouve dans les parages.



La bête de la toundra est toujours à la recherche de Krieg, massacrant tout skjæren qui attire son attention. Aujourd'hui, seules des invocations réitérées de la Rune attirent son attention – mais ce qui signifie un usage répété pour la bête de la toundra, nul ne peut le deviner.

Zone de vie : Vesten & Vendel

ND : 25

Gaillardise : 4

Finesse : 4

Détermination : 4

Esprit : 2

Panache : 3

Jet d'attaque : 6g4 (morsure), 4g4 (griffes)

Dommages : 6g6 (morsure), 5g4 (griffes)

Compétences : Jeu de jambes 3, Prise 4, Sauter 3

Capacités spéciales : en combat, la bête est une vision chaotique de cauchemars primitifs incarnés. Elle est tellement saisissante que toutes les attaques contre elle souffrent d'une pénalité de deux dés lancés (-2g0), en plus de celles liées à un échec de la résistance à la peur. Seul un maître skjæren peut voir sa vraie forme (un loup effroyable aux yeux vides), ce qui l'immunise aux effets précédemment décrits. Sa tactique préférée consiste à isoler une victime et la tuer à petit feu. Lorsqu'elle affronte plusieurs adversaires, elle s'arrange pour en massacrer le plus possible afin de pouvoir se délecter de l'agonie lente et douloureuse qu'elle inflige aux quelques survivants.

A moins d'être blessée par un skjæren, d'un rang d'adepte au moins, ou par une arme enchantée via une rune, on garde deux dés en moins (-2g0) aux dommages qu'on lui inflige. Tout usage de la rune de Krieg en combat la fera fuir. Elle battra en retraite si elle subit plus de trois blessures graves.

Cotaril

Traduit de *Islands of Gold* pages 30 et 31.

Héros, Vilain ou Scélérat



es Cotaril vivent sur l'île de Kanuba, dans l'Archipel de Minuit, se livrant à une guerre civile qui extermine leurs derniers représentants. A les voir, on pourrait croire qu'il s'agit d'une asproie géante, tellement ils ressemblent à ces serpents ailés, mais là s'arrêtent les similitudes.

Alors que l'asproie a une intelligence limitée, leur grand cousin, le Cotaril, est extrêmement intelligent et puissant. C'est l'une des dernières créations des Setine et le Cotaril était la quintessence de ce qu'ils pouvaient créer comme créature-gardienne. Les Cotaril sont intelligents, physiquement imposants, possèdent des capacités impressionnantes, ont besoin de peu de nourriture et d'eau, ignorent les ravages des maladies comme du vieillissement. Il n'y avait qu'un problème... ils étaient trop intelligents.

Lorsqu'ils commencèrent à demander aux Setine pourquoi ils devraient passer l'éternité à améliorer les systèmes de sécurité de leurs maîtres, les Setine réalisèrent qu'ils avaient un problème. Toutefois, détruire leur création comporterait trop de risques. Par conséquent, ils installèrent les Cotaril sur une île au sud d'une vieille relique tesserane, dans l'espoir de détourner l'attention des Thalusiai. Ceux-ci furent trop malins pour tomber dans le piège, et le problème resta entier. Puis, avec l'intervention des Sidhe et de Matushka, les Thalusiai et les Setine disparurent de la surface de Théah ; seulement, leurs créations continuèrent de vivre, isolées et oubliées au cœur de Kanuba.

Au cours des temps, les Cotaril explorèrent le monde, faisant de l'île leur foyer et cherchant à donner un sens à leur vie. Ils devinrent des légendes dans les terres éloignées de l'ouest (Mezoamerican), en particulier parmi une nouvelle race de primates qui se répandait dans le monde à la vitesse d'un feu de forêt. Les Cotaril, quant à eux, n'ont pas reçu de leurs créateurs la possibilité de se reproduire, et bien qu'ils aient par la suite surmonté ce handicap, il leur faut littéralement des siècles pour créer un nouveau membre de leur race. Finalement, ils décidèrent de revenir sur Kanuba et de méditer sur ce qu'ils avaient appris. Les Cotaril sont une race antédiluvienne et leur retraite se prolongea sur de longues générations d'humains. Pendant plus de milles années, ils méditèrent dans leur logis, discourant entre eux du sens de l'existence et de ce qu'ils devaient faire concernant ces nouveaux êtres vivants, ces humains, qui s'approprièrent le monde si rapidement.

Jusqu'à il y a peu de temps (pour les Cotaril...), ils étudiaient uniquement les Kanus, qui leur semblaient une race noble et digne de leur intérêt. Les grands serpents ailés n'ont jamais réussi à reproduire l'étrange puissance des opah : il leur semble que les humains développent ces capacités si rapidement qu'ils doivent détenir un grand potentiel. Pour la plupart de ces êtres anciens, il s'agit là d'un grand espoir pour l'humanité. Les relations entre les Cotaril et les kanus sont rares mais amicales. Toutefois, quelques Cotaril restèrent suspicieux quant à la valeur de l'être humain, mais gardèrent cela pour eux... jusqu'à ce que les Théans débarquent sur Kanuba.



Les colonies provoquèrent un tumulte sans précédent au sein de la communauté Cotaril. Durant tous leurs voyages, ils n'avaient jamais approché Théah – la proximité de Matushka, sans doute. Maintenant, il semblerait que cette circonspection ait entraîné un défaut de préparation de leur part aux débarquements des occidentaux. Les colons ne sont pas mauvais en eux-mêmes, mais les horreurs que certains sont capables de commettre n'ont pas été revues par les Cotaril depuis la disparition des Syrnych. La visite d'un maître Porté sur leur île fut un véritable électrochoc pour cette race si douce. De plus en plus de serpents ailés commencent à classer l'humanité dans la catégorie des menaces plutôt que des espoirs. Peu d'entre eux ont agi contre l'avis de la majorité, mais récemment, deux avaloniens ont mystérieusement disparus, sous le nez des Cotaril. Et la disparition de ces deux hommes, un mage Glamour et son apprenti, est très louche pour la communauté Cotaril.

La vérité serait extrêmement dérangeante pour la "bonne société" Cotaril. Un Cotaril anti-humain a questionné et disséqué les deux hommes qu'il a enlevé, et croit sincèrement que cette nouvelle race de primates intelligents suit le même itinéraire corrompteur qui a entraîné l'annihilation des Syrnych. Les "bons" Cotaril ne se rendent pas compte du crime commis par leurs opposants, mais commencent à avoir des soupçons. En attendant, les discussions sont de plus en plus vives et fiévreuses. Si les Cotaril sont très puissants, ils ne sont pas immortels – l'un est mort de la main des humains il n'y a pas très longtemps (Cf. l'histoire de Reis au chapitre III) et trois autres ont succombés à des accidents. Il y a des millions d'êtres humains sur Terra et seulement une douzaine de Cotaril.

Avec leurs vastes connaissances, toutefois, ils pourraient lâcher des horreurs que seuls les Sidhe ou Matushka ont déjà contemplés. Si cela se produisait, ils pourraient détruire Kanuba et seraient un grave danger pour tout Théah.

Zone de vie : Kanuba, dans l'Archipel de Minuit

ND : 25 (15 au sol)

Gaillardise : 5-7

Finesse : 3-5

Détermination : 5-7

Esprit : 4-6

Panache : 2-4

Jet d'attaque : 8g4 (Griffes), 8g4 (Morsure), 8g4 (Constriction)

Dommages : 8g2 (Griffes), 7g1+poison (Morsure), 7g2 (Constriction)

Compétences : Bricolage 5, Connaissance des pièges 6, Connaissance des Syrneth 6, Déplacement silencieux 4, Evaluation d'artefact 6, Evasion 4, Filature 3, Guet-apens 3, Jeu de jambes 4 (2 au sol), Occultisme 5, Pas de côté 4, Philosophie 6, Pister 4, Survie (tous milieux) 4.

Notes : les Cotaril sont des individus à part entière et peuvent donc posséder plus de compétences que celles énumérées ci-dessus. Vous êtes libre de lui ajouter des compétences, spécialisations et avantages qui vous paraissent appropriés.

Capacités spéciales :

Vol : les Cotaril peuvent voler à la vitesse d'un cheval au galop.

Regard hypnotique : lorsque les yeux d'un Cotaril croisent ceux d'un autre être vivant qui n'est pas un congénère, le serpent ailé peut paralyser sa victime sur place. Il faut pour cela qu'il réussisse un jet d'opposition basé sur la Détermination. Si le Cotaril l'emporte, la victime ne peut se déplacer tant que le Cotaril maintiendra le contact visuel. Si la cible l'emporte, le Cotaril ne pourra plus utiliser son regard hypnotique à son encounter jusqu'à la fin de l'acte.

Serres : le Cotaril en possède deux, avec cinq "doigts" à leur extrémité. Ces serres, attachées aux ailes, peuvent être repliées dans les plumes, ou étendues pour atteindre la moitié de la longueur de la créature. Pour un Cotaril en pleine force de l'âge, cela signifie qu'elles peuvent atteindre 3 mètres de longueur ! Ces serres sont assez adroites pour permettre au Cotaril de manier des objets avec la même dextérité qu'une main humaine.

Venin : la morsure des Cotaril est extrêmement venimeuse : 3g3 blessures légères/ 1 round/ 5 rounds.

N.B. les Cotaril ont, par le passé, eut accès à un certain nombre d'artefacts syrneth, en particulier Setine et Thalusiai, et savent parfaitement les utiliser. Les détails exacts de leurs connaissances sont laissés à la disposition du MJ, mais elles sont bien supérieures à celles des humains sur le sujet. Heureusement, il n'y a aucun item Syrneth sur Kanuba. Du moins, tant qu'un humain n'en a pas emmené avec lui... Il pourrait apprendre plus de choses sur son utilisation qu'il n'en aura découvert en s'adressant à un Cotaril serviable.

Domae

Traduit de *Heroes Villains Monsters* pages 42 et 43, et adapté pour ses caractéristiques.

Héros, Vilain ou Scélérat



es Domae (au singulier et au pluriel) sont l'une des races Syrneth qui vécu sur Théah pendant la période pré-humaine. Bien qu'aucun Théan n'ait affirmé en avoir vu un vivant, les membres de la société des explorateurs ont exploré de nombreuses ruines Domae et ont développé des théories au sujet de la

nature de cette race.

Les Domae vivaient dans un dédale de tunnels et de cavernes qui s'étendait sous la Montaigne, où ils établirent de vastes villes et un système de transport rapide et efficace. Ils font approximativement la taille d'un homme mais ils sont formés d'un amalgame étrange de chair et de cristal. Maîtres incontestés de l'extraction minière, ils passaient apparemment beaucoup de temps à travailler sur les cristaux.

Les explorateurs pensent qu'ils vendaient aux autres races syrneth les métaux et cristaux rares, gardant les meilleurs pour eux-mêmes. Les Domae devaient être étroitement liés aux Thalusiai : les deux races partageaient un grand intérêt pour l'étude des cristaux, bien que les insectoïdes Thalusiai se concentrèrent sur les cristaux d'ambre présents dans leur propre corps.

Les Domae développèrent une technologie inédite en utilisant les cristaux comme source d'énergie et outils. Certains de ces cristaux ont traversé les temps jusqu'à nos jours, mais personne dans la société des explorateurs ne sait exactement comment ils fonctionnent ou comment les reproduire. Les Domae utilisaient également les métaux, mais principalement dans un but décoratif plutôt que comme outil. Ils semblaient également connaître les cieux dans le détail. La société des explorateurs a en effet découvert une vaste "carte stellaire" sous Charousse qui montre une représentation fidèle des cieux à l'instinct exact où l'on se trouve, mais également l'emplacement (marqués par des cristaux) d'étoiles disparues.

Malheureusement, ces cristaux en apprennent peu aux explorateurs sur la civilisation des Domae. Les érudits pensent que les Domae ont connu la paix pendant des millénaires. Cependant, ils étaient impitoyables envers leurs ennemis et n'hésitaient pas à utiliser leur armement de cristaux contre les autres races syrneth qui s'en prenaient à eux, comme les Tesseran.

Finalement, les Domae se fâchèrent pour une raison inconnue. Ils étaient également féroces entre eux, et une seule génération leur suffit pour éliminer des millions d'entre eux et ne pas laisser assez de survivants pour que leur espèce puisse survivre à cette guerre civile. Le conflit détruisit également leurs biens : seule une ville survécue à cette hécatombe. Ses ruines se trouvent sous Charousse, la capitale de la Montaigne. Quand Léon-Alexandre XIV débuta son règne, il n'autorisa que quelques explorateurs à fouiller sous sa cité, et le gouvernement révolutionnaire qui lui succéda poursuivit cette politique. Quelques explorateurs découvrent parfois des cristaux Domae qu'ils revendent au marché noir.

Certains fous prétendent avoir vu un Domae en vie, alors que d'autres les adorent comme des dieux, et quelques-uns cherchent à les faire revenir. Toutefois, il n'y a aucune preuve quant à la présence d'un Domae en vie sur Théah aujourd'hui. Vraiment.

Les Domae ne devraient pas être rencontrés à l'époque classique de Théah, mais un artefact qui renverrait vos héros à l'époque antique

où ils vivaient peut être envisageable. Bien entendu, vous pouvez tout à fait considérer qu'ils sont présents à votre époque, comme une civilisation secrète vivant sous terre, auquel cas vous avez carte blanche pour la développer.

Zone de vie : Cavernes et souterrains sous la Montaigne

ND : variable selon les compétences

Gaillardise : 5

Finesse : 3

Détermination : 6

Esprit : 7

Panache : 3

Jet d'attaque : variable selon les compétences, ils sont capables de manier les mêmes armes que les humains.

Dommages : variables selon l'attaque, 0g2 de dommages à mains nues.

Compétences : au choix, de 1 à 5 rangs.

Capacités spéciales :

Rayon lumineux : une fois par jour, un Domae peut focaliser l'énergie présente dans la structure cristalline de son corps pour mettre le feu grâce à un rayon de pure lumière concentré. Ce rayon inflige 7g5 dés de dommages et atteint sa cible jusqu'à 20 mètres.

Illumination : le Domae peut faire irradier de lumière les parties cristallines de son corps. Cela fournit l'équivalent de la lumière d'une nuit de pleine lune dans un rayon de 10 mètres. Ils peuvent augmenter l'intensité de cette lumière, causant un bref et violent éclair lumineux. Ils ne peuvent le faire qu'une fois par round et en dépensant un dé d'action. Les victimes de ces flash doivent effectuer un jet d'Esprit contre un ND de 15 ou être aveuglées pour le reste du round (elle combattent alors comme dans l'obscurité).

Drache

Repris de Eisen pages 119-120.

Vilain



es créatures reptiliennes font de 12 à 25 mètres de long, disposent de puissantes griffes et d'une mâchoire impressionnante. En outre, leur cuir est si épais qu'il dévie la plupart des coups sans le moindre problème. Seules les armes en Dracheneisen les affectent normalement. Ils se sont bien adaptés à leur demeure montagneuse, se montrant plus agiles et rapides que nombre d'humains ne voudraient bien le croire. Ce sont de meurtriers traqueurs qui peuvent suivre leur proie pendant des jours. On dit qu'ils sautent parfois de falaises élevées pour surprendre les intrus. Il ne reste pas beaucoup de Drachen mais ceux qui apportent la preuve qu'ils en ont tué un seront considérés comme des héros en Eisen.

Zone de vie : Eisen

ND : 15 (voir les capacités spéciales)

Gaillardise : 8

Finesse : 3



Détermination : 10

Esprit : 3

Panache : 3

Jet d'attaque : 4g2 (morsure), 4g3 (griffes), 4g3 (griffes), ou 5g1 (queue)

Dommages : 5g5 (morsure), 4g4 (griffes), 7g7 (queue)

Compétences : Amortir une chute 8, Course d'endurance 7, Course de vitesse 2, Déplacement silencieux 3, Escalade 2, Guet-apens 4, Jeu de jambes 2, Nager 2, Pister 7, Sauter 2

Capacités spéciales : tous les dommages infligés à un Drache sont divisés par deux (et arrondis à l'inférieur) sauf s'ils sont causés par des armes Sidhe, runiques ou en Dracheneisen. Toutefois, les Drachen ont des points faibles et un personnage malin saura les déceler. Ainsi, chaque augmentation de dommages supplémentaires utilisée contre un Drache confère un dé lancé et gardé de dommages plutôt qu'un simple dé lancé.

Les dommages à mains nues, infligés via les entraînements Pugilat et Lutte par exemple, n'ont aucun effet sur ces créatures. Le Drache ne peut utiliser ses attaques qu'une seule fois par tour – il lui faut donc en changer en permanence. De plus, un personnage agressé par la queue ne peut pas être victime d'un autre type d'attaque dans le même tour. Il est impossible de parer les attaques d'un Drache. Ceux-ci sont immunisés au système de répartie et à la plupart des poisons. Les Drachen ont un niveau de peur de 5 qu'on ne peut rediriger vers eux grâce à la vertu Courageux mais qu'il est possible d'annuler.

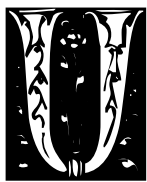
Les personnages ramenant la preuve d'avoir tué un Drache reçoivent sur-le-champ 10 points de Réputation par tête.



Echo

Repris de *Montaigne* pages 117.

Vilain



n écho est un être à moitié doué de sensations qui naît lorsqu'une personne meurt victime de sa peur la plus terrible. Ainsi, la noyade d'un homme qui craignait l'eau par-dessus tout peut créer un écho. L'esprit reste habituellement sur les lieux de sa création et fait subir durant la nuit

le même sort à toute personne qu'il peut attirer. La mort de ces innocents semble lui donner force. La seule chose capable de le chasser ou de le détruire est une personne suffisamment courageuse qui l'affronte en dépit de son aspect terrifiant.

Zone de vie : Théah

ND : 5 fois le niveau de peur

Détermination : 2

Capacités spéciales : les échos ont un niveau de peur qui varie de 1 à 10. Plus ils ont de victimes à leur actif, plus leur niveau est élevé. Lorsqu'une personne affronte un écho, elle doit faire un jet de peur à chaque tour, avec une pénalité d'un dé (à lancer mais pas à garder) pour chaque blessure grave que l'écho lui a infligée. Si le travers Couard d'un héros est activé, il échoue automatiquement à ce jet. La victime a alors la sensation de mourir de la même manière que la personne ayant donné naissance à la créature, et elle reçoit automatiquement une blessure grave. En cas de succès, le personnage est libre d'agir normalement pour ce tour. Toute attaque physique infligée à un écho le disperse le temps d'une journée. Il ne peut être détruit de manière permanente que s'il échoue à un jet de peur (comme, par exemple, grâce à la vertu Courageux).

Effilochée

Repris de *Vodacce* page 122-123.

Vilain



i une *stragha della sorte* tire trop fort sur les filaments du destin, ceux-ci reviennent la fouetter et lui laissent une douloureuse blessure rouge et suintante. Il arrive parfois que les sorcières de la destinée tuées à la suite de ces blessures reviennent à la vie sous la forme

d'êtres morts-vivants. Les vodaccis les surnomment les Effilochées et les contes regorgent d'histoires terrifiantes les concernant.

Les Effilochées ressemblent à l'image fantomatique de leur ancien corps : de blêmes sorcières entourées de noirs filaments de la destinée cinglants qui leur sont attachés. Elles ont tendance à rechercher les personnes qu'elles connaissaient lorsqu'elles étaient encore en vie et à se venger d'injustices à la fois réelles et imaginaires. Les courtisanes constituent leurs cibles préférées mais elles s'en prennent également aux enfants, à leurs anciens époux ou aux personnes qu'elles n'appréciaient pas. Elles ne s'approchent pas des églises et elles n'attaquent pas les vaticins

ordonnés ; il semble que cela soit moins une véritable faiblesse de leur part qu'un souvenir résiduel de leur ancienne religion.

Les Kreuzritter de Vodacce pensent que les Effilochées ont certainement un rapport avec les Nocturnes. Ils guettent donc tout signe de leurs activités. Les Kreuzritter ont secrètement éliminé au moins trois Effilochées au cours du siècle passé. Heureusement, elles se font de plus en plus rares : la majeure partie des sorcières de la destinée sont suffisamment sages pour ne pas jouer avec les forces qu'elles contrôlent. Elles évitent donc de recevoir les terribles blessures qui pourraient les transformer en ces infâmes créatures.

Zone de vie : Vodacce

ND : variable selon les compétences

Gaillardise : semblable à celle de la sorcière

Finesse : semblable à celle de la sorcière +1 (maximum 6 sans modificateur)

Détermination : semblable à celle de la sorcière +1 (maximum 6 sans modificateur)

Esprit : semblable à celle de la sorcière

Panache : semblable à celle de la sorcière -1 (maximum 4 sans modificateur)

Jet d'attaque : variable selon les compétences

Domages : -1 dé d'héroïsme ou 1 blessure grave (voir ci-dessous)

Compétences : semblable à celle de la sorcière, plus une Attaque (Filament du destin 2-4 (à la discrétion du MJ))

Capacités spéciales : *Attaque des filaments de la destinée* : Elles attaquent en utilisant les filaments de la destinée qui entourent leur corps et fouettent leurs victimes comme s'ils n'étaient que de simples jouets. Chaque coup vole à la victime un dé d'héroïsme ; ceux qui n'en ont pas ou plus subissent une blessure grave. Les filaments permettent également de parer les attaques diriger contre elles et dévient tout aussi bien les épées que les balles.

Résistance : les Effilochées lancent un dé supplémentaire lorsqu'elles effectuent un jet de blessure ; si elles le ratent, divisez la marge d'échec par deux (arrondissez à l'entier supérieur) avant de leur infliger une ou plusieurs blessures graves.

Contagion : les personnes tuées par les Effilochées doivent être enterrées en terre sacrée ou bien revenir à la non-vie trois jours plus tard sous la même forme que leur meurtrière.

Création d'une Effilochée : la meilleure façon de créer une Effilochée est tout simplement de concevoir une Sorcière de la Destinée puis de la tuer et de modifier ses caractéristiques en fonction des modificateurs précisés ci-dessus. La majorité des Effilochées détestent les vivants et désirent se venger d'eux – elles conservent néanmoins toute leur ruse et ne révèlent leur présence que si les circonstances leur sont favorables.

Fantôme

Repris du *Guide du Maître* page 156.

Vilain



es fantômes sont les esprits tourmentés d'hommes et de femmes qui ont trouvé une mort anormale. Ils hantent les maisons, les navires ainsi que d'autres endroits, recherchant en vain le repos pour pouvoir mettre fin à leur errance tourmentée. Certains hantent leurs meurtriers,

d'autres les membres de leur famille ou leur amant.

La motivation de chaque fantôme est unique et dépend de son état d'esprit au moment de sa mort. Les fantômes sont des êtres immatériels (d'où les caractéristiques) et ne peuvent pas être attaqués avec des armes ordinaires.

Certains peuvent lancer avec violence des objets contre les vivants (dommage 1g1, jet pour éviter contre un ND de 15) mais la plupart ne peut que se lamenter sur son sort.

C'est pour cela qu'ils comptent sur la culpabilité et l'horreur qu'inspire leur présence pour obtenir les effets escomptés. Les fantômes peuvent se manifester auprès de qui ils désirent et permettent à une ou deux personnes seulement d'être conscientes de leur présence.

Zone de vie : Théah

ND : -

Gaillardise : -

Finesse : -

Détermination : -

Esprit : -

Panache : -

Jet d'attaque : -

Dommages : -

Compétences : -

Capacités spéciales : -

Fantôme du miroir

Repris de *Montaigne* pages 117-118.

Vilain



es fantômes des miroirs ont l'apparence d'êtres humains brumeux aux yeux rouge sang et possédant des moignons sanglants à la place des mains. Ils sont toujours fumeux et indistincts, et semble en permanence souffrir atrocement. Les montagnais ont découvert que lorsque ces

fantômes passent entre deux miroirs qui se font face, ils en deviennent prisonniers. Pour qu'un fantôme reste emprisonné, les miroirs doivent rester face à face ; s'ils sont déplacés, il est alors libéré. Tant qu'ils sont prisonniers, les fantômes sont réfléchis par les deux miroirs et martèlent silencieusement leur surface de verre...

Zone de vie : Montaigne

ND : -

Gaillardise : -

Finesse : -

Détermination : -

Esprit : -

Panache : -

Jet d'attaque : -

Dommages : -

Compétences : -

Capacités spéciales : les compétences Porté et Mirage ne fonctionnent pas à proximité d'un fantôme du miroir (dans la même pièce). Un fantôme du miroir ne peut attaquer que les personnages possédant un travers, et seulement un héros en même temps, une fois par tour (jetez un dé pour déterminer à quelle phase le fantôme attaque, mais il attaque toujours en premier durant cette phase). Lorsqu'il attaque, il touche automatiquement et inflige un dé de dommages (à lancer et à garder) par nombre de fois où le travers du héros a été activé avec succès au cours de cette histoire. Seule la fuite (ils ne peuvent se déplacer au maximum qu'à la vitesse d'un homme courant au petit trot) ou le fait de l'emprisonner entre deux miroirs comme évoqué plus haut sont alors efficaces. Les fantômes des miroirs sont immunisés à tous les dommages normaux. Tant qu'un fantôme est prisonnier, il est incapable d'attaquer qui que ce soit.



Firbolg

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmares* pages 70 et 71

Vilain



lors qu'ils sont aujourd'hui la race principale de Théah, il est facile de se rendre compte que les humains n'ont pas été les seuls à fouler Théah. Les ruines étranges des Syrneath sautent aux yeux des hommes et l'Avalon elle-même est peuplée d'êtres peu communs. Alors que l'église (et plus spécifiquement l'Inquisition) a essayé de garder cette information secrète, elle est toujours présente dans la mémoire des dramaturges et des "théâtres" tout autour du globe. Montgomery Pearson a souvent fait des sidhe les héros ou les vilains de ses pièces.

Les terres de O'Bannon ne sont pas étrangères à ces légendes. L'histoire la plus ancienne de ce pays et qui est transmise oralement de génération en génération est celle où leur premier ard'ri combattit les Firbolg qui les opprimait pour les vaincre et monter sur le trône.

L'île d'Inismore a toujours été verte et belle. Les premiers habitants à s'installer sur l'île, furent attirer par la "Green Grass" et les collines ondoyantes. Bientôt, des villages fleurirent à travers l'île. Les arbres furent abattu pour construire des maisons. Les années passèrent et de temps à autre, une maison était détruite ou un village était retrouvé vide. Ce n'était pas rare ; mais les temps étaient durs et la vie pas toujours douce. Mais de plus en plus de villages étaient retrouvés dépouillés de leurs habitants et les gens commencèrent à avoir peur de sortir une fois la nuit tombée. Le clapotis de la mer fut remplacé par les hurlements qui venaient de l'intérieur des terres. Et les Firbolg apparurent au grand jour en attaquant la plus grande cité d'Inismore. Ce fut un jour terrible de feu et de carnage mais ses habitants restèrent unis et moururent ensemble. Les Firbolg étaient particulièrement dangereux en raison de leur force et de leur taille massive mais les inish furent assez malin pour transformer cet avantage en inconvénient.

Les arbres qui leur avaient servi à bâtir leurs maisons furent utiliser pour fabriquer des béliers. De faux villages furent construits avec des murs enduits d'huile pour détruire par le feu les créatures qui s'y aventureraient. Mais pour chaque victoire que les inish remportaient, deux batailles étaient perdues en raison de la force des géants. Heureusement, les inish n'étaient pas les seuls habitants de l'île à vouloir la chute des Firbolg.

Les Sidhe de l'île commencèrent à se battre aux côtés des inish et bientôt le nombre de victoires dépassa celui des défaites. Alors que la terre tremblait toujours et que les hurlements se faisaient encore entendre de loin en loin, les Firbolg quittèrent la surface petit à petit. Pour célébrer cela, les Sidhe offrir aux inish la pierre de Fal comme symbole de leur allégeance. Cette pierre magique annonce depuis le retour de O'Bannon.

Même si les Firbolg ont été vaincus, on en rencontre encore de nos jours. Les grandes cavernes dans lesquelles ils vivent peuvent être découvertes dans les collines rocheuses de l'île et leur hurlement peut encore parfois être entendu, surtout la nuit. On met en garde les enfants inish contre ces cavernes en leur expliquant qu'ils serviront de casse-croûte car les jeunes humains sont des mets savoureux pour ces créatures. Il y a eu au moins

deux expéditions de la société des explorateurs qui ignorèrent ces avertissements et s'aventurèrent dans les collines. La première disparut corps et bien et la seconde ramena un échantillon d'une arme firbolg. Malheureusement, cette épée longue massive fut amenée aux inish dans le corps du dernier survivant de cette expédition. Il rendit la vie en chuchotant quelque chose à l'oreille de l'aubergiste. Depuis, elle est accrochée au-dessus de son enseigne, dans Lochcuan, et permet de se souvenir que les inish ont gagné leurs terres dans de rudes combats... mais aussi que c'est pure folie que de partir à la recherche de cette race disparue...

Les Firbolg font quatre mètres de haut. Ils ont la peau noire, les yeux noirs, et souvent une crinière de cheveux rouges qui leur tombe dans le dos. Ils ont de grandes dents qui sortent de leur bouche et un nez écrasé. Ils sont intelligents, portent des armures primitives et de grandes épées ou haches qu'ils forgent eux-mêmes. Ils savent parler avalonien et cymrique et sont connus pour se vanter de l'époque où ils marchaient librement sur la terre. En combat, ils attaqueront prioritairement toute personne faisant usage de Glamour, car ils rendent les Sidhe responsables de leur exil actuel. Certaines observations des explorateurs suggèrent qu'il existe plusieurs tribus se faisant la guerre et des espèces légèrement différentes (comme les Firbor d'Ussura).

Zone de vie : Inismore

ND : 25

Gaillardise : 6

Finesse : 3

Détermination : 5

Esprit : 2

Panache : 2

Jet d'attaque : 7g3 (épée), 4g3 (bâton)

Dommages : 7g3 (épée), 5g2 (bâton)

Compétences : aucune

Capacités spéciales : aucune

Firbor

Repris de *Ussura* pages 123-124.

Vilain



es antiques géants d'Ussura existent bel et bien, et ils ne sont pas contents. Exilés par Matushka vers les royaumes inférieurs situés sous les montagnes "tant que le soleil brillera dans le ciel", les Firbor attendent impatiemment le jour où le soleil deviendra noir. Ils pourront alors revenir à la surface, anéantir les humains et reprendre Odyessa. Les érudits pensent que les Firbor ont un lien avec les Fir Bolg d'Inismore, mais nulle preuve n'a pu être produite à ce sujet. On peut simplement noter que les deux races sont physiquement similaires et leur nom quasi identique suggère des racines communes.

La légende veut que la chasse à l'humain soit leur sport préféré. De temps en temps, les Firbor capturent tous les hommes et femmes d'un village pour les relâcher dans leurs dédales montagneux. Les quelques chanceux qui parviennent à sortir des cavernes prétendent que les Firbor chassent avec des lances et des filets, mais qu'ils jettent également des rochers dans les étroits passages pour écraser leurs proies.

Les Firbor font parfois neuf mètres de haut et vivent dans de gigantesques cavernes de pierre situées sous les montagnes ussuranes. Jadis beaux, nobles et fiers, le temps les a maintenant corrompus. Certains Firbor portent les stigmates de la malédiction de Matushka sous la forme de membres raccourcis, d'yeux blancs et vitreux, ou de furoncles causés par le frottement constant de leur dos contre la rocaïlle du royaume souterrain. Certains sont tellement déformés qu'ils constituent de véritables monstruosité, dotées de membres supplémentaires ou de restes d'yeux ou de mains. Plus forts que cinquante hommes et dotés d'une ingéniosité à toute épreuve, ces géants légendaires attendent le jour où la malédiction de Matushka perdra de sa force, ce qui leur permettra de se libérer et de terrasser ceux qui les ont chassés de leurs cités.

Les Firbor ont une race cousine de géants sous-marins qui vivent dans les profondeurs de l'océan, mais également sous le dédale marin d'Odyessa. Ces géants ont conservé toute la beauté de leur race et sont plus maléfiques encore que leurs cousins terrestres.

Zone de vie : Ussura

ND : 20

Gaillardise : 7

Finesse : 2

Détermination : 3

Esprit : 2

Panache : 2

Jet d'attaque : 4g2 (poing), 4g2 (poing) ou selon arme

Dommages : 7g2 (poing), 7g2 (poing) ou selon arme

Compétences : variables suivant les individus mais la plupart ont d'incroyables talents d'athlétisme et de chasse, et tous savent parfaitement bien se servir de l'arme qu'ils portent.

Capacités spéciales : -

Kraken

Vilain



Les krakens sont de monstrueux octopodes de la taille d'un galion, qui comptent parmi les créatures les plus intelligentes et les plus vicieuses du monde. Ils sont d'un rose grisâtre, possèdent seize petits tentacules qui leurs servent à emporter les hommes hors des navires et quatre grands pouvant engloutir des navires entiers et arracher les mâts. Même s'ils sont capables de concessions, de pitié, de compassion aussi, au sein de leur propre espèce, la majorité des krakens sont capricieux et cruels. De plus, ils ont de forts penchants pour les manigances et la domination. Avec l'affaiblissement de la grande barrière, ils s'intéressent à ces

étranges navires qu'ils aperçoivent maintenant. Ils sont également intrigués par la nouvelle frontière – qui, pour eux, est à l'est.

Zone de vie : Mers & Océans de Théah

ND : 50

Gaillardise : 9

Finesse : 4

Détermination : 10

Esprit : 5

Panache : 4

Jet d'attaque : 7g4 agripper un navire, 5g4 tentacules (coup/prise), submerger (spécial)

Dommages : 9g7 morsure, 7g7 broyer (navires), 5g4 (coup/prise, individus)

Compétences : Connaissance de la mer 6, Déplacement silencieux 5, Dressage 3, Filature 3, Guet-apens 4, Intrigant 4, Nager 5, Navigation 6, Pêche 5, Perception du temps 4, Politique 3, ainsi que 3 à 5 rangs dans toutes les compétences du métier Erudit.

Capacités spéciales : les krakens sont capables de submerger les plus petits navires. Si la Gaillardise d'un Kraken est deux fois supérieur à la Détermination d'un bateau, il peut effectuer un jet de Gaillardise pour l'entraîner sous les flots. La difficulté de cette action est égale à la Détermination du navire x10. Si le kraken réussit, l'embarcation coule en cinq tours, à moins que la créature ne soit repoussée. Le kraken peut réduire le temps de submersion en utilisant deux augmentations durant un tour. Si le jet échoue, il lui est interdit de réessayer de couler le navire durant le combat.

Les krakens sont extrêmement résistants. En dehors des petits tentacules, traitez la créature comme un bateau lors des combats. Taillader les petits tentacules du kraken lui inflige des souffrances et si un kraken est Sonné, il fuit. Sinon, utilisez la Gaillardise du navire défenseur pour attaquer normalement ; les armes à échelles humaines font deux gardés de dommages en moins. La seule exception à cette règle est le feu. Tous les dommages dus au feu sont normaux et un kraken battra immédiatement en retraite s'il y a un sorcier El Fuego Adentro à bord.



Leshii

Repris de *Ussura* pages 124

Brutes



es Leshii sont les esprits les plus courants d'Ussura. Ils vivent généralement dans des maisons abandonnées, dans de petites futaies ou dans des cabanes abandonnées ou bien encore dans des cavernes situées aux pieds des chaînes montagneuses. Créatures délicates, elles se baignent toujours au petit matin lorsque le soleil pointe à l'horizon.

Si vous interrompez la baignade d'un Leshii – délibérément ou par accident – il se met en rogne.

Les Leshii sont des farceurs, cruels envers les humains parce qu'ils pensent qu'ils sont imparfaits et qu'ils aiment le prouver. Parfois, ils ressemblent à des hommes et femmes d'âges variés et à la peau verte. Parfois, ils ont l'apparence d'oiseaux doués de parole ou de petits animaux. Dans tous les récits, les Leshii ont un fouet magique taillé dans le plus vieux sorbier du monde, et ils flagellent les voyageurs qui ne sont pas capables de répondre à leurs devinettes.

Quand on les vainc dans un concours de devinettes ou que l'on parvient à se jouer d'eux d'une autre façon, les Leshii offrent parfois une pomme magique à leur rival. Ces pommes ont divers pouvoirs : offrir la jeunesse, la beauté, la forme ou la santé, porter malheur, transformer un homme en âne ou forcer celui qui la mange à ne dire que la vérité. Seul un autre Leshii peut alors ôter la malédiction, mais il faut alors habituellement se livrer à une autre devinette ou entreprendre quelque quête.

Les Leshii combattent rarement, sauf lorsqu'il s'agit de se défendre. Attention, ce ne sont pas de maladroits guerriers. Avec leurs fouets barbelés, ils sont capables d'infliger de terribles dommages et ils connaissent les forêts d'Ussura comme leur poche. Les fouets des Leshii font beaucoup plus mal que les fouets des mortels et nul autre qu'eux ne peut s'en servir.

Zone de vie : Ussura

Niveau de menace : 2

Armes : Fouet (moyen)

ND : 25

Compétences : attaque (Fouet) 5, Déplacement silencieux 5, Filature 5, Pister 5

Capacités spéciales : -

Léviathan

Repris du *Guide du Maître* page 158.

Vilain



léau des baleiniers sur toutes les mers, les Léviathans protègent les créatures des océans. Il en existe de multiples types, mais toujours un seul par espèce marine. Ainsi, il existe un Léviathan baleine qui fait dix fois la taille normale d'une baleine (soit 300 m de long pour 15 000 tonnes) et il est plus intelligent que les baleines normales. Il fait tout ce qu'il peut pour protéger ces dernières et il lui arrive de couler des flottes entières de navires dans sa colère. On entend également parler parfois des Léviathans suivants : pieuvre, dauphin, requin, phoque, orque, rorqual, hippocampe, mérout, anguille, espadon, crabe ou même crevette (on ne rie plus à la vue de la taille de leurs pinces).

Zone de vie : Mers & Océans de Théah

ND : 50

Gaillardise : 25

Finesse : 2

Détermination : 50

Esprit : 5

Panache : 1

Jet d'attaque : 3g2 (morsure, coup de bélier, asphyxie, etc.)

Dommages : 10g10 + 50

Compétences : Piloter (lui-même) 5, Navigation (lui-même) 5

Capacités spéciales : les Léviathans ne peuvent pas se noyer, même ceux qui protègent les mammifères marins. Les Léviathans sont si grands qu'il faut les traiter comme des bateaux lors des combats. Sinon, utilisez la Gaillardise du navire défenseur pour attaquer normalement ; les armes à échelles humaines font deux gardés de dommages en moins.





Loup noir

Repris de Montaigne page 118.

Vilain



Lors de leur attaque contre la Castille, les montagnais utilisèrent certaines tactiques pour le moins discutables. L'une d'entre elles consistait à envoyer un mage Porté à l'intérieur d'une forteresse castilliane avec deux ou trois loups tenus en laisse. Ces derniers devenaient fous furieux, puis le mage les libérait avant de s'échapper en se téléportant de nouveau. Les loups étaient alors censés faire diversion pendant que les montagnais prenaient la forteresse d'assaut. Mais certains de ces mages ne revinrent pas ; et peu de temps après, des loups noirs de la taille d'un poney firent leur apparition en Montaigne et en Castille occupée. Ils semblaient corrompus par la magie Porté. A présent, les voyageurs doivent faire attention aux loups qui surgissent de nulle part et qui leur sautent à la gorge. Les loups n'ont pas besoin d'objets Ensanglantés comme les mages. Ils peuvent se téléporter à leur gré. Ils aiment apparaître à côté des voyageurs en plein saut, ou derrière eux, et ils parviennent à éviter les projectiles lancés ou tirés dans leur direction avec une grande facilité. A la différence de leurs cousins naturels, les loups noirs chassent seuls.

Zone de vie : Montaigne & Castille occupée

ND : 20 (voir également les capacités spéciales)

Gaillardise : 4

Finesse : 3

Détermination : 3

Esprit : 2

Panache : 3

Jet d'attaque : 5g3 (morsure)

Dommages : 4g2 (morsure)

Compétences : Guet-apens 5, Jeu de jambes 3, Pister 4

Capacités spéciales : grâce à leurs capacités innées de Porté, les loups noirs ajoutent 10 au résultat de leur jet quand ils utilisent leur compétence de Guet-apens. En outre, ils peuvent dépenser une action n'importe quand (sans tenir compte des règles d'interruption) pour obtenir automatiquement une défense active réussie contre un jet d'attaque inférieur ou égal à 20 fois leur niveau en défense (ainsi, si leur compétence en défense est de 3, ils pourront se protéger contre un jet d'attaque de 60 ou moins). Enfin, à moins que leur adversaire ne prenne des précautions spéciales, par exemple en s'adossant à un arbre, les loups noirs attaquent toujours par derrière.

Monstres des ruines

Repris du Guide du Maître pages 158-159.

Vilain



Mès que vous aurez besoin de créer rapidement un monstre (avec de nombreuses dents, griffes ou tentacules) et de le donner en pâture à des héros qui explorent des ruines humides et froides de Syrneth, vous lui attribuerez (au choix ou au hasard) une capacité offensive, une capacité défensive et une capacité diverse. Vous trouverez pour chaque capacité les effets qu'elle produit.

Zone de vie : ruines syrneth

ND : 20

Gaillardise : 3

Finesse : 3





Détermination : 3

Esprit : 2

Panache : 2

Jet d'attaque : cf. ci-dessous

Dommages : cf. ci-dessous

Compétences : Jeu de jambes 3 ou Nager 3 ou Sauter 3

Capacités spéciales : sélectionnez ci-dessous (au choix ou au hasard) trois capacités (offensive, défensive, diverse).

Capacités offensives :

- 1-2 **Morsure** : attaque 4g3, dommages 3g3
- 3-4 **Griffes** : deux attaques 4g3, dommages 3g2
- 5-6 **Poison** : dard ou épines empoisonnés. De l'arsenic ou des gouttes d'inconscience seront appropriés. Le jet d'attaque est de 3g2 et les dommages correspondent au type de poison.
- 7-8 **Tentacules** : le monstre possède de nombreuses tentacules ; prise 2 et étreinte 2.
- 9- **Relancez le dé deux fois** sur cette table, en ignorant d'autres 9 et 10.

Capacités défensives :

- 1-2 **Armure** : tous les jets de dommages infligés au monstre se font en lançant un dé de moins.
- 3-4 **Défense +1** : augmentez la compétence de défense du monstre de 1. Cela augmentera le ND pour le toucher de 5.
- 5-6 **Esprit vif** : le rang d'Esprit du monstre est augmenté de 1.
- 7-8 **Déterminé** : le rang de Détermination du monstre est augmenté de 1.
- 9- **Relancez le dé deux fois** sur cette table, en ignorant d'autres 9 et 10.

Capacités diverses :

- 1-2 **Rapidité** : le rang de Finesse du monstre est augmenté de 1.
- 3-4 **Escalade** : tous les jets d'Escalade du monstre sont automatiquement réussis.
- 5-6 **Respiration aquatique** : les règles de noyade ne s'appliquent pas au monstre.
- 7-8 **Vol** : le monstre peut voler.
- 9- **+1 à n'importe quel trait** : un des traits du monstre (au choix du MJ) est augmenté d'un rang.

La Montagne de feu

Repris de *Castille* pages 117.

Vilain



Un ambitieux mage El Fuego Adentro surpassa jadis tous ses pairs et reconstitua des rituels secrets depuis longtemps oubliés. Réunissant un ensemble de matériaux rares (dont un rubis de la taille d'un œuf de poule), il gravit péniblement le flanc d'une montagne et passa plusieurs jours à pratiquer sa magie. Lorsqu'il en eut terminé, le sol trembla, de la vapeur jaillit des entrailles de la terre et de la lave en fusion se déversa de crevasses soudainement apparues : il venait de se transformer en volcan vivant. Néanmoins, le rituel fut éteint et avant qu'il pu jouir de sa condition nouvelle, il s'endormit comme par enchantement, un sommeil qui dura près de trois siècles. Il vient de se réveiller et inspecte à présent les environs.

Le sorcier El Fuego Adentro est désormais une créature particulièrement puissante, mais il n'est plus humain au sens propre du terme. Toutes ces choses qu'il espérait un jour acquérir – le pouvoir, l'immortalité et la compagnie – ne lui sont aujourd'hui plus d'aucun intérêt. Au lieu de cela, son unique dessein est de protéger le rubis parfait qui abrite sa force vitale. Il se trouve dans une caverne dissimulée dans la montagne où il vit, invisible aux yeux des hommes. Il le suivra jusque dans les entrailles de la terre si nécessaire, car détruire la gemme est le seul moyen de le terrasser. La plupart du temps, il dort dans sa montagne. Mais quand on le réveille ou quand on le courrouce, il prend la forme d'un homme de douze mètres de haut, entièrement constitué de feu.

Zone de vie : Castille

ND : 5

Gaillardise : 1

Finesse : 1

Détermination : 1 (voir aussi les capacités spéciales)

Esprit : 1

Panache : 1

Jet d'attaque : 5g2

Dommages : 10g5 (coup de poing)

Compétences : aucune

Capacités spéciales : la montagne de feu est immunisée à toutes les formes de dommages, dont l'immersion dans l'eau (cela ne fait qu'évaporer cette dernière et rendre la créature folle de rage). En outre, toute personne touchée par son attaque prend feu et subit 4 dés de dommages.

En ce qui concerne les attaques, le ND pour être touché de la gemme est de 5. Elle a une Gaillardise de 1 et une Détermination de 1. Si on la détruit, le mage meurt. Intacte, la gemme vaudrait dans les 10 000 guilders auprès du bon acheteur. Brisée, le prix de chaque éclat (pour un maximum de 20 morceaux) pourra monter jusqu'à 250 guilders.

Nocturne

Repris de *Die Kreuzritter* pages 106-107.

Vilain



es Nocturnes sont des Kreuzritter qui ont été tués alors qu'ils se trouvaient dans les Contrées Obscures. Ils conservent l'apparence qu'ils avaient au moment de leur mort, y compris les blessures qui l'ont provoquée. A ce jour, on ne les a rencontrés que dans les Contrées Obscures et les chevaliers prient pour que ces sinistres *Dopplegänger* ne trouvent jamais le moyen de se rendre sur Théah.

Quelle que soit la force qui anime ces cadavres, elle les rend également fous. Ces créatures sont paranoïaques, enragées, meurtrières et semblent même penser qu'elles sont encore en vie.

Il existe au moins dix-sept Nocturnes dans les Contrées Obscures. Sur ce total, quinze sont manifestement sous le contrôle de la créature qui répond au nom de Judith. Les deux autres semblent avoir leurs propres desseins. Le premier était un chevalier nommé Alcala, qui recherche désormais éternellement un médaillon doré renfermant un petit portrait de son épouse. L'autre s'appelle Lakov et il s'est rendu plus d'une fois dans les Contrées Obscures pour sauver des chevaliers en danger. Il en existe peut-être d'autres, mais les chevaliers ne les connaissent pas.

On ne cerne pas véritablement les motivations d'un tout jeune nocturne. Judith, par exemple, cherche à terrasser toutes les créatures vivantes du monde. Pour y parvenir, elle doit s'échapper des Contrées Obscures. Apparemment, un chevalier perd l'usage de la sorcellerie *Nacht* quand il devient Nocturne. Toutefois, Judith croit, à raison, que si elle parvient à trouver une Cape d'Ombre, elle pourra se rendre dans le monde réel en mettant la capuche. Les chevaliers ont pour ordre de la tenir à l'écart des capes, quel qu'en soit le prix.

Zone de vie : Théah

ND : variable selon les compétences

Gaillardise : hôte

Finesse : hôte + 1 (maximum 6 sans modificateurs)

Détermination : hôte + 2 (maximum 7 sans modificateurs)

Esprit : hôte + 1 (maximum 6 sans modificateurs)

Panache : hôte + 1 (maximum 6 sans modificateurs)

Jet d'attaque : variable selon les compétences

Domages : variable selon l'attaque

Compétences : au choix, de 1 à 5 rangs

Capacités spéciales : les Nocturnes disposent de deux objets particuliers – l'Armure d'Ombre et la Lame Noire. La propre énergie de ces créatures génère ces objets. Quand un Nocturne se fait occire (tout à fait normalement, en subissant un nombre de blessures graves égal à deux fois sa Détermination), ils

s'évanouissent purement et simplement (à l'instar du Nocturne d'ailleurs).

Armure d'Ombre : en dépensant une action, un Nocturne est capable de projeter une armure noire qui l'enveloppe. L'armure reste aussi longtemps qu'il le souhaite et il peut la faire disparaître à volonté. Quand il la porte, le Nocturne lance et garde deux dés supplémentaires sur ses jets de blessure. S'il rate son jet de blessure, il divise sa marge d'échec par deux (en arrondissant à l'entier inférieur) avant de subir des blessures graves supplémentaires.

Lame Noire : voir les Kreuzritter page 78.

Devenir un Nocturne : lorsqu'un personnage se fait tuer dans les Contrées Obscures, il ressuscite vingt-quatre heures après sous la forme d'un Nocturne. Ses traits subissent les modifications précisées ci-dessus, mais ses spécialisations et compétences restent les mêmes. En outre, il acquiert la faculté de projeter une Armure d'Ombre et une Lame Noire à volonté. Toutefois, il se retrouve dans l'incapacité de quitter les Contrées Obscures (par contre, une Cape d'Ombre lui permettrait de le faire), et il doit lancer un dé sur la table qui suit pour déterminer la forme de démence qui le frappe désormais.

1-3 : le personnage est convaincu que quelque méthode ésotérique sera capable de venir à bout de sa condition de mort-vivant (retrouver un objet personnel, trouver le pardon auprès d'une personne lésée, etc.).

4-5 : le personnage est paranoïaque et croit que la terre entière veut sa mort. Il tentera de faire croire à autrui qu'il est inoffensif, puis passera à l'attaque dès que l'occasion se présentera.

6-8 : le personnage éprouve une violente haine à l'encontre des êtres vivants. Il attaquera tous ceux qu'il voit à vue.

9-0 : le personnage croit qu'il est toujours en vie. Il ne comprend pas vraiment pourquoi il est piégé dans les Contrées Obscures mais il souhaite en sortir et poursuivre le cours de son existence aussi rapidement que possible. Il ne remarque rien de bizarre en ce qui concerne son apparence, et il ne se souvient pas de s'être fait tuer.

Création d'un Nocturne : le moyen le plus simple est de concevoir un personnage vivant, puis de le tuer en respectant le système de conversion figurant ci-dessus. Pour des raisons évidentes, il est impossible aux joueurs d'incarner des Nocturnes.



Pégase

Homme de main



es pégases sont de magnifiques chevaux ailés avec les ailes situés au niveau des côtes. Leur robe recouvre tout l'échantillon de couleurs possibles pour un cheval. Ils vivent sur la neuvième île (le trône de l'errant) et n'ont donc été vu que par les vestens. Ce sont les montures des Walkyries et ils attendent Ragnarok, le jour où leurs cavalières auront besoin d'eux...

Zone de vie : la neuvième île vesten, le Trône de l'Errant

ND : 25 (15 au sol)

Gaillardise : 4

Finesse : 3

Détermination : 2

Esprit : 4

Panache : 3

Jet d'attaque : 3g2 (morsure), 6g3 (coup de sabot), 4g2 (piétinement)

Dommages : 2g1 (morsure), 7g3 (coup de sabot), 5g4 (piétinement)

Compétences : Jeu de jambes (en vol) 4, Jeu de jambes (au sol) 2, Vol d'endurance 2, Vol de vitesse 4

Capacités spéciales : Vol, de plus, si on les charge correctement, les pégases peuvent porter jusqu'à deux fois l'encombrement normal correspondant à leur Gaillardise.

chaud (comme les restes du bûcher du phénix), il finit par éclore, donne naissance à un nouveau phénix et le cycle recommence.

Cependant, il s'est récemment passé quelque chose d'effrayant. Le phénix ordonna son bûcher, alluma le foyer et mourut... mais l'œuf fut dérobé avant l'éclosion. Nul ne sait où il est passé mais on n'a pas vu le phénix dans les cieux ussurans depuis de nombreuses années.

Zone de vie : Ussura

ND : 35

Gaillardise : 5

Finesse : 3

Détermination : 3

Esprit : 3

Panache : 2

Jet d'attaque : 0g3 (morsure)

Dommages : 6g3 (morsure)

Compétences : -

Capacités spéciales : -



Phénix

Repris de *Ussura* page 124-125.

Héros



e fabuleux phénix est une créature unique, plus puissante que tout autre. Sa magie réside dans sa faculté à renaître et dans son pouvoir d'exaucer les souhaits des hommes et femmes honnêtes. Ceux qui partent à la poursuite du phénix et qui parviennent à le capturer reçoivent souvent pour bénédiction une plume de la créature – et un souhait.

Et là, toutes les portes leur sont ouvertes.

Le phénix est une créature pensante et empathique, qui choisit volontairement de se fermer au dialogue. Il se rend rarement à la cour des rois des animaux et ne traverse qu'occasionnellement le ciel ussuran. Timide et réservé, le phénix préfère vivre dans sa cage dorée, au plus profond de son jardin magique situé dans les montagnes septentrionales de la Gallenia, près de Breslau. Elle (le phénix est de sexe féminin) se souvient de toutes ses incarnations passées. Tous les cent ans, elle allume un gigantesque feu de joie à l'aide de ses ailes et disparaît dans un tas de cendres. Parmi ces cendres se trouve un gros œuf qui rougeoit comme un charbon ardent. S'il reste dans un endroit

Razhdost

Héros, Vilain ou Scélérat



es razhdost furent la première race intelligente à fouler Théah. On pense qu'ils créèrent la vie que l'on trouve aujourd'hui sur la planète, y compris les autres races Syrneth qui furent leur réponse à leur incapacité à procréer et à se multiplier. Une race immortelle mais sur le déclin, qui essaya de quitter Théah mais qui fut exterminée dans une guerre contre les Thalusiai (il s'agissait bien entendu d'une attaque en traître...). Cette race antédiluvienne ne compte aujourd'hui plus que cinq représentants : Matushka qui protège l'Ussura ; l'Errant Gris (ou Grumfather) qui protège les îles vestens ; le Roi Dieu des Mezoamerican devenu complètement fou ; deux autres survivants se trouvent de l'autre côté du portail : Allayah (qui va se faire passer pour Theus et va chercher à protéger les hommes)

et Seraphia (qui va devenir l'incarnation de Légion, veut détruire le monde, rouvrir le portail et tout recommencer).

Il est inutile de définir ces êtres à la puissance incommensurable par des caractéristiques techniques. S'ils veulent faire quelque chose, ils le font. S'ils veulent créer une nouvelle espèce, ils en sont capables. La seule chose qu'ils ne peuvent faire est de se multiplier. Theus ne leur a pas donné la capacité de procréer et c'est sans doute la raison qui les poussa à créer tant d'espèces vivantes.

Physiquement, ils ressemblent aux humains, car Grumfather créa les humains à son image, donc, à celle des razhdost. Mais ils sont tout à fait capable de prendre la forme qu'ils souhaitent. Ce sont presque des dieux... Seuls l'une des trois reines des Sidhe pourraient... peut-être... faire front face à un razhdost.

Quant à leurs plans, ils s'étendent sur des éons, bien au-delà de la compréhension humaine. La seule chose qui soit certaine, c'est que Matushka et l'Errant Gris lèvent leurs armées pour faire face à quelque chose... mais quoi ? La fin du monde ?...

Schattenleben

Homme de main



Un Schattenleben peut prendre n'importe quelle forme. Toutefois, sa morphologie dépend grandement de l'auteur de l'ombre que Heilgrund anime. Il peut donc aussi bien ressembler à une chaise déformée et animée qu'à l'ombre d'un héros.

Zone de vie : Eisen

ND : 15

Gaillardise : 2

Finesse : 3

Détermination : 2

Esprit : 1

Panache : 1

Jet d'attaque : 4g3

Dommages : cf. pouvoirs spéciaux

Compétences : -

Capacités spéciales : les Schattenleben ne sont pas régis par les lois habituelles de la nature, mais par celle des ombres et de la lumière. Leur force et les dommages qui leurs sont infligés sont influencés par l'illumination de l'endroit. Bien que leur ND pour être touché soit égal à 15, ils ne subissent aucun dommage des coups qu'ils encaissent. En fait, les dommages subis dépendent de la quantité de lumière alentour (cf. Dommages subis, ci-dessous).

De même, les Schattenleben n'infligent pas de dommages en tailladant ou en matraquant. C'est leur simple contact qui provoque une intense douleur glacée. La quantité de dommages infligés dépend, une fois de plus, de la luminosité ambiante (cf. Dommages infligés, ci-dessous).

Conditions de luminosité	de	Dommages subis	Dommages infligés
Obscurité totale	0g0		5g5
Pénombre	1g1		4g4
Lumière d'une torche	3g2		2g3
Salle bien éclairée	4g3		1g2
Lumière du jour	Mort		-

Setine

Vilain



Les Domae sont peut-être la race Surneth la plus admirée, mais les Setine restent la plus intrigante. Tous les résultats des recherches indiquent qu'ils ont vécu plus longtemps et étaient plus avancés que n'importe quelle autre race Surneth avant leur disparition. Le mot "Disparition" semble être le mot approprié pour décrire ce qui s'est produit. À la différence de la plus grande partie des autres races Surneth, aucune preuve d'un massacre de masse ou d'une guerre terrible ne peut expliquer la fin de leur règne sur Théah. Les quelques restes de Setine, tous très divers, ne montrent aucun signe d'un déclin ou d'une dégénérescence physique. Comme pour les autres races, leur développement s'est soudainement arrêté, alors qu'aucune preuve n'indique leur annihilation par une autre race. La théorie la plus courante pour expliquer un tel destin veut qu'ils aient simplement "disparus". Quelques Explorateurs suggèrent même que la civilisation Setine attend de l'autre côté de l'océan du Grand Ouest, la Barrière qui empêchait une progression à l'ouest étant simplement une épreuve visant à déterminer qu'elle serait la race qui aurait suffisamment progressé pour réussir à les contacter.

Les squelettes des Setine varient en taille, en forme et même en structure de manière étonnante. Un seul trait commun permet de relier ces formes disparates entre-elles : tous sont lumineux, creux, solides et remarquablement légers. Les artefacts réalisés par les Setine sont une combinaison fascinante de concepts scientifiques et de théories occultes, ils sont donc considérés comme les archétypes des merveilles réalisées par les Surneth. Ces appareils sont généralement composés de pièces en mouvement et/ou de récipients contenant une mystérieuse vapeur dénommée éther. Les artefacts réalisés par les Setine sont aussi divers que la race elle-même, allant jusqu'à des objets très avancés permettant de remplacer des membres disparus tout en les améliorant.

En fait, les Setine étaient humanoïdes. Ils avaient la peau bleue électrique et étaient couverts d'écailles, avec les pieds et les mains palmés et des visages proches des hommes bien qu'ils soient entièrement chauves et n'aient pas de nez. Ils utilisaient des armes propulsant des projectiles grâce à la pression de l'éther.

Normalement, les héros ne devraient pas pouvoir rencontrer de Setine. Il s'agit d'une race disparue, seuls leurs descendants dégénérés, les Vodyanoï vivent encore aujourd'hui sur Théah (enfin... sous les eaux de Théah plus précisément !). Mais dans

le cadre d'une aventure où les héros remonteraient le temps, voici leurs caractéristiques techniques.

Zone de vie : Théah

ND : variable

Gaillardise : 2-5

Finesse : 3-6

Détermination : 4-7

Esprit : 7-10

Panache : 4-7

Jet d'attaque : variable suivant leur arme.

Dommmages : variable suivant leur arme.

Compétences : extrêmement variable d'un individu à l'autre, à la discrétion du MJ.

Capacités spéciales :

Apnée : les setine ont toujours vécu à proximité de l'eau et apprécie cet élément. Ainsi, ils peuvent rester (Détermination) heures sous l'eau sans respirer, à la manière des mammifères marins.

Grands nageurs : les setine sont également de très grands nageurs, on considère que tous leurs ND sont diminués de 15 lorsqu'ils doivent effectuer des jets de Nager (dont leur score est de 6).

Sidhe



n classe les "monstres" d'Avalon en deux catégories. Les Sidhe sont la première. Nombre des membres de la Cour d'Ombre adoptent un visage hideux avec lequel ils terrifient ceux qui ont le malheur de croiser leur chemin. Le second type est constitué d'humains qui mutèrent sous l'influence du Glamour d'Avalon – et par le pouvoir de la réputation. Si la Réputation d'un individu est suffisamment élevée, il devient un grand héros et ses hauts faits restent à jamais gravés dans l'histoire. Toutefois, l'inverse est également vrai.

Ceux qui baignent dans le mal, qui commettent des crimes si atroces qu'on n'oubliera jamais leur nom, se voient également affectés par le pouvoir pervers du Glamour. Leur apparence se met à refléter la laideur de leur âme. Des crocs ou défenses leur poussent, leurs membres se déforment, leur peau se couvre d'écailles ou de fourrure – en bref, ils deviennent des monstres. De telles créatures sont immortelles et se tapissent dans les ombres d'Avalon en attendant leur prochaine victime. Les Ombres accueillent ces créatures à bras ouverts, mais jamais elles n'oublient qui elles furent autrefois.

De courageux héros en abattent certaines. D'autres sont indestructibles – l'infamie de leurs actes est simplement trop grande. Les héros avaloniens dont la Réputation tombe en dessous de -30 sont parfois ainsi affectés et rejoignent les rangs des noires légendes du pays. Les MJ qui le souhaite peuvent ensuite s'en resservir dans les aventures qui suivent. Leur apparence doit impérativement avoir un lien avec leurs forfaits –

un cannibale aura par exemple une énorme gueule béante, alors qu'un pickpocket aura développé de longs bras arachnéens.

Vous trouverez ci-dessous une liste des plus éminents monstres de Théah – de terrifiantes âmes transformées par le Glamour en créatures ineffables. Cela peut également vous inspirer pour créer vos propres monstres avaloniens.

Utilisation aveugle de pouvoirs

Même si les sidhe sont capables d'utiliser une renversante variété de pouvoirs de Glamour, peu d'entre eux le font vraiment. La plupart adoptent une identité particulière et hésitent à s'en défaire aussi facilement. Lorsqu'il use de Glamour, ils le font dans le cadre de leur identité.

Par exemple, un pooka prendra la forme d'un chien ou d'un cheval, mais jamais d'un Léviathan ; cela n'entre tout simplement pas dans le cadre de la forme définie par un pooka. Cela ne veut pas dire qu'il en est incapable, seulement qu'il ne le fera pas, sauf s'il est très sérieusement menacé. Gardez en tête l'identité d'un Sidhe lorsque vous faites appel à ses pouvoirs.

Aughisky

Repris de Avalon page 57.

Héros



es chevaux aquatiques de légende que les avaloniens nomment Aughisky comptent parmi les coursiers les plus recherchés d'Avalon. Ils sont malins et rapides, ce qui ne facilite guère leur capture. On raconte qu'ils courent sur l'eau aussi facilement que sur la terre, qu'ils ne se fatiguent pas et n'ont jamais faim. Ils ont en revanche besoin de boire presque tout le temps.

Mais si un cavalier permet à son aughisky de s'approcher du bord de la mer, il est perdu. Certaines histoires parlent de voyageurs qui, en de telles occasions, perdirent le contrôle de leur monture : le cheval aquatique rentra alors chez lui, dans les profondeurs de la mer, noyant l'homme qui l'avait capturé.

Zone de vie : les îles d'Émeraude

ND : 20

Gaillardise : 4

Finesse : 4

Détermination : 2

Esprit : 1

Panache : 3

Jet d'attaque : 4g2 (sabots)

Dommmages : 3g2 (sabots)

Compétences : aucunes.





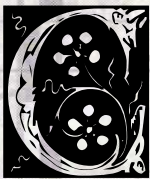
Capacités spéciales : *Courir sur l'eau :* un Aughisky peut courir sur l'eau comme sur la terre ferme. Mais mieux vaut n'utiliser cette capacité que sur les cours d'eau et étendue d'eau non maritimes (cf. *Attraction maritime* ci-dessous).

Attraction maritime : les Aughisky sont irrémédiablement attirés par les étendues d'eau salées. Ils doivent effectuer un jet de Détermination contre un ND de 40 pour ne pas s'y précipiter et y disparaître, qu'ils aient un cavalier ou non (ce dernier pourra effectuer un jet d'Acrobatie équestre contre un ND de 30 pour pouvoir "quitter" sa monture avant qu'elle ne gagne l'élément liquide, mais encaissera alors 2g2 blessures légères).

Bane-sidhe (Banshee)

Repris de Avalon et traduit de *The Sidhe Book of Nightmare* page 70.

Vilain



ette créature est capable de terrifier l'âme la plus endurcie et la plus courageuse. Tous les témoignages de ceux qui l'ont vu parle d'une grande femme mince poussant des cris déchirants transperçant l'auditeur jusqu'au tréfonds de ses os. Elle ressemble à l'enfant illégitime d'une noyée et d'un démon de Légion, sa peau étant complètement blanche et ses yeux telles des soucoupes sont de couleur rouge brûlante. Lorsqu'elle se met à crier, sa bouche s'étire de plus en plus de manière impossible et donne l'impression qu'elle veut avaler le monde dans son abîme noir.

Quand le cri de la Banesidhe prend fin, ceux qui l'ont entendu sont à tout jamais différents. Certains affirment que la Banesidhe était par le passé une femme mortelle, la servante fidèle d'une famille noble qui aimait profondément son seigneur et sa fratrie et qui poussait des cris de lamentation à chaque décès dans le château. Peu de temps après sa mort, les légendes concernant une démente qui pleurait et criait sur des personnes décédées commencèrent à se répandre. Une autre histoire à son sujet affirme qu'elle était autrefois une Sidhe si éprise de l'humanité qu'elle recevait un véritable coup de poignard au cœur à chaque mort d'un être humain, ce qui finit par la rendre folle. Une dernière légende prétend qu'elle était une sidhe qui irrita la Reine, celle-ci la bannit alors de Bryn Brésail ; c'est pourquoi elle attend devant les huis en hurlant qu'on la laisse rentrer.

Assez curieusement, toutes ces légendes attribuent à la Banesidhe la capacité de prévoir la mort. Ainsi, toute personne qui entend les lamentations de la Banshee sait que la Grande Faucheuse n'est pas loin...

Dans tous les cas, il semble s'agir de la seule légende inish que connaissent les étrangers. Vous trouverez ci-dessous, dans le récit d'un témoin oculaire, une courte description d'une banshee.

"Tout arriva lorsque j'étais enfant. Toussant et respirant péniblement, mon grand-père se trouvait dans la chambre adjacente de la mienne. J'entendais les chiens hurler dans la maison et je m'enfouis sous les couvertures, tout effrayé que j'étais.

Puis je l'entendis. Par-dessus les chiens. Par-dessus le vent. Des lamentations aiguës qui ébranlaient la fenêtre traversèrent la maison. J'étreignis les couvertures et les pressai contre mon visage.

Puis je l'entendis. Des bruits de pas dans le couloir menant à la chambre de mon grand-père. Les plaintes me percèrent presque les tympans. Je savais de quoi il s'agissait. Il fallait que je regarde. Je soulevai les couvertures et cherchai à percer l'obscurité.

Puis je la vis. Arpentant le couloir, passant devant moi. Elle était grande et mince, tel un rameau de saule, avec de longs cheveux flottants et une cape grise par-dessus sa robe verte. Sa peau était aussi pâle que la lune et alors que je l'observais, elle se retourna pour me regarder.

Ses yeux étaient aussi grands que des soucoupes. Sa bouche ressemblait à celle d'un serpent, large, haute, vaste. Ses yeux étaient d'un rouge sang, comme si elle pleurait depuis la création du monde et je ne vis aucune dent dans la crevasse noire qui lui faisait office de bouche. Puis elle me dépassa. Et les lamentations se turent. Et la maison resta silencieuse. Vierge de tout bruit. Je n'entendis même plus les toussotements et les râles de mon grand-père.

Le lendemain, mes cheveux étaient aussi gris que le châle qu'elle portait et mes yeux aussi rouges que ceux qui contemplèrent mon âme dans la nuit."

Zone de vie : Inismore

ND : 25

Gaillardise : 2

Finesse : 3

Détermination : 2

Esprit : 2

Panache : 2

Jet d'attaque : aucun

Dommages : aucun

Compétences : Déplacement silencieux 4, Guet-apens 2, Intimidation 4.

Capacités spéciales :

Effroyable présence : toute personne voyant une Banesidhe doit effectuer un jet de Détermination contre un ND de 15 ou subir une pénalité d'un dé non gardé tant qu'elle est présente.

Immunité : la Banesidhe est immunisée à toutes les formes de poison et de maladie.

Cri : si la Banesidhe se met à crier, tous ceux qui peuvent l'entendre doivent effectuer un jet de Détermination contre un ND de 25 pour résister aux effets de la Peur. Les effets de cette terreur durent une heure tous les cinq points d'échec au jet de Détermination. Ainsi si un héros échoue de 12 points, ils sera terrorisé pendant 3 heures. De plus, si le résultat obtenu est inférieur à un ND de 5, le MJ peut ajouter un effet additionnel, tel que le blanchissement des cheveux de la victime, ou une vision de leur propre mort.

Burn-righinn (Nymphes) et Ramh-righinn (Dryades)

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmare* pages 73-74.

Héros ou Vilain

Les habitants des îles d'Émeraude parlent souvent de leur pays comme si chaque arbre et chaque rocher était une créature vivante et joyeuse. Si cela n'est pas complètement vrai, la campagne sauvage est remplie de créatures d'origine sidhe. Tout comme les villages et les villes ont des gardes pour surveiller leurs rues, les lieux sauvages de la campagne ont leurs propres protecteurs. Les lacs miroitants d'Avalon sont protégés par les burn-righinn et les bois par les ramh-righinn. Alors qu'ils sont difficiles à dénicher lorsqu'on les cherche, quelqu'un qui violerait l'intégrité de leur domaine s'attirera des ennuis et devra s'attendre à encourir le courroux de ces êtres.



Quand les Sidhe sont venus pour la première fois sur Avalon, c'était un endroit très différent de Bryn Bresail. Tout n'était pas parfait mais les Sidhe aimèrent immédiatement ce lieu, même s'ils avaient des difficultés à y subsister. La Cour de Lumière discuta longuement sur ce qu'il convenait de faire. Finalement, la Reine du Ciel prit une décision. Les lieux sauvages devaient être protégés contre la voracité des humains et leur volonté de les plier à leurs exigences. Par un arrêté royal, elle créa deux types de sidhe bien distincts. Ainsi naquirent les nymphes qui protègent les terres naturelles des îles d'Émeraude depuis lors.

Depuis cette époque, "les sœurs sauvages" essaient de défendre leurs domaines contre les appétits des avaloniens. Les Burn-righinn vivent à proximité des lacs, des rivières et des étangs, les maintiennent propres avec une importante population de poissons et d'autres animaux aquatiques. Les Ramh-righinn sont, quant à elles, les protectrices des arbres et des forêts. Ces deux races de sidhe ont de plus en plus de mal à effectuer leur travail de

protectrices. Les humains coupent de plus en plus d'arbres pour construire leurs maisons et s'établissent au bord des fleuves et des lacs pour en tirer subsistance et y déverser leurs égouts.

Devant les abus des humains, certaines nymphes abandonnent leurs cours d'eau et deviennent des Unseelie, trompant les mortels en les attirant dans des plaisirs luxueux. Les Burn-righinn utilisent en effet leur grande beauté pour charmer les mortels qui souhaitent polluer leurs eaux. Elles font en sorte qu'ils tombent amoureux d'elles, puis prêtent serment de ne jamais entacher les eaux qu'elles gardent. Une fois celui-ci obtenu, la Burn-righinn disparaît à tout jamais de sa vie. Quelqu'un qui est tombé amoureux d'une burn-righinn sera à tout jamais inconsolable et ne pourra jamais aimer quelqu'un d'autre.

Alors que les Ramh-righinn sont un peu moins belles que leurs cousines aquatiques, elles sont plus timides et préfèrent le silence de la forêt aux logorrhées des humains. Elles endormiront les mortels qui tenteraient de faire du mal à leur forêt et les déposeront à l'extérieur du bois qu'elles protègent. Elles se trouvent par contre relativement souvent dans la position inverse de leurs cousines, ayant la fâcheuse habitude de tomber amoureuses des beaux garçons qui s'aventurent dans leurs bois. Quelques légendes parlent des âmes malheureuses victimes de Burn-righinn et des Ramh-righinn et qui luttèrent pour leur amour. Le malheur s'abat généralement sur leurs familles et leurs amis alors que les créatures font usage de leurs pouvoirs pour gagner l'amour du pauvre mortel. Ces contes finissent toujours mal. Plusieurs Unseelie sont des humains victimes de ces nymphes. Victime d'une burn-righinn unseelie, l'amoureux transi se voit obliger d'effectuer des actes horribles pour bénéficier de rapports charnels avec l'objet de son affection alors que les cibles des attentions des ramh-righinn se retrouvent endormies pour des années... voire des décennies, et ne reconnaissent plus rien en se réveillant.

Les burn-righinn ressemblent à des femmes magnifiques. Elles sont vêtues de vêtements étincelants et ont souvent une tresse de cheveux blonds qui leur tombe dans le bas du dos. Leur technique est bien rôdée et elles n'hésitent pas à l'utiliser à l'encontre d'autres sidhe. Elles ont un merveilleux rire cristallin. La meilleure manière de vaincre une burn-righinn est de la confronter à son propre reflet. En effet, il arrive parfois qu'elles tombent amoureuses d'elles-mêmes, ignorant ainsi le mortel ayant abusé d'un tel procédé. Ce reflet montrera également les unseelie burn-righinn sous leur véritable nature, pas seulement leur belle apparence.

Les Ramh-righinn sont également splendides, mais d'une façon plus sombre et mystérieuse. Elles ont des yeux sombres qu'elles peuvent fixer pendant des heures sur la victime de leur amour. Les Ramh-righinn ne rient jamais et leur voix ne dépasse jamais celle du vent dans les arbres. La meilleure façon d'éviter de rencontrer une Ramh-righinn est de rester en intérieur pendant au moins une semaine. En effet, elle doit ensuite rejoindre sa forêt pour poursuivre sa mission. Faire du mal à un arbre ou y mettre le feu est également une solution beaucoup plus rapide pour éloigner une Ramh-righinn qui se précipitera alors pour attaquer celui qui s'en prend à ses protégés, mais cela est dangereux.

Enfin, vivre avec une histoire d'amour avec une seelie est plutôt compliqué, mais cela devient carrément mortel avec une unseelie.

Zone de vie : forêts (pour les Ramh-righinn), lacs, rivières et lacs (pour les Burn-righinn)

ND : 15

Gaillardise : 1

Finesse : 3

Détermination : 2

Esprit : 2

Panache : 3

Jet d'attaque : 4g2 (poignard)

Dommages : 2g1 (poignard)

Compétences : aucunes

Capacités spéciales :

Burn-righinn : le MJ peut dépenser des dés d'héroïsme pour qu'un PJ tombe amoureux de la burn-righinn. Le MJ doit dépenser un nombre de dés égal à la Détermination du héros. Si le personnage possède l'une des épées de Damoclès suivante : Romance ou Amour Perdu, il devra ajouter le rang de celle-ci à son coût en dés d'héroïsme. Une fois par aventure, le PJ peut dépenser un dé d'héroïsme pour tenter de casser le charme en effectuant un jet d'opposition de sa Détermination contre le Panache de la burn-righinn.

Ramh-righinn : le MJ peut dépenser un nombre de dés d'héroïsme égal à la Détermination d'un héros afin de le faire tomber dans un sommeil profond. Dans ce cas, le PJ effectue immédiatement un jet de Détermination opposé à un jet de Panache de la Ramh-righinn. Si le personnage s'endort, le PJ peut acquérir une Epée de Damoclès à moitié prix pour représenter les événements qui se sont produits pendant son sommeil (par exemple : amour perdu, dépossédé, etc.).

Cobbies

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmare* pages 72-73.

Homme de main



es voyageurs qui passent dans les régions rurales d'Avalon sont parfois étonnés des superstitions étranges auxquelles croient les villageois. Les routards pourront observer des fers à cheval sur les portes ou des cercles de pierres à l'entrée du village. Si tous les avaloniens savent que les

Sidhe existent réellement, les villageois des hameaux vivent quotidiennement avec eux. Beaucoup de ces sidhe ne sont pas habillés avec la recherche d'une dame de la cour ou d'un chevalier. Toutefois, si l'on prête attention à certaines légendes, on peut vivre en bonne intelligence avec eux. Telle est la situation avec l'usage, plus connu sous le nom de Cobbies dans la langue commune d'Avalon.

A leur façon, ils représentent le meilleur moyen d'appréhender ces créatures impénétrables ; il suffit de faire ce qu'ils demandent pour qu'ils ne vous fassent aucun mal. Mais les ennuis guettent ceux qui les prennent pour des parasites inoffensifs. Les cobbies sont rarement aperçus, mais on sent leur présence. Ils trouveront toujours le moyen d'entrer dans une

maison récemment construite pour s'y établir et les traces qu'ils laisseront seront souvent confondues avec celles des souris.

Les cobbies révéleront leur présence peu après le premier repas servi à l'intérieur de la demeure. Ils réclameront alors les lieux comme les leurs et considéreront les humains comme des invités. S'ils ne sont pas bien traités, de petits accidents commenceront à se produire dans la maison. On retrouvera des verres cassés, des vêtements déchirés et d'autres incidents mineurs. Alors qu'ils sont le plus souvent mis sur le compte de la maladresse ou des accidents, s'ils se produisent de façon répétée, il y a sans doute des usiges à l'œuvre. Les cobbies sont de très petite taille mais ce n'est pas pour cela que les unseelie cobbies ne peuvent pas tuer les habitants d'une maison qui les traiteraient mal. De telles maisons ont souvent la réputation d'être hantées, car toutes les familles qui y emménagent y meurent ou s'en vont, comme si la maison elle-même cherchait à tuer ses occupants.

Négocier avec les cobbies sera très difficile si l'on ne sait pas comment ils fonctionnent. Ils sont minuscules, difficiles à tuer ou à emprisonner. Et ils sont assez fûtés pour détruire dès leur installation dans leur nouveau logis toutes les armes qui pourraient être employées à leur rencontre. La seule manière sûre de se débarrasser d'eux est de détruire la maison dans laquelle ils résident. Sinon, il existe un moyen assez simple pour les apaiser : il suffit de laisser une bouteille de whiskey ouverte sur le sol, sous la table où la famille prend ses repas. Quant au moment idéal pour cette offrande, il s'agit des nuits de pleine lune. C'est en effet ces nuits là que ces petits êtres sortent pour s'amuser. Mais ils tiendront leurs distances de la bouteille si les humains restent pour les rencontrer, même si les cobbies raffolent de cet alcool.

Certains brasseurs inish affirment d'ailleurs que c'était là la raison originelle de la fabrication de ce breuvage. En cymrique, whiskey se traduit par "beatha uisge" ou "eau de vie". Puis la consommation de cet uisge est devenu un plaisir humain, en particulier grâce à O'Bannon qui en est un grand amateur. D'ailleurs les uisge inish ont toujours des illustrations de monstres et de créatures sur leurs bouteilles (des cobbies, Jack-in-Irons, etc.). Enfin, un propriétaire foncier qui voudrait calmer les cobbies en leur offrant une autre boisson alcoolisée en sera pour ses frais, les cobbies n'apprécient que le whiskey inish...

Alors que la plupart des gens les considèrent comme une nuisance, certains y voient un gros avantage. Les cobbies défendent jalousement leur demeure. Ainsi, les cambrioleurs se retrouveront les doigts coincés dans les fenêtres, les soldats qui s'y installeraient trouveraient leurs barils de poudre mouillés, etc. Il en est de même pour les unseelie cobbies, mais avec la différence de taille que ces derniers s'en prennent également aux habitants de la maison. Ainsi, ils n'est pas rares qu'ils fassent une chute mortelle dans les escaliers...

Les cobbies font entre 7 et 15 cm de haut. Ils sont généralement humanoïdes avec des visages ronds et rougeauds et un corps mince. Les cobbies de sexe masculin ont une crinière de cheveux sombres, alors que celle des femmes est plus claire. Ils s'installent dans les maisons par couple. Et plus la maison est grande, plus la "famille" est importante à emménager. Les cobbies s'approprient également les petits articles d'habillement des habitants humains. C'est généralement le premier signe de leur présence. Les dés, les boutons, les rubans disparaissent et seront transformés en tenues vestimentaires. Souvent, les cobbies imiteront la garde-robe de leurs voisins humains. Ainsi, dans un

manoir, les cobbies porteront de grandes robes et des tenues de gentilshommes. Quant à leur langage, ils sont capables de baragouiner en avalonien, mais il faut tendre l'oreille pour entendre leur voix fluette.

Zone de vie : les habitations et demeures des îles d'Avalon, en particulier l'Inismore

ND : 20

Gaillardise : 1

Finesse : 1

Détermination : 1

Esprit : 3

Panache : 2

Jet d'attaque : 5g3 (s'ils n'ont pas été identifiés), 3g3 (si leur présence est connue)

Dommages : 2g1

Compétences : aucune

Capacités spéciales :

Sabotage : le MJ peut dépenser un dé d'héroïsme pour annuler celui dépenser par un joueur pour attaquer avec une arme dans une maison habitée par des cobbies (l'arme a été sabotée par ces petits sidhe).

Frasques : dans une maison infestée par les cobbies, le MJ peut dépenser un dé d'héroïsme pour infliger 1d10 blessures légères à un PJ. Ce dé est explosif, mais seul les unseelie cobbies utiliserons cette capacité pour faire réellement du mal (voire tuer).

Dragonfly (Feux follets)

Repris de *Avalon* page 117 et adapté pour ses caractéristiques.

Vilain



Parfois, lorsqu'un malheureux voyageur meurt sur la route, son esprit subsiste tel un fantôme. Amer quant à son sort, courroucé par une mort aussi injuste, il tente d'emporter les autres vers un destin semblable dans l'espoir de trouver quelque cruelle satisfaction sachant qu'autrui est également frappé par le malheur. Les feux follets ressemblent à des boules de lumière fantomatiques qui flottent au-dessus du sol. Ils ont tendance à se cacher là où ils moururent – les eaux d'un marais, au bord de falaises, dans des ravines désertes ou des cavernes oubliées – et ne se manifestent que de nuit. Ils se montrent aux individus égarés ou aux étrangers et se balancent au vent comme la lueur d'une lanterne. Lorsque leurs victimes les suivent – croyant ainsi avoir trouvé de l'aide – ils entraînent les pauvres âmes près de cette même falaise ou dans ce même marais qui sonna leur glas. Leurs efforts sont très souvent couronnés de succès, et il n'est pas rare de trouver trois ou quatre feux follets au même endroit, tous tués par le même esprit malfaisant. Les feux follets n'ont pas de forme matérielle, aussi les armes normales ne les affectent-elles pas. Heureusement,

eux-mêmes n'infligent pas plus de dommages et doivent se contenter de faire du mal de manière indirecte. Néanmoins, ils sont très astucieux et capables d'attirer dans leurs pièges le voyageur le plus prudent. Le seul moyen de chasser le feu follet consiste à trouver son ancien corps et de l'enterrer à moins de mille cinq cents mètres d'une route.

Cependant, comme on ne retrouve que rarement le corps de telles victimes, la plupart des feux follets sont damnés pour l'éternité.

Zone de vie : Marais, falaises, Etangs et autres zones dangereuses des îles d'Avalon

ND : non applicable

Gaillardise : non applicable

Finesse : non applicable

Détermination : 5

Esprit : 4

Panache : non applicable

Jet d'attaque : non applicable

Dommages : non applicable

Compétences : non applicable

Capacités spéciales : **Attirer** : les dragonfly utilise cette capacité pour inciter les gens à les suivre. Pour résister à l'envie irrépressible de suivre cette "jolie lumière", le personnage doit réussir un jet d'opposition de Détermination contre celle du dragonfly. S'il échoue, il suivra le feu follet, tombant certainement dans un piège mortel. S'il réussit, il parviendra à s'éloigner tranquillement sans que le dragonfly ne puisse lui faire de mal.

Fae Swarm (Essaim de fées)

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmare* page 74.

Brutes



L'essaim est composé d'un grand nombre de petits elfes sidhe avec des ailes semblables aux libellules et des dents comme des aiguilles. Ils poursuivent et terrifient les imbéciles malchanceux qui s'approchent trop près des cercles de fées ou d'autres lieux menant à Bryn Bresail dans l'intention de voler leurs yeux pour s'en repaître ou pour le simple plaisir de tourmenter leur proie. L'essaim se précipite sur les parties vulnérables de sa victime, en particulier les yeux. Ils ne s'arrêteront que lorsque leur victime sera aveuglée ou qu'un autre Sidhe leur demande de cesser leur harcèlement.

Zone de vie : les îles d'Avalon

Niveau de menace : 3

Armes : Fouet (moyen)

ND : 25 (plus les bonus de Jeu de Jambes)

Compétences : Coup à la gorge 3, Jeu de jambes 4

Capacités spéciales :

Attaque spéciale : leur attaque aux yeux est considérée comme une attaque par arme de petite taille (3 points par brutes, +3 par augmentation sur le ND). Elle retarde également la prochaine action de la victime de 1 + 1 par augmentation prise sur le ND (les actions repoussées au-delà de la phase 10 sont perdues). Quand ils sont confrontés à du fer froid ou à une arme du clan McEachern, leur attaque est alors considérée comme ayant lieu avec une arme de taille moyenne (6 points). Cela ne représente pas une variation de taille, mais plutôt la férocité de l'essaim à détruire le porteur d'une telle arme. Chaque augmentation supplémentaire augmente les dommages de 3 points (et non de 6 dans ce cas) et incrémente la prochaine action de 1 phase.

Attaque standard : même dans ce cas, ils infligent des dégâts aux yeux dès qu'un coup touche. S'ils font assez de dégâts pour provoquer une blessure grave, ils ont temporairement éborgnés leur cible (pénalité de 1g1 sur tous ses jets). S'ils infligent une nouvelle blessure grave, leur cible est totalement aveuglé (et combat dans le noir total), en plus des dommages normaux.

Pour échapper à l'essaim, le héros doit réussir un jet opposé de Panache + Jeu de Jambes, la victime diminuant son Panache du niveau de menace de l'essaim. Si toutes les créatures de l'essaim sont mises KO par les héros, le MJ peut les relever en dépensant 2 dés d'héroïsme. Si elles sont de nouveau mises "au tapis", elles se découragent simplement et s'en vont.

Notez que l'essaim ne se fractionne pas pour attaquer et qu'il tourbillonne autour de la tête de ses ennemis jusqu'à ce qu'il est réussi à l'aveugler.

Hounds of Night and Fog (Chiens de la nuit et du brouillard)

Repris de Avalon pages 116-117 et traduit de *The Sidhe Book of Nightmare* pages 70.

Homme de main



es récits de loups-garous et autres lycanthropes apparurent sur Théah dans les steppes ussuranes où la noblesse est capable de prendre la forme d'animaux. Toutefois, le Glamour des Highlands a donné une toute nouvelle tournure aux légendes bien moins douce que celles d'Ussura.

Les nuits de pleine lune, une meute de créatures parcourt les landes désertes. Les highlanders l'appellent les Chiens de la nuit et du brouillard. D'aucuns prétendent qu'il s'agit de la meute lâchée du chasseur cornu. D'autres croient qu'elle incarne les régions les plus reculées et qu'elle vient chercher le highlander civilisé. Quelle que soit son origine, tous les highlanders ont appris à craindre son appel. Elle chasse les voyageurs privés d'abri et autres malheureux qui se trouvent encore dehors lorsque le soleil se couche. Puis on entend des hurlements surnaturels se faisant toujours plus proches de la proie. Ceux qui entendent ces hurlements vivent rarement assez longtemps pour trouver une quelconque aide. Les chiens sont de grands loups ou mastiffs aux yeux rougeoyants et au visage singulièrement expressif. Un examen minutieux révélera parmi eux des traits humains : des mains au lieu des pattes par exemple, ou une bouche humaine avec une langue de loup qui en pend. Une poignée d'entre eux

aura même l'air totalement humain, quoique nus et courant à quatre pattes. Ils traquent et tuent tous ceux qu'ils trouvent en usant de tactiques d'encercllement de groupe. Une brume surnaturelle les accompagne, cela ne permet guère à leur victime de les repérer. Lorsqu'ils frappent, la proie est généralement trop effrayée pour faire autre chose que courir à l'aveuglette.

On retrouve généralement les victimes de la meute le lendemain, lacérées et partiellement dévorées, pire encore, certains ne sont que blessés. Les plaies s'infectent de leur essence et les victimes se sentent un besoin grandissant de vivre à l'état sauvage. Lorsqu'on ne les soigne pas, elles deviennent bel et bien sauvages et quittent à jamais la civilisation. D'aucuns pensent que ces individus rejoignent la meute dans son éternelle chasse et qu'ils se transforment pleinement en canidés. Un survivant déclara avoir vu son frère disparu parmi elle, courant à quatre pattes et le corps couvert de fourrure. Terrasser les chiens n'est pas une tâche aisée mais cela reste possible. Le fer froid les blesse et l'argent leur brûle la peau comme si on les frappait à l'aide d'un tisonnier ardent. Lorsqu'une victime parvient à les repousser pendant toute une nuit, ils la laissent ensuite tranquille pour toujours. D'ailleurs, ceux qui survivent à une telle attaque sans être blessés se reconvertissent parfois en guide, promettant aux voyageurs de les faire passer sur le territoire de la meute en toute sécurité. Nul ne connaît le nombre d'individus au sein de la meute, mais quel que soit le nombre qu'on en tue, ils sont toujours plus nombreux. Ils sont aussi éternels que les landes.



Zone de vie : Marches des Highlands

ND : 15

Gaillardise : 4

Finesse : 3

Détermination : 3

Esprit : 1

Panache : 3

Jet d'attaque : 5g3 (Morsure)

Dommages : 5g2 (Morsure)

Compétences : Course de vitesse 4, Déplacement silencieux 4, Filature 3, Guet-apens 3, Nager 2, Pister 4, Survie (lande) 3.

Capacités spéciales : *Malédiction de lycanthropie :* toute personne mordue par un chien de la nuit et du brouillard et qui ne trouve pas la mort risque de les rejoindre. La victime doit effectuer un jet de Détermination contre un ND de 20. S'il échoue, il peut réessayer les deux jours suivants. Toutefois, s'il échoue aux trois jets, il rejoint les chiens dans les six jours qui suivent. Seule la magie pourrait guérir une telle malédiction. Les moyens exacts sont laissés à la discrétion du MJ.

Jack-in-Irons (Jack aux fers)

Repris de *Avalon* et traduit de *Heroes, Villains and Monsters* pages 65 et 66 et de *The Sidhe Book of Nightmare* pages 71.

Vilain



n craint les géants dans tout Théah, mais aucun n'inspire plus d'épouvante que celui que l'on appelle Jack aux fers. C'était un homme imposant des régions sauvages de Lothian, né bâtard et abandonné à la naissance. Jack succomba rapidement à une vie facile de criminel. Grâce à sa taille impressionnante qui facilitait les "négociations", Jack fit rapidement du racket des commerçants sa spécialité. Puis, alors qu'il continuait de mûrir, il partit à la campagne où il laissa libre court à ses pulsions, se déchaînant contre ses semblables. Les vies qu'il a détruites se comptant par douzaines.

Finalement, il fut capturé et condamné à la peine de mort pour ses crimes odieux. La nuit qui précéda son exécution, il reçut dans sa cellule la visite d'un Unseelie qui lui fit signer un pacte dont seuls les deux parties connaissent les termes. Le bailli arriva au matin pour découvrir que Jack avait disparu – en compagnie des chaînes qui le retenaient et des briques auxquelles elles étaient scellées.

Lors des décennies qui suivirent, il apparut sur des routes désertes et assassina des voyageurs pendant leur sommeil. Les survivants affirmèrent avoir entendu le bruit cliquetant de ses chaînes avant son arrivée. En outre, il se fit plus grand et plus monstrueux avec chaque nouvelle attaque. Aujourd'hui, il mesure presque dix mètres et ses fers semblent avoir grandi avec lui. Il porte une gigantesque massue mais arrache souvent la tête de ses victimes à mains nues. Ces têtes représentent ses trophées. Il accroche toujours ses plus récentes proies à sa ceinture. La légende affirme qu'il en possède une macabre collection dans son repaire – crânes pourrissants d'infortunés voyageurs qui croisèrent son chemin.



Zone de vie : l'île d'Avalon

ND : 20

Gaillardise : 10

Finesse : 2

Détermination : 6

Esprit : 2

Panache : 2

Jet d'attaque : 6g2 (coup de poing), 5g2 (Chaîne), 5g2 (Gourdin)

Dommages : 10g1 (coup de poing), 10g3 (Chaîne), 10g3 (Gourdin)

Compétences : Attaque (armes improvisées) 3, Attaque (toutes les armes à deux mains) 3, Attaque (Pugilat) 4, Coup de tête 3, Etreinte 4, Jeu de jambes 3, Prise 4, Sens de l'orientation 3, Survie 4, Uppercut 4.

Capacités spéciales : *Présence épouvantable* : Jack-in-Irons a un niveau de Peur égal à son score de Gaillardise + 2.

Jenny Greenteeth (Jenny aux dents vertes)

Repris de *Avalon* et traduit de *Heroes, Villains and Monsters* pages 66 et 67.

Vilain



Jenny est un prénom dont se servent les mères lorsqu'elles déconseillent à leurs enfants de se rendre dans les marais d'Inismore. Et ils feraient bien de les écouter. Cette créature hideuse était autrefois une sage très respectée de son village. Elle remplissait un rôle de sage-femme et offrait de petits charmes aux jeunes filles amoureuses.

Mais elle jalouisa le bonheur qu'elle causait sachant que jamais elle ne pourrait véritablement le partager. Le poison lui rongea le cœur et la haine devint vite trop forte. Elle commença par étouffer les enfants qu'on lui confiait. Mais cela ne fut pas suffisant et elle passa à des actes plus atroces encore. Lorsque les villageois découvrirent les activités auxquelles elle se livrait, elle avait déjà tué et dévoré une douzaine d'enfants. Elle s'enfuit dans les marais et le vent de ses abominations se répandit comme une traînée de poudre, faisant d'elle un véritable monstre. Aujourd'hui, elle apparaît dans tous les marais des îles Glamour, entraînant les intrus dans son étreinte malingre. Ses bras squelettiques et ses griffes ont une détente de près de deux mètres. Ses célèbres dents, outre leur couleur verte, sont barbelées. Elle se tapit dans les eaux stagnantes de son territoire, observant et attendant une victime. Même si elle s'en prend à tout ce qui l'approche, ses proies préférées sont les enfants et elle les attire parfois en leur promettant jouets et confiseries. Elle ne leur révèle jamais sa véritable apparence – du moins pas avant qu'il ne soit trop tard.

Zone de vie : marais d'Avalon

ND : 20

Gaillardise : 4

Finesse : 2

Détermination : 5

Esprit : 4

Panache : 3

Jet d'attaque : 7g2 (Griffes) ; 7g3 (Morsure)

Dommages : 4g3 (Griffes) ; 4g2 (Morsure)

Compétences : Comédie 4, Déguisement 5, Déplacement silencieux 5, Filature 4, Guet-apens 5, Nager 4, Pister 3, Sincérité 5.

Capacités spéciales : *Fièvres* : Toute personne blessée par les griffes de Jenny Greenteeth court le risque d'être infecté par une terrible maladie. La victime doit effectuer un jet de Détermination contre un ND de 20. Si elle échoue, elle souffre de fièvres violentes pour 1-4 jours. Pendant qu'il est fiévreux, il a une pénalité de 1 point à tous ses traits et compétences (minimum 1) et ses dés n'explorent plus. Cela dure jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de Détermination (avec 1 point de moins...) contre un ND de 15. Il peut effectuer un jet par jour.

Jimmy Squarefoot (Jimmy Pieds-carrés)

Traduit de *Heroes, Villains and Monsters* pages 67 et 68.

Scélérat



Tous les unseelie ne sont pas de fétides créatures dont le seul but est l'extermination de la race humaine. Certains sont les victimes de la cruauté des sidhe... ou ont commencé leur vie éternelle de cette façon. Jimmy Swithins vivait à Balroux Downs, à proximité de Thespian Row (une rue emplies de théâtre et célèbre à travers tout Théah). Depuis sa plus tendre enfance, il avait toujours voulu devenir acteur. Il rêvait de jouer le rôle d'un duelliste et de se précipiter sur l'estrade, faisant tourner son épée pour sauver la demoiselle en détresse.

Malheureusement pour lui, il n'avait pas le physique d'un héros. Il était gros, avec un visage tout en rondeur, une démarche ondulante, un bégaiement prononcé et un faible pour le rôti de porc. Il n'aimait rien de plus que d'acheter une pinte d'ale et un beignet de viande qu'il consommait en regardant une pièce de théâtre, le jus de viande coulant sur son menton alors qu'il fixait avec ravissement les acteurs dans leur prestation.

Et puis, tout bascula pendant la fête de l'été. Une troupe d'acteurs étrangers à la ville vint s'y produire. Ils venaient de loin et tout ce que la ville comptait de personnages de haut rang vint assister à leur représentation. Ces acteurs étaient brillants, pleins de vitalité et imprégnés de leur rôle. Alors que Swithins les dévorait des yeux, il commença à rougir. Il était tellement

absorbé par cette représentation qu'il n'avait pas réalisé la quantité de bière qu'il avait bu. Il faisait chaud en cette journée d'été et comme il avait soif, il continua de boire. Au moment le plus crucial du drame, alors que le beau jeune homme était au milieu de son monologue sur le lit de mort de sa belle, l'impensable se produisit. Jimmy Swithins éructa violemment.

L'assistance resta abasourdie quelques instants puis une vague de rires se propagea à travers tout le théâtre, jusqu'à ce que la salle toute entière soit prise d'un fou rire. Cela aurait été sans conséquences si les acteurs avaient été humains, mais ce n'était pas le cas. Il s'agissait de nobles seelie qui s'étaient mis dans l'idée de se faire passer pour une troupe de théâtre itinérante afin de pimenter leur quotidien. L'actrice principale, une puissante lady Sidhe était furieuse.



Elle se leva de son "lit de mort" et avança à l'avant de la scène, une aura rougeoyante reflétant sa fureur. Elle descendit de la scène et s'approcha d'un Jimmy complètement paralysé de peur. Elle lui lança alors un charme. Il se mit à crier alors que la foule s'enfuyait du théâtre. Puis, la lumière qui l'entourait décrut et là où se trouvait autrefois un homme se tenait une créature au visage de sanglier, avec des poils drus sur le dos, de longs bras velus qui traînaient jusqu'au sol et des jambes courtaudes et disproportionnées. Gémissant dans un grognement miséreux, Jimmy s'enfuit du théâtre pendant que les acteurs disparaissaient dans un éclair de lumière.

Abasourdi et malheureux, il erra pendant plusieurs jours jusqu'à ce que la faim le ramène vers la ville. Il essaya d'approcher ses vieux amis mais ceux-ci s'éloignèrent en lui jetant des fruits et légumes pourris. Il fut alors forcé de survivre en pillant discrètement hameaux et fermes isolés et en détroussant les voyageurs solitaires. C'était suffisant en été, mais celui-ci touchait à sa fin et le froid commençait à se faire présent. La nécessité étant la mère de l'inventivité, Jimmy fit une merveilleuse découverte : il pouvait agir. Il était emprisonné dans un corps contrefait, mais il pouvait agir. Il était capable de produire toutes sortes de sons ! Il étudia sa nouvelle capacité et découvrit qu'en se cachant dans les ombres et en poussant des caquètements effrayés, les paysans se précipitaient hors de leurs maisons pour rattraper les poulets qu'ils croyaient enfuis. S'ils poussaient des hurlements horribles, les gens s'enfermaient à double tour dans leurs demeures, lui laissant un accès libre à leurs réserves. Il pouvait même imiter les enfants, attirant ainsi les femmes hors de leurs maisons et de leurs fermes, lui permettant de voler un pâté en croûte bien chaud sur un rebord de fenêtre. Il pouvait même effrayer les personnes qui cherchait à le capturer...

Cette nouvelle existence révéla une facette cruelle de l'autrefois si inoffensif Jimmy. Il s'embusquait parfois derrière des rochers ou sous des ponts pour effrayer les voyageurs. Il était ravi de les voir s'enfuir à perdre haleine, et utilisait son aspect effrayant pour détrousser ses victimes – les forçant à lui remettre leur or et les battant violemment s'il était de mauvaise humeur. Heureusement, il n'est pas très intelligent et peut être facilement dupé par un mensonge créatif. Bien entendu, mieux vaut être loin lorsqu'il se rendra compte qu'il a été dupé. Les histoires de héros intelligents le trompant ont fait de lui la victime ridicule de nombreuses histoires dans les pubs. Personne n'oserait toutefois conter ces histoires en sa présence...

Zone de vie : Les îles d'Emeraude

ND : 20

Gaillardise : 5

Finesse : 2

Détermination : 3

Esprit : 2

Panache : 3

Jet d'attaque : 5g3 (Coup de poing)

Dommages : 5g1 (Coup de poing)

Compétences : Course de vitesse 4, Déplacement silencieux 3, Escalade 5, Filature 4, Guet-apens 4.

Capacités spéciales : *Imitateur* : Jimmy est capable d'imiter n'importe quel son qu'il ait entendu. Son répertoire couvre les bruits animaliers, les coups de feu ou les lamentations de demoiselles en détresse. Réaliser qu'il s'agit d'un leurre pour celui qui l'entend nécessitera la réussite d'un jet d'Esprit contre un ND de 30.

Lord's and Ladies

Repris de *Avalon* et traduit de *Heroes, Villains and Monsters* pages 64.

Héros, Vilain ou Scélérat



es plus hauts membres de la cour de la Reine ont l'apparence de grands êtres humains aux traits anguleux. Leurs yeux ont la forme d'amande et leur visage est d'une beauté douloureuse. Ils sont plus forts que la plupart des mortels et se déplacent à la vitesse du vent. Lorsqu'on leur parle, on est submergé par un sentiment d'élitisme absolu. Ils se considèrent supérieurs à toute forme de vie (les Sidhe inférieurs y compris) et font en sorte que tout le monde le sache. Ils autorisent parfois les êtres humains à participer à leurs festivités, mais ces derniers en reviennent toujours avec le sentiment de n'être que des créatures rustres et inférieures.

La Haute Cour des Sidhe se comporte beaucoup comme le fait une cour de la société humaine. Les seigneurs et les dames sortent chasser et chevaucher, mangent les meilleurs mets dans de la vaisselle d'or, etc. Ils se saluent les uns les autres avec courtoisie, discutent et agissent de manière générale comme des nobles humains. Ils utilisent même les petites fées volantes –

esprits ailés semblables aux "classiques" fées des légendes – comme majordomes ou bonnes. Mais, comme dans toutes activités sidhe, il y a toujours quelque chose d'inquiétant qui se dissimule sous la surface. Les mortels qui mangent leur nourriture et boivent leurs boissons tombent dans un sommeil magique pouvant durer des années. L'or qu'ils offrent s'évapore comme la rosée une fois qu'il est empoché. Et naturellement, leurs "sports" impliquent des actes d'une telle cruauté que même le mortel le plus blasé en sera choqué.

Zone de vie : Avalon

ND : 30

Gaillardise : 3

Finesse : 3

Détermination : 5

Esprit : 6

Panache : 5

Jet d'attaque : suivant l'arme utilisée et leur compétence à la manier

Dommages : suivant l'arme utilisée

Compétences : variables (à la discrétion du MJ)

Capacités spéciales :

Immunités : Lords et Ladies est immunisée à toutes les formes de poison et de maladie.

Grands Maîtres Glamour : Lords et Ladies sont tous de Grands Maîtres Glamour, ils possèdent 6 Légendes au rang 6 (à la discrétion du MJ).

Pookas

Traduit de *Heroes, Villains and Monsters* pages 68 et adapté pour ses caractéristiques.

Scélérat



es pookas sont des changeurs de forme, mais ils sont différents des spriggans. Leur "forme naturelle" est celle d'un homme nu, à la peau d'un noir de jais et à la tête de bouc, mais ils se montrent rarement ainsi. Ils prennent généralement l'apparence d'un cheval, d'un taureau ou même d'un chien noir, et espèrent pousser les mortels à leur monter sur le dos. Si c'est le cas, ils se mettent à galoper sauvagement à travers les ronces et les buissons épineux. De telles courses durent souvent toute la nuit et se terminent lorsque le pooka jette son passager dans une flaque boueuse. Ils s'évanouissent alors avec l'aurore, laissant leur cavalier trempé, débraillé et désespérément perdu.

Ils aiment beaucoup piéger les voleurs, ainsi que les voyageurs trop confiants. Malgré leur nature puérile, ils sont parfois étrangement bienveillants. Il est souvent arrivé qu'un voyageur égaré dans une région sauvage soit guidé jusqu'à chez lui par un pooka déguisé, et les enfants n'ont rien à craindre d'eux.



Zone de vie : les îles d'Emeraude

ND : 25

Gaillardise : 3

Finesse : 2

Détermination : 3

Esprit : 3

Panache : 4

Jet d'attaque : 4g2 (avec ou sans arme, ou ses armes "naturelles" comme des cornes ou des sabots)

Dommages : variables en fonction de l'arme

Compétences : Course de vitesse 4, Déplacement silencieux 3, Escalade 5, Filature 4, Guet-apens 4.

Capacités spéciales : *Changeur de formes* : les Pookas peuvent prendre l'apparence d'un taureau, d'un cheval ou d'un grand chien noir (de la taille d'un poney) comme s'ils étaient maîtres Pyeryem. Pour les compétences liés à ces formes, prendre respectivement les formes bison, cheval et loup.

Selkies (ou Merrows)

Repris de Avalon pages 57-58 et traduit de *Heroes, Villains and Monsters* pages 75 et 76.

Hommes de main



appelés "Selkie" dans les Marches des Highlands ou "Merrow" dans le reste d'Avalon, ces gracieuses créatures de la mer sont des hommes-phoques, les serviteurs espiègles et dévoués de la Reine Maab. Les légendes parlent d'un drame, dans un passé lointain, ayant eu lieu entre le Roi de la Mer, Maab et la Sirène Noire (la dernière représentante de l'espèce Syrneath originale). De là naquirent les Merrow, ainsi que la haine éternelle et réciproques que se vouent les deux femmes.

La fidélité n'était pas une vertu cardinale dans les temps anciens, et les deux reines avait l'œil sur des choses plus importantes que les sentiments d'un homme (Il est bon de noter que le roi de la mer entre à peine dans cette distinction. L'histoire n'en parle pas comme d'un mortel, et il est plus certainement une créature des abysses que Maab a choisi pour des raisons dynastiques).

Elle donna la vie à de nombreux enfants, aux formes extraordinaires, mais on ne fait jamais référence au roi. Qui qu'il puisse être, il s'est sûrement retiré dans la profondeur des abysses, ou bien, une fois son rôle paternel joué a été dévoré par Maab. Les sirènes sont sans doute également sa descendance, mais avec la Sirène Noire pour génitrice.

Les Merrows sont des êtres à la croisée des Sidhe et des créatures ancestrales des océans théans. Ce sont des changeurs de forme aux yeux d'or avec des capacités magiques et un cycle de vie naturel. Ainsi, les Merrows s'accouplent, naissent et meurent comme tous les peuples natifs de Terra, à la différence des autres Sidhe qui vivent de façon beaucoup plus solitaire.

Comme de nombreuses autres créatures, les mâles et les femelles Merrows ont un aspect radicalement différent. Les filles prennent l'apparence de leur mère (avec son don pour le Glamour). Sous forme humaine, elles sont lestes, agréables à regarder et se déplacent avec grâce. Leurs cheveux sont longs et laissés en liberté, aux couleurs de l'océan : vert, turquoise, parfois argenté ou bleu-gris comme une vague dans l'orage. Leurs yeux sont toujours dorés, quelles que soient leurs formes. Elles n'ont pas, comme le disent les légendes, de queue de poissons, mais des jambes et des pieds tout ce qu'il y a de plus normaux (l'origine de cette légende vient sans doute des grands manteaux en peau de phoque qu'elles portent). Bien entendu, lorsqu'elles adoptent leur forme magique de phoque afin de vivre et nager sous l'eau, il est évident qu'elles ont de longues queues.

Leur autre forme (que nous n'appellerons pas "normale" car les deux sont normales pour les Merrows femelles) est celle d'un phoque noir à la peau lisse. Les mortels les trouvent étrangement beaux et plus d'un mariage a été annulé parce que le mari était plus attiré par la Merrow que par son épouse... Et ce qui ne facilite pas les choses, les Merrows sont, par nature, remarquablement luxurieuses et prévenantes. Mais les femmes des côtes des Highlands sont pragmatiques et ont appris à gérer au mieux la situation entre leurs hommes et les Merrows.

Les Merrows ne portent pas ce que l'on peut appeler des vêtements. Elles portent avec ostentation les merveilles de l'océan, comme des coquillages, des coraux, des plantes, des écailles, des perles et autres trésors. Elles portent de grands manteaux noirs ou bruns, fait de la peau glacée des phoques, très pratiques, mais pas du tout modestes. Les Merrows ont analysés le concept de modestie il y a longtemps et ont choisis de le rejeter.

Les mâles de l'espèce sont complètement différents. Provoquant la peur, ils ont l'apparence des monstres redoutables du fond des océans, colossaux, avec des écailles, une crête dorsale, de grands yeux rouges encavés, beaucoup de tentacules, de griffes, de dents et de dards. Les femelles Merrows ne craignent pas les mâles, mais d'un autre côté, elles sont capables de s'accoupler avec n'importe qui/quoi.

Les hommes posent rarement leurs yeux sur des Merrows mâles, et seuls ceux qui sont bien informés seront capables de les identifier pour ce qu'ils sont. Ce n'est pas que les mâles soient inamicaux, mais la nature a bien séparé le monde pour les deux sexes de cette espèce. Les femmes sont des créatures terrestres et d'eaux peu profondes, les mâles sont des créatures des abysses et des grandes profondeurs. Ils passent leur vie à se battre contre les créatures effrayantes de ces fonds (aujourd'hui, surtout contre les sirènes). Eux aussi peuvent prendre la forme d'un phoque, tout comme celle d'un humain bien qu'ils le fassent rarement une fois qu'ils ont quittés l'enfance.

Ainsi, les femmes s'occupent de la pêche, du jardin et des enfants, alors que les hommes font la guerre et sont meurtris par ces batailles. C'est pourquoi, les Merrows ont reproduits avec un grand succès le modèle de culture humaine. Les hommes chassent, les femmes s'assemblent, les aînés s'occupent des enfants, et la vie est simple. Lorsque les femmes vieillissent, leur teinte de peau s'assombrit dans les cyan et vert. Lorsque les hommes vieillissent, ils grandissent et se musclent, ce qui leur permet de descendre à de plus grandes profondeurs sous l'océan, afin de lutter contre des Léviathans plus grands encore dans les profondeurs abyssales.



Si les Merrows ne sont pas bêtes, leur civilisation primitive leur convient. Ils n'ont pas de forme d'écriture, ne construisent pas de machines et vivent en harmonie avec leur environnement. Les hommes rendent visites à leurs épouses quand ils le souhaitent, souvent quand c'est leur tour de surveiller les eaux à proximité des femmes ou de la crèche.

Les Merrows donnent presque toujours naissance à des jumeaux, un garçon et une fille, nés dans une confortable caverne marine, dans l'air pour la fille et dans l'eau pour le garçon, bien qu'ils s'adaptent rapidement aux deux environnements. Les jeunes sont élevés dans une crèche communautaire, située sur les terres du clan McCodrum, sur la côte nord des Marches des Highlands. Ils se développent rapidement, et bientôt les garçons réclament un poulpe ("j'm'en occuperai bien") et les filles collectionnent étoiles de mer et hippocampes.

Lorsque les garçons bruyants et aventureux atteignent un certain âge (quand la mère est sûre qu'il est plus intelligent que le poulpe), elle l'envoie auprès des hommes afin qu'il s'entraîne et devienne un guerrier. Quant aux filles, elles rangent leurs étoiles

de mer et commencent à recevoir une éducation portée sur l'élevage et la sorcellerie du temps. Les garçons reviennent au moins deux fois par an, apportant à leurs sœurs les trophées de leur chasse ; le trophée traditionnel étant la tête d'une sirène à partir des cheveux de laquelle les filles fabriquent des colliers. Les Merrows sont une société tribale qui a pris pour modèle celle des humains les plus proches. Essentiellement patriarcaux, ils sont dirigés par un chef de clan (le plus vieux et le plus fort des mâles), mais il est naturellement toujours à combattre d'horribles et vilaines créatures, ainsi, c'est sa compagne qui dirige réellement le clan.

Les Merrows entretiennent d'excellents rapport avec le clan terrien voisin des McCodrum. Ces derniers leur assurent la protection des côtes et des cavernes qui leur permettent d'accoucher et, en retour, les Merrows leur fournissent une pêche de grande qualité et quantité, leur apprennent à prévoir le temps et sauvent leurs marins perdus en mer. Les McCodrum gardent les étrangers à l'écart des plages de leur pays. Leurs enfants jouent avec les Merrows dans les vagues et les jeunes apprennent à grandir ensemble. Toutefois, des règles strictes ont été établies sur le sujet des visites aux plages et cavernes des Merrows, et une fois que les garçons atteignent la puberté, ils ne peuvent approcher ces lieux qu'en de très rares occasions. De même, avant que les Merrows mâles ne soient trop vieux pour poser des problèmes (sous leur apparence naturelle et mortelle pour les humains), ils sont conduits auprès de leurs géniteurs. Quand aux femmes, fait unique dans la société des Highlands dominée par les hommes, elles peuvent aller où bon leur semble et ce sont elles qui veillent à ce que les hommes n'aillent pas flâner trop près des plages et des cavernes des Merrows.

Les femelles Merrows voyagent afin de commercer et de porter des messages en d'autres lieux d'Avalon, bien qu'elles quittent rarement le littoral. En de rares occasions, certaines aventurières Merrows remontent le long des grands fleuves des îles d'Emeraude, mais sans jamais perdre l'eau de vue. Les hommes agissent en force militaire, gardant les côtes et les flottes de bateaux de la prédation des sirènes et des autres espèces de la concurrente au trône de reine de la mer.

On prétend que les Merrows grandissent de trente centimètres par an. TOUS les ans. Et ils bénéficient de la longue vie de leur sang sidhe. On ne voit pas les aïeuls Merrows dans le monde des hommes, ils restent dans les profondeurs, dans les sombres abîmes, auprès de leurs pieuvres adorées, luttant contre les krakens et les léviathans. Quoi qu'il en soit, tous les Merrows répondraient à un appel de Maab.

En effet, bien que Maab soit une créature amère et colérique, c'est sans importance pour les Merrows, qui la considèrent comme leur reine. Toutefois, elle est toujours bonne avec les Merrows, ainsi la servent-ils avec fidélité. Les mâles vont par groupe de dix à vingt, vagabondant dans les mers qui bordent Avalon et surveillant les lieux importants. De grandes parties de chasse les amènent à lutter contre les sirènes. Maab bénéficie généralement d'une protection rapprochée de Merrows mâles. Et elle envoie régulièrement ses serviteurs (mâles ou femelles suivant la situation) perturber les plans de son ennemi de toujours, la Sirène Noire.

Voici la légende la plus courante propagée par le clan McCodrum sur les selkies :

“Selon la légende, il y a bien longtemps, le roi de la Mer et sa femme Maab, vivaient paisiblement au milieu des coraux. Ils avaient beaucoup d'enfants aux yeux d'or qui jouaient et chantaient les airs que leur mère leur avait appris. Un jour, la Reine disparut, appelée au loin par des motifs connus d'elle seule. Dans sa solitude, le roi chercha le réconfort dans les bras d'une sorcière. Cette dernière haïssait les beaux enfants et un jour, le Roi étant endormi, elle lança sur eux un terrible enchantement. Leur belle peau se changea en peau de phoque, leurs membres bien droits se transformèrent en nageoires maladroites, et leur corps adorable s'épaissit et s'arrondit. Mais leurs yeux d'or ne changèrent pas et ils purent encore chanter comme leur mère le leur avait appris. Lorsque le Roi eut vent de ce qui s'était passé, il exila la sorcière vers les profondeurs les plus ténébreuses de l'océan ; mais sa magie perdura.

Tels sont les selkies, une race de phoques intelligents nés du Roi et de la Reine de la Mer. Ils vivent près du rivage de la côte septentrionale des Marches des Highlands, où ils continuent de jouer parmi les algues et de chanter les uns pour les autres. A la différence des autres sidhe, ils ne sont pas cruels ; au pire, ils sont timides face aux humains. Une fois par an, ils s'aventurent sur la plage, où ils peuvent reprendre leur forme d'origine et danser sur le rivage. Le clan McCodrum fait en sorte que nul ne dérange jamais ces fêtes.

Les selkies tirent une étrange magie des profondeurs de l'océan. Généralement, ils l'utilisent pour donner à leurs amis du clan McCodrum une pêche abondante, mais ils sont tout à fait capables de couler un navire si nécessaire. Ce sont des créatures aimables, mais qui ne pardonnent pas à ceux qui les blessent.

Entre les selkies et les sirènes règne une grande hostilité. Selon la légende, la souveraine des sirènes, qu'on appelle elle aussi “Reine de la Mer” est précisément la sorcière qui maudit les selkies il y a si longtemps. Elle a maintenant soif de leur sang et envoie ses filles intrépides les chasser. Mais les selkies sont rusés et savent combattre leurs ennemis de toujours. Peu de sirènes ont pénétré dans les eaux des selkies et ont survécu...”



Zone de vie : Mers et océans à proximité des îles d'Avalon, mais plus particulièrement des Marches des Highlands

ND : 25 (10 sur terre)

Gaillardise : 2

Finesse : 3

Détermination : 3

Esprit : 2

Panache : 2

Jet d'attaque : 5g2

Domages : suivant l'arme

Compétences : Nager 6.

Capacités spéciales : *Changeur de formes :* les Merrows peuvent prendre à volonté la forme d'un phoque ou d'un humain.

Spriggans

Traduit de *Heroes, Villains and Monsters* pages 76 et 77.

Hommes de main



Malgré toutes les différences qui séparent les humains et les sidhe, il y a une chose qui rapproche ces deux races : la curiosité. C'est celle-ci qui a poussé les sidhe à quitter leurs brumes pour explorer Avalon et le peuple qui y vivait. C'est également la curiosité qui a amené quelques mortels à suivre les sidhe sur les chemins qui mènent à Bryn Bresail. De nos jours, les lords et ladys de la cour de lumière ont leurs lots d'intrigues à l'image des cours humaines. Ainsi, si quelque chose ou quelqu'un les intrigue, ils chargent un spriggan de le ramener à la cour. Les spriggans sont très bons à ce petit jeu mais ils ont appris à demander la permission de leurs seigneurs avant de leur ramener quoi que ce soit.

Au départ, les spriggans étaient de simples farceurs et bouffons de la cour des sidhe. Ils avaient un sens de l'humour malfaisant et faisaient de mauvais jeux de mots. Quand les sidhe découvrirent Avalon, ils furent envoyés pour en apprendre plus. Naturellement, la plupart des mortels ne comprirent pas le sens de l'humour spriggan et se fâchèrent lorsqu'ils leurs jouèrent des mauvais tours.

Les gens s'énervèrent également lorsque les spriggans leurs dérobèrent certains items pour les ramener à leurs maîtres sidhe, obligeant ces derniers à revoir la conception de ces créatures. La “nouvelle version” fut doter de puissants pouvoirs d'illusion afin de tromper les mortels et de pouvoir être envoyés pour de plus longues missions dans le royaume mortel, afin d'emprunter de petits objets qui pourraient être replacés plus tard. Lorsque la curiosité des sidhe se tourna à l'encontre des humains eux-mêmes, quelques spriggans reçurent une mission spéciale. Ils devaient enlever les petits humains appelés “enfants” et se faire passer pour eux le temps de leur “invitation” chez la Reine. Alors que plusieurs de ces créatures devaient utiliser leurs dons pour enlever des nouveaux-nés ayant vu le jour dans le même foyer abandonnèrent leur poste pour explorer le monde. Certains d'entre eux prirent beaucoup de plaisir à mentir et à se faire passer pour un enfant, se tournèrent vers le mal et se mirent à effrayer le peuple d'Avalon. Ces unseelie font un grand usage de leurs pouvoirs d'illusion et menacent leurs victimes pour obtenir les objets de valeur qu'ils convoitent. Ils se font passer pour des Firbolg ou des soldats envahisseurs juste afin d'entendre des cris de désespoir.

Les seelie spriggans sont rusés mais jamais malveillants. Ils volent généralement de la nourriture et de petits objets de valeur. Ils apprécient les desserts et autres gourmandises mais restent à distance de l'alcool dont l'odeur est pour eux repoussante. Quelques spriggans continuent à se faire passer pour l'enfant qui a été enlevé par la cour des sidhe. Cela se passe généralement lorsque l'enfant est en bas âge et que le spriggan peut grincer des dents et vagir... ils aiment voler l'argent et les biens de valeur avant de les cacher et d'envoyer à leur propriétaire des énigmes à résoudre afin de récupérer leur bien. Beaucoup de gens pensent que si l'on parvient à vaincre un spriggan dans un concours d'énigmes, la créature exaucera un vœu du vainqueur. Même si cela était vrai, cela serait sans doute très dangereux, voire mortel.

Le Seelie pourrait interpréter le vœu à sa façon et faire en sorte que l'issue en soit malheureuse.

Il y a deux manières de vaincre ces créatures. Tout d'abord, les spriggans ne savent pas résister à l'attrait d'un calembour. Si une énigme leur est soumise, ils doivent essayer d'y répondre. Même si la créature est en plein milieu d'une phrase, elle s'interrompt pour répondre à la contrepétie. Si cela se produit plus d'une fois dans une conversation, le personnage saura à qui il a affaire. Une fois qu'un spriggan est identifié, la manière la plus simple pour s'en débarrasser est de se mettre à siffler. Ces créatures sont en effet envoyées sur Avalon par un sifflement enchanté. Ils aiment donc ce bruit, auquel ils répondent de la même manière. Malheureusement pour eux, c'est également le signal pour leurs seigneurs sidhe qu'ils sont prêts à revenir à Bryn Bresail. Ainsi, si l'on siffle en présence d'un spriggan, il y répondra, ce qui entraînera sa disparition pour Bryn Bresail...

Les spriggans sont de petits êtres aux traits saillants qui arrivent à la hauteur du genou d'un homme et couverts excroissances épineuses sur tout le corps. Ils sont généralement très colorés mais ne révèlent jamais leur véritable apparence. Une fois qu'ils sont découverts, ils deviennent généralement de sales gosses avec un mauvais caractère et essaieront de disparaître furtivement en volant un maximum de trésors.

Zone de vie : les îles d'Emeraude

ND : 15

Gaillardise : 2

Finesse : 3

Détermination : 1

Esprit : 3

Panache : 2

Jet d'attaque : 4g3 (épines)

Dommages : 3g1 (couteau)

Compétences : aucunes

Capacités spéciales : *Illusions* : le MJ peut dépenser un nombre de dés d'héroïsme égal au trait d'Esprit le plus élevé des personnages qu'il essaie de duper par son illusion. Dissiper celle-ci sans employer les méthodes décrites plus haut demandera la dépense d'un dé d'héroïsme par un PJ qui devra alors effectuer un jet d'opposition d'Esprit du spriggan contre le sien. Chaque PJ peut effectuer ce jet une fois par illusion, s'il échoue, il sera définitivement convaincu de la véracité de ce qu'il voit et ne pourra plus retenter ce test.

Sirène

Repris du *Guide du Maître* page 160-161.

Homme de main



es sirènes ressemblent à des femmes quand on les aperçoit de loin et qu'elles gardent leur bouche fermée. On les trouve dans les eaux froides ; elles nagent souvent près des navires pour faire croire qu'elles se noient. Bien qu'elles ne soient pas particulièrement intelligentes, elles ont appris que cette tactique pouvait pousser un marin à les "sauver". Quand un humain se retrouve dans l'eau avec une

sirène, cette dernière ouvre la bouche et laisse apparaître deux rangées de dents acérées (comme celle d'un requin), puis elle attaque. Les sirènes essaient d'entraîner leurs victimes sous l'eau pour les noyer et les dévorer, même s'il leur arrive de prendre un plaisir assez macabre en dévorant leurs victimes encore vivantes sous les yeux de leurs compagnons restés à bord du navire. Quand cela arrive, elles émettent un son aigu qu'on dirait venu d'un autre monde, que les marins ont surnommés le "chant des sirènes". Peu de marins laisseront passer l'opportunité de tuer une sirène.

Zone de vie : Mers & Océans de Théah

ND : 25 (5 au sol)

Gaillardise : 2

Finesse : 3

Détermination : 2

Esprit : 3

Panache : 2

Jet d'attaque : 4g3 (morsure), 5g2 (prise)

Dommages : 3g3 (morsure)

Compétences : Comédie 3, Nager 4

Capacités spéciales : après avoir réussi une prise dans l'eau, la sirène peut entraîner sa victime sous l'eau. Un joueur incarnant un héros mordu par une sirène alors qu'il est en train de retenir sa respiration doit réussir un jet de Détermination contre un ND égal au montant des dommages qu'il vient de subir (en plus du jet normal de blessures) ; s'il rate ce jet, le héros devra reprendre sa respiration en ouvrant la bouche et commencer à se noyer immédiatement. Les règles de noyade ne s'appliquent pas aux sirènes. Elles se déplacent très maladroitement sur la terre ferme.



La Sirène noire, "Queen of the Sea"

Traduit de *Heroes, Villains and Monsters* pages 70 et 71.

Vilain



es marins racontent nombre de légendes au sujet de la Sirène Noire, une femme hideuse qui vivrait au fond de l'océan. Son souffle serait un ouragan et ses froncements de sourcils projetteraient des boules de foudre. Ses simples griffes pourraient déchiqueter un homme en une seconde et elle pourrait transformer un bateau en pierre simplement en le regardant. Mais aucun homme en vie ne peut se vanter de l'avoir vue.

Les histoires sur sa puissance et sa malveillance viennent en réalité de ceux qui sont dotés d'une "double vue", comme les streghe della sorte ou les Prophètes, qui "reçoivent" des visions la concernant mais redoutent d'attirer son attention. Ces personnes savent que la Sirène Noire existe et, louant Theus avec reconnaissance, qu'elle est la dernière de son espèce. "La Reine de la Mer" apparaît comme une forme géante et obèse couverte d'algues vertes et qui vit dans l'obscurité du fond de l'océan, dans un palais construit avec les os des noyés. Elle a des griffes aux mains, des cheveux tentaculaires et des yeux rouges flamboyants qui en font une créature de cauchemar pour les humains. Elle est assise sur un trône fabriqué à partir du crâne d'un kraken et observe le monde à travers une rougeoyante bulle d'air, tout en écoutant les chuchotements de ses servantes les sirènes. Elle observe Théah par "flash" dans sa bulle et peut ainsi instiller sa fétide influence sur les scènes qu'elle observe, bien au-delà de sa tanière.

Son plus grand ennemi est celle qui partage avec elle le titre de "Queen of the Sea", et leur haine respective dure depuis des millénaires. La grande reine Sidhe connue sous le nom de Maab lutte implacablement contre la Sirène Noire pour la suprématie des océans. Lors de l'une de ces batailles régulières, Maab frappa durement la sirène, tranchant l'une des griffes de cette créature antédiluvienne.

Cette griffe, gorgée par le mal de sa propriétaire, flotta sur les vagues pendant des siècles, portée par les marées tandis que le corail se développait lentement à sa surface. Toute forme de vie marine qui la touchait mourrait instantanément, tué par la méchanceté qu'elle exhale... Et puis, elle heurta un navire humain... Et ainsi naquit le Vaisseau Fantôme...

La Sirène Noire souhaite "seulement" prendre le dessus sur Maab et être la Reine incontestée des océans. Elle ne voit dans les humains que de pathétiques vers qui flottent à la surface des vagues et qu'elle prend plaisir à tourmenter avec des orages ou ses créatures. Si elle parvient à vaincre Maab, il est certain que de tels désagréments se produiront encore plus souvent...

La Sirène noire est la dernière représentante de l'espèce Syrneath originale. Les sirènes actuelles n'en sont que des descendantes dégénérées.

Zone de vie : Océan

ND : 30

Gaillardise : 7

Finesse : 6



Détermination : 6

Esprit : 6

Panache : 5

Jet d'attaque : 9g6 (griffes), 7g6 (morsure)

Dommages : 7g2 + poison dégénératif (griffes), 7g3 + poison dégénératif (morsure)

Compétences : la Sirène Noire possède toutes les compétences en relation avec le milieu marin au rang 6.

Capacités spéciales : la Sirène Noire dispose d'un grand nombre de capacités spéciales qui la rendent encore plus mortelles.

Aggravation des conditions climatiques : la Sirène Noire peut aggraver les conditions climatiques en mer comme elle le souhaite. En terme de jeu, on considère qu'elle peut avoir recours à volonté aux runes Lærdom Nød, Kjølíp, ainsi qu'à la compétence Brume de la sorcellerie Duman'Kir.

Animer les morts : la Sirène Noire peut réveiller d'entre les morts les gens qui sont noyés dans son royaume. En terme de jeu, on considère qu'elle peut avoir recours à la compétence Animation de la sorcellerie Necros, mais avec un ND de 1 au lieu de 10, plus 1 par mort-vivant supplémentaire et leur durée de vie est illimitée (enfin, jusqu'à destruction...).

Aura de peur : la Sirène Noire a un niveau de peur de 8 si on la voit réellement et de 5 à travers une vision.

Boule de foudre : la Sirène Noire peut choisir d'envoyer une boule de foudre à la place d'une attaque classique, celle-ci touche une zone de 5 mètres de diamètre. Tous ceux qui s'y trouvent encaissent les mêmes dommages qu'avec la rune Villskap de la sorcellerie Lærdom, mais avec un rang de maîtrise de 5 et une compétence à 5 (ce qui nous fait des dommages de 10g5) !

Domination des créatures marines : toutes les créatures marines obéissent à la Sirène Noire. Il lui suffit de leur donner des ordres. Elle peut même les envoyer à la mort.

Globe de vision : en observant à travers le Globe de Vision, la Sirène Noire peut avoir des visions de ce qui se passe ailleurs, comme avec la rune Fornuft de la sorcellerie Lærdom, mais sans la restriction de devoir connaître le lieu. Il lui suffit de vouloir voir un endroit précis et elle le verra dans sa bulle d'air. Elle peut

ensuite utiliser ses autres pouvoirs dans un rayon de 50 mètres autour de sa vision.

Poison dégénératif : les griffes et la morsure de la Sirène Noire insinue dans le sang de sa victime un poison dégénératif très rapide. Une fois touché (au moins une blessure légère), la victime perd un point de Gaillardise toutes les heures. Une fois à zéro, elle meurt. Ainsi, en combat, si ces autres pouvoirs n'ont pas été efficace, la Sirène Noire inflige un coup à chacun de ses adversaires avant de disparaître, laissant le poison faire son effet...

Rassemblement des sirènes : la Sirène Noire peut automatiquement appeler 3 sirènes à ses côtés, à la volonté. Cette action lui demande une action afin de lancer son appel. Les sirènes arrivent alors 1d10 phases plus tard.

Régénération : la Sirène Noire n'encaisse des dommages normaux que des armes bénies, des armes Sidhe, des appareils Syrneath, ou autres armes de ce type (comme les mains de Matushka). Les autres armes lui infligent également des dommages, mais qu'elle peut guérir au rythme de 5 blessures légères par phase et d'une blessure grave par round. Il convient donc de suivre séparément les deux types de blessures.

Tourbillon : la Sirène Noire est capable de créer un véritable maelström capable d'engloutir n'importe quel navire. Le pilote parviendra à sortir son navire de ce guépier en réussissant un jet de compétence approprié (Canotage, Navigation, etc.) contre un ND de 60 ! Sinon, le navire et ses occupants disparaîtront corps et biens.

Vie dans les abîmes : la Sirène Noire vit au fond des océans. Elle est donc totalement immunisée contre le froid glaçant et la pression importante qui s'exercent contre ceux qui y vivent. Un être humain normalement constitué encaisserait 2d10 blessures légères par round en raison du froid et 4d10 à cause de la pression. Par contre, même si elle ne subit pas de pénalités et peut respirer à la surface, la Sirène Noire est beaucoup moins à l'aise en surface.

Sluagh

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmare* pages 77 et 78.

Vilain

Hes légendes d'Avalon racontent toujours des histoires de héros faisant face à la malchance et vainqueur de glorieuses victoires. Personne ne se souvient du nom des soldats qui sont morts à ses côtés ou en face de lui ni ne pleurent ceux qui ont versés leur sang. Même les légendes dramatiques finissent bien pour quelqu'un. Un passage est tenu jusqu'à l'arrivée des renforts ou le sacrifice d'un homme permet à sa famille de s'en sortir indemne. Alors que les morts sont oubliés, l'héroïsme du valeureux est loué. Ces oubliés deviennent alors des Sluagh, des voleurs de peaux, qui marchent la nuit à la recherche de la vengeance.

Les Sluagh sont nés des fréquentes guerres qui essaient l'histoire d'Avalon. Tandis que les Sidhe apportaient la magie dans les îles, les humains leur donnèrent la civilisation, ses règles et ce qui les accompagne. L'un de ces effets secondaires est,

malheureusement, l'horreur de la guerre. Alors que de nombreux Sidhe prennent l'apparence de duellistes ou de chevaliers héroïques, peu ont vu le chaos sanglant d'un champ de bataille. Les histoires qu'on leur raconte rendent romantiques la bataille et les Sidhe sont très mal préparés à la réalité pleine de tripes et de boyaux de la guerre. Certains y ont été confrontés et ont été profondément corrompus par ce chaos. Bouffis de la haine et de la douleur provoqués par les épées et les canons, ils ont développé une faim dévorante de ces sentiments. Si l'on écoute les Unseelie, leur nombre est sous-estimé car ils ne se joignent plus aux différentes Cours. Ils veulent seulement entendre les cris des femmes et des enfants alors qu'ils leur apportent les horreurs de la guerre.



Cachés sur les lieux des batailles, les Sluagh attendent que la nuit tombe. Quand un homme mourant tombe et que son sang coule sur le sol, le sluagh s'introduit alors par cet interstice dans le corps de la victime. Certaines légendes affirment qu'ils tirent leur substance du dernier souffle qui quitte la bouche sanglante de la victime et goûte celui-ci comme leur récompense ultime. Le Sluagh entre alors dans le corps et se repose. La nuit suivante, la créature se lève alors de manière horrible, portant la peau du soldat qu'il a squatté. Il sait alors où la victime vivait et connaît la route qui mène à son logis. Quand il regagne la maison de sa victime, il attaque et tue tous les membres de sa famille, prenant également leur peau. Il absorbe alors leur mémoire et voyage jusqu'à la prochaine ville, cherchant plus de victimes et de batailles.

Dans leur état naturel, ces créatures voyagent dans le sol lui-même. Une fois qu'elles se sont appropriées une peau, elles sont indistinguables d'une personne normale ; elles sont capables de feindre de manger, de respirer et même de dormir. Mais elles ne sont pas parfaites.

La blessure qui a causé la mort ne guérit pas et sera automatiquement découverte si on la recherche. Si ces créatures peuvent imiter quelqu'un en train de manger, elle ne peut exécuter les fonctions corporelles naturelles. Elle ne saigne pas si on l'entaille et elle ne guérit d'aucune des blessures qu'elle subit. Il est plus facile pour un sluagh d'obtenir une nouvelle peau que d'essayer de soigner celle qui est inutilisable. Certains suggèrent qu'il faut dépecer les morts des champs de bataille afin que les Sluagh n'est plus de peaux à voler.

Ainsi, de nombreuses unités d'Avalon ont un petit groupe chargé de ce devoir ingrat. Certains légendes anciennes suggèrent que saupoudrer de la limaille de fer sur le sol du champ de bataille aurait le même effet. Malgré ces faiblesses, la seule manière de détruire un Sluagh est de le tuer avec l'une des armes utilisées sur le champ de bataille où il a volé sa peau. Si la lumière lui est douloureuse, elle ne le tuera point. Cela peut être très difficile de découvrir la première peau qu'a volé le Sluagh, d'autant qu'il a pu en porter un grand nombre depuis...

Sous leur forme naturelle, les Sluagh ressemble à des squelettes couverts de sang. Ils sont plus vulnérables sous cette forme. S'ils portent une peau, celle-ci doit être très sévèrement endommagée pour qu'il l'abandonne. Ils subissent quelques légers dommages à leur véritable corps mais la peau les protège. Un Sluagh habillée d'une peau peut se déplacer de jour ; sous sa forme nue, il sera incinéré instantanément par la lumière. Lorsqu'il porte une peau, un Sluagh est très difficile à repérer, à moins de savoir ce que l'on recherche. S'ils ont la mémoire de base des peaux qu'ils portent, ils n'ont pas accès à la totalité de ces "archives". Il en sait généralement juste assez pour entrer dans la peau de son personnage, tuer une nouvelle victime et s'emparer de sa peau. Sous sa forme normale, le Sluagh ne peut que chuchoter. Des chasseurs Unseelie affirment également que même lorsqu'il porte une peau, la voix est plus faible qu'habituellement et peut permettre de repérer un Sluagh.

Zone de vie : Avalon, Inismore et Marches des Highlands

ND : 20

Gaillardise : 3

Finesse : 3

Détermination : 2

Esprit : 1

Panache : 2

Jet d'attaque : 4 g3 (à mains nues)

Dommages : 3g2 (à mains nues)

Compétences : aucunes.

Capacités spéciales : *Vol de peau* : le MJ doit dépenser un certain nombre de dés d'héroïsme pour permettre à un Sluagh de voler la peau d'un personnage une fois que celui-ci est inconscient. Pour imiter un Homme de Main, il doit dépenser un nombre de dés égal à la Détermination de la cible. Un héros, un vilain ou un scélérat pourra effectuer un jet d'opposition de sa Détermination contre la Gaillardise de la créature. Si la créature l'emporte, le MJ peut dépenser ses dés pour s'emparer de la peau du personnage. Si le personnage l'emporte, il peut dépenser un dé d'héroïsme pour se réveiller ou décider de laisser faire la créature.

Ssassiss (ou San Huang)

Héros, Vilain ou Scélérat



es Ssassiss étaient l'un des peuples syneth qui précéda l'homme sur Théah. Il s'agissait d'une race d'hommes-serpents à la culture pacifique, adeptes de la relaxation et du développement personnel physique et mental.

Obligé de s'impliquer dans les syneth, ils se retirèrent des conflits dès qu'ils le purent en gagnant la péninsule cathayane. Puis les sidhe parvinrent à vaincre les syneth qui furent exilés dans les Contrées Obscures. Les Ssassiss y échappèrent.

C'est alors que quelques décennies plus tard ils découvrirent les humains. Ils prennent alors le nom de San Huang pour s'adapter à la culture locale et enseignent aux hommes l'art d'être et de vivre en harmonie avec la nature. On connaît le nom et les exploits de plusieurs d'entre eux : Nu Wa et Fu Xi apprirent aux hommes à pêcher, apprivoiser les animaux mais aussi l'art de la peinture et de la musique. Shen Nong enseigna l'art des plantes, la médecine et l'hygiène corporelle. Sui Ren enseigna l'art de la cuisine. Un quatrième dont on ne connaît pas le nom fut le seul syneth à atteindre le *Jing hueng* (l'Âme Dorée) qu'il enseigna aux hommes. C'est pour cette raison que le chamanisme est aussi présent dans la culture cathayane.

Mais les Sidhe furent rapidement jaloux de la proximité qui existait entre les Ssassiss et les humains. Ils passèrent alors à l'attaque et les exterminèrent avec la férocité dont ils sont parfois capables. Ainsi, la race pacifique et calme des San Huang disparut-elle de la surface de Théah.

Enfin, c'est ce que croient les sidhe. En réalité, au moins un membre de cette espèce réussit à échapper au xénocide. Il gagna le mont Ozayrat qui contient une grande quantité de fer froid, et interdit la présence des sidhe et l'utilisation de toute sorcellerie Glamour, Mixtio ou Perfect Man. Aussi longtemps qu'il restera sur cette montagne, les Sidhe ne pourront le voir et le détruire.

Sous leur apparence originelle, les Ssassiss ont la partie supérieure du corps (à partir des hanches) similaires à celle des humains, si l'on excepte une absence totale de pilosité, une peau huileuse et caoutchouteuse, des yeux serpentins, deux crocs à venin uniques dans la bouche et une langue fine et bifide. La partie inférieure, par contre, est une queue de serpent de près de 5 mètres, ce qui en fait tout de même une créature impressionnante. Il est possible de retrouver des mues des ancêtres Ssassiss dans les ruines de leurs cités de l'Empire du Croissant ou du Cathay.

Zone de vie : Théah, mais plus particulièrement l'Empire du Croissant et le Cathay

ND : variable suivant les armes utilisées.

Gaillardise : 3-5

Finesse : 4-6

Détermination : 6-8

Esprit : 7-9

Panache : 6-8



Jet d'attaque : variable suivant les armes utilisées. 5g5 (Morsure)

Dommages : variable suivant les armes utilisées. 0g1 + Venin (Morsure)

Compétences : à la discrétion du MJ, mais au minimum "Course de vitesse" 6, Equilibre 6, Escalade 6.

Capacités spéciales :

Sorcellerie Af'a : tous les Ssassiss maîtrisent parfaitement la sorcellerie Af'a. Mais, à la différence des sorciers Af'a humains, les San Huang peuvent commander autant de serpents qu'ils le souhaitent sans avoir d'augmentations à prendre sur leur jet et ils peuvent se glisser dans un trou de 2,5 cm de diamètre ! Leur rang de maîtrise dans la sorcellerie Af'a est considéré comme étant de 5.

Venin : tous les Ssassiss sont venimeux. Ils peuvent mordre quelqu'un pour injecter une dose de poison hallucinogène dans son système sanguin.

Succube

Repris du *Guide du Maître* page 161.

Vilain



Les succubes vivent dans les brumes que les sorciers montagnois franchissent quand ils utilisent leur compétence Marcher. Elles murmurent à l'oreille des sorciers pour les convaincre d'ouvrir les yeux. Si un héros se laisse entraîner, retirez-lui sa feuille de personnage. Ce personnage est maintenant mort. Vous avez une autre option : vous pouvez essayer de les charmer ou de les intimider (cf. système de répartition) pour leur faire ouvrir les yeux mais les succubes n'auront droit qu'à un seul jet pour faire leur tentative. Les succubes étant souvent fatales aux héros, utilisez-les avec parcimonie.

Zone de vie : Théah

ND : -

Gaillardise : -

Finesse : -

Détermination : 2

Esprit : 2

Panache : -

Jet d'attaque : -

Dommages : -

Compétences : Eloquence 4

Capacités spéciales : les héros qui ouvrent les yeux pour regarder une succube sont retirés du jeu. Considérez-les comme morts. Aucune force connue sur Théah ne peut causer de dommages aux succubes.

Tesseran

Traduit de *Heroes, Villains and Monsters* pages 74 et 75.

Vilain



Il s'agit de l'une des races antiques connues sous le nom collectif de Synneth qui disparut bien avant la suprématie de la race humaine. Tout ce qui reste de leur grande civilisation, ce sont des artefacts et des machines que l'on déterre de cités brisées et enfouies. Ils détenaient une technologie particulièrement évoluée, à la puissance destructrice impressionnante et magnifique à observer. La plupart de leurs villes ont été balayées de la surface de Terra par les autres races Synneth (parmi lesquelles on trouve les Domae et les Drachen). Leurs dirigeables gracieux, leurs armes terribles et leurs cités fabuleuses ne sont que des exemples mineurs de leur technologie. Même les items les plus simples sont au-delà de la compréhension du scientifique le plus érudit. Généralement, de tels artefacts sont utilisés par la noblesse comme des bibelots ou des jouets que l'on offre aux enfants.

S'il est fort possible que quelques Tesseran est survécus aux cataclysmes qui les frappèrent, personne n'a jamais relaté une rencontre avec un tel être. Il est quasiment certain, si l'on considère leur technologie avancée, qu'un Tesseran serait considéré comme un dieu au regard des normes contemporaines. En fait, il est impossible de dire combien de visions, de visites "divines" ou "célestes" sont en réalité le fait d'une rencontre avec un Tesseran. Plusieurs rencontres avec des Tesseran se sont effectivement produites à l'ère du vieil empire numain et sont à l'origine du panthéon déiste et de la vision du cosmos de cette période.

Les Tesseran sont (ou étaient) d'aspect humanoïde, mais le reste de leur apparence varie énormément. Il peuvent avoir l'allure qu'ils souhaitent. L'appareil qu'ils utilisent tous est fixé sur leur torse, émet un bourdonnement presque imperceptible et laisse autour du Tesseran une aura ondoyante (comme une déformation thermique).

Les Tesseran sont de puissants télépathes : ils peuvent communiquer mentalement (par contre ils ne sont pas capables d'avoir recours à des attaques psychiques) ; ainsi, ils peuvent communiquer avec n'importe qui. La nature de leur télépathie leur permet de transformer automatiquement leurs pensées dans la langue maternelle de la cible – mêmes dans des langues différents si les cibles de sa télépathie sont de nationalités distinctes. De même, les personnages qui conversent avec un Tesseran n'ont pas besoin de parler : la télépathie du Tesseran lui permet d'interpréter et de traduire le discours de l'humain au fur et à mesure que celui-ci le formule mentalement.

Zone de vie : Théah.

ND : variable selon les compétences

Gaillardise : 5

Finesse : 6

Détermination : 4

Esprit : 10

Panache : 4

Jet d'attaque : variable selon les compétences

Dommages : variables selon l'attaque, 0g2 de dommages à mains nues

Compétences : au choix, de 1 à 5 rangs

Appareils tesseran : les matériels utilisés par les Tesseran varient énormément aussi bien dans leurs aspects que dans leurs utilisations, mais ils ont tous un trait commun : ils sont au-delà de la compréhension scientifique du Théan contemporain. Même si un appareil complètement opérationnel est découvert par un personnage, il n'aura aucune indication sur la façon de le faire fonctionner correctement. Sans connaissance du raisonnement technologique Tesseran, ils ne seront jamais rien de plus que des bibelots et des curiosités. Des Tesseran en vie porteraient tous les items suivants, probablement accompagnés d'autres appareils uniques et spécifiques à chacun d'eux. Il n'y a qu'eux qui pourront les faire fonctionner ; les humains et les autres races ne pourront jamais les faire marcher, quelles que soient les circonstances.

Propulseur à balles : il s'agit de l'arme standard des Tesseran, le propulseur à balles utilise le principe magnétique pour propulser des balles métalliques (de la taille des balles contemporaines de mousquet) mais avec une vitesse extraordinaire, sans utilisation d'une réaction chimique (à l'inverse des armes à feu). En tant que telles, ils peuvent être rechargés rapidement : tous les propulseurs comportent un chargeur de munitions anti-pesanteur qui insère une nouvelle balle dans le canon après l'éjection de la précédente. Ils infligent 6g4 dés de dommages et infligent des blessures graves toutes les 10 blessures légères, comme les armes à feu. La plupart des chargeurs anti-pesanteur contiennent assez de projectiles pour 15 utilisations.

Champ de force : les champ de force Tesseran crée un champ magnétique autour du Syrath assez puissant pour repousser n'importe quelle attaque à leur rencontre, à condition que l'arme utilisée contienne du fer. Il annule 4 dés gardés, mais uniquement contre les armes contenant du fer (donc pas les poings nus ou les armes en bois) ; ainsi les armes d'escrime, les armes à feu, et même les armes lourdes n'infligent que du Xg0 au Tesseran.

Ceinture de vol : cet objet commande un champ magnétique qui repousse le Tesseran par rapport à la polarité du noyau de fer de Terra, ce qui lui permet de voler à une vitesse de 10 m/round.

Kit médical : cet appareil que les Tesseran portent à l'épaule leur permet d'exciter le fer contenu dans les globules rouges, accélérant ainsi le processus curatif de leur corps. Une fois qu'il active ce dispositif, le Tesseran regagne 2 blessures légères par phase. Une fois qu'elles sont toutes soignées et s'il lui reste des blessures graves, on en annule une que l'on remplace par 20 blessures légères, qui se soignent tranquillement, ainsi, il guérit d'une blessure grave en un round.

Thalusai (ou Visiteur)

Repris de *Die Kreuzritter* pages 105-106.

Vilain



es visiteurs thalusai ressemblent à un croisement entre un humain et un insecte. D'épaisses plaques de chitine protègent les avant-bras et tibias de la créature, alors que ses jambes curieusement articulées lui permettent d'effectuer des bonds prodigieux. Bien que ces créatures n'aient que quatre doigts, elles sont particulièrement adroites et leurs membres sont très puissants.

Zone de vie : Théah

ND : variable selon les compétences

Gaillardise : de 5 à 9

Finesse : de 3 à 7

Détermination : de 3 à 7

Esprit : de 4 à 8

Panache : de 1 à 5

Jet d'attaque : variable selon les compétences

Dommages : variables selon l'attaque, 0g2 de dommages à mains nues

Compétences : au choix, de 1 à 5 rangs, Parade (chitine) 3

Capacités spéciales : les visiteurs reçoivent gratuitement 3 rangs dans la compétence Parade (Chitine). Cela simule leur faculté à parer les coups grâce aux plaques dures et chitineuses qu'elles ont sur les bras et les jambes. Cette défense est automatique sur toute attaque et ne diminue pas les actions qu'il a de disponible grâce à son Panache.

En outre, un visiteur peut dépenser une action pour effectuer un bond, ce qui permet à la créature de monter de 3 niveaux d'un coup. Lorsqu'ils reprennent leur apparence normale, ils bénéficient d'un niveau de peur exceptionnel de 7, on sent que l'on a en face de soi le mal incarné.





Création d'un Visiteur : on crée un Visiteur comme s'il s'agissait d'un personnage. Ils bénéficient des avantages suivants : Gaillardise +4, Dextérité +2, Détermination +2 et Esprit +3. Leurs maximums sont : Gaillardise 9, Finesse et Détermination 7, Esprit 8 et Panache 5 (même si des avantages peuvent modifier ces chiffres, comme Trait légendaire par exemple). Les Visiteurs ont accès à tous les avantages qui ne sont réservés à aucune nationalité en particulier, à la discrétion du MJ. Leur principal problème est que les métiers et compétences attenantes leur coûtent deux fois plus cher, en termes d'achat comme de progression. Les Visiteurs n'ont pas le droit d'acheter d'écoles de sorcellerie, de chamanisme et d'arcane. En outre, ils ne bénéficient d'aucun dé d'héroïsme.

Toutefois, ils disposent d'une bague de déguisement à l'image de leur choix, d'un collier vocal et d'une dague à lentille dotée de deux accumulateurs de lumière. Le problème de leur technologie de déguisement est que l'apparence qu'ils prennent est imparfaite puisqu'ils n'ont pas d'ombre, aussi préfèrent-ils user d'identités travaillant ou vivant de nuit ou en milieu fermé afin de dissimuler ce petit problème.

L'espérance de vie moyenne d'un Visiteur est de plusieurs siècles, aussi doivent-ils périodiquement adopter une nouvelle identité humaine chaque fois qu'ils en usent une. Les plus malins apprennent à nouer leur nouvelle identité à la précédente, transmettant titres et possessions à un héritier ou apprenti qui est tout simplement le même Visiteur doté d'un nouveau visage.

Lorsqu'il décède, le visiteur se décompose complètement en moins d'une minute.

Le Verschlingen

Repris de Eisen page 121.

Vilain



Le Verschlingen est un gigantesque serpent albinos de trente mètres de long. Bien qu'il ne soit pas aussi imposant physiquement qu'un Drache, il possède une méthode de destruction bien plus insidieuse – il sécrète des toxines mortelles qui emplissent l'air et l'eau l'environnant, empoisonnant ainsi toute la zone. On ressent les effets de ses toxines à 150 kilomètres à la ronde, mais ils ne sont véritablement problématiques que dans les trois mètres autour du monstre.

Zone de vie : Rivières et fleuves d'Eisen

ND : 10/15 quand il nage (voir les capacités spéciales)

Gaillardise : 7

Finesse : 3

Détermination : 9

Esprit : 1

Panache : 1

Jet d'attaque : 4g2 (morsure), 5g1 (queue)

Dommages : morsure fatale (voir ci-dessous), 6g6 (queue)

Compétences : Escalade 2, Guet-apens 4, Jeu de jambes 1, Nager 2

Capacités spéciales : le Verschlingen ignore les 10 premiers points de dommages de toutes les attaques. Si l'attaque fait ainsi moins d'un point de dommages, c'est que le coup a ricoché sur la créature. Se trouver à moins de trois mètres d'elle inflige une blessure légère par phase ; les personnages et hommes de main doivent automatiquement effectuer un jet de blessure à la fin du tour s'ils ont reçu des blessures légères. Les brutes s'évanouissent sur-le-champ et meurent si elles sont exposées pendant plus d'une heure.

Être mordu par le Verschlingen est synonyme de mort instantanée. Les crocs laissent derrière eux deux trous fumant, la victime se contractant quelques secondes durant avant de mourir. Vous pouvez avertir vos personnages en poussant la créature à tuer un PNJ et les encourager à investir leurs actions en défenses actives... juste au cas où. Enfin, si tout échoue, un PNJ fidèle envers le personnage sur le point de se faire mordre peut se mettre en travers de son chemin et se voir injecter le venin mortel. Cela ne devra pas arriver plus d'une fois. Lorsque les personnages sont mis au parfum, les paris sont ouverts.

La toxine de la créature est de nature magique et disparaît à la mort du Verschlingen. Les personnages qui le terrassent et en ramènent la preuve gagnent 5 points de Réputation, puis 10 de plus une fois que la Consommation commence à disparaître.



Le Vodanken

Traduit de *Heroes, Villains and Monsters* pages 80 et 81.

Vilain



réé il y a des millénaires, le Vodanken continue d'assurer son rôle de gardien : il surveille les alentours de Cabora et s'assure que personne n'y débarque. Avant que Cabora ne resurgisse des flots, le Vodanken ne menaçait que les navires qui passaient à proximité de l'endroit où celle-ci était immergée dans le Miroir. Depuis le retour de Cabora, toutefois, le Vodanken a retrouvé une nouvelle vigueur dans l'exécution de son rôle. Entité sans esprit, le Vodanken ne connaît ni ami ni ennemi.

Navire marchand, vaisseaux de ligne ou bateaux pirates sont tous des cibles potentielles de ses attaques, et il se montre sans pitié pour tous. Le Vodanken ne montre que peu d'intérêt pour la destruction des bateaux eux-mêmes. Son but est plutôt l'extermination de l'équipage, de ces hommes et femmes qui voudraient débarquer sur SON île antique, SON protectorat.

Cette colossale créature n'a pas de corps en tant que tel. A la place, il est simplement composé d'eau de mer, agglomérée par un ancien rituel magique vieux de plusieurs millénaires. A volonté, le Vodanken peut se dissoudre dans l'océan qui l'environne et se reformer à quelques mètres ou à des centaines de kilomètres de là. Quand il est dans son état semi-solide, le Vodanken apparaît comme une ombre à la surface de l'eau, ou une série de tentacules monstrueux surgissant des profondeurs ; même pendant ses attaques, ses victimes auront du mal à savoir où commence le gardien et où finit le Miroir...

Les légendes concernant le Vodanken ont circulées à travers tout Théah, malgré le fait que personne n'ait survécu pour raconter cette aventure. Les marins savent seulement que les bateaux qui naviguent dans le Miroir disparaissent de temps en temps pendant des mois, pour resurgir privés de leur équipage, laissant la cargaison sans surveillance. Depuis l'émergence de Cabora, ces incidents sont devenus plus fréquents, mais rares sont ceux qui ont fait le rapprochement entre ces deux faits.

Physiquement, le Vodanken n'est que de l'eau de mer, entourée d'une fine membrane perméable. Celle-ci peut se déformer pour s'adapter aux besoins du moment ; habituellement, elle flotte simplement sous la surface, sous la forme d'une goutte vaguement sphérique. Quand elle attaque, il a tendance à se coller sous l'eau contre la coque du navire et à envoyer ses tentacules le long des bastingages pour s'emparer de l'équipage. Simultanément, il frappe le navire avec des orages, des éclairs et de violentes rafales de vent.

Bien qu'ils en soient complètement inconscients, quelques marins ont survécus aux attaques du Vodanken. Généralement, ils pensent qu'il s'agissait d'un orage particulièrement violent plutôt qu'une attaque de créature antédiluvienne. Heureusement, même une créature aussi puissante ne peut pas être partout à la fois. Un bateau peut réussir à tromper sa vigilance, en particulier s'il est occupé ailleurs. Une telle tactique est d'ailleurs le seul moyen d'atteindre Cabora sans encourir sa colère.



Affronter le Vodanken n'est pas comme livrer une bataille, il s'agit plutôt d'affronter la mer elle-même et que l'on soit courageux, pieux, lâche ou fier, mieux vaut tenter de prendre la fuite. Le Vodanken ne s'occupe pas des navires, concentrant ses attaques sur les hommes d'équipage comme si mille orages frappaient le pont simultanément.

Zone de vie : Le Miroir

ND : 60

Gaillardise : 12

Finesse : 8

Détermination : 12

Esprit : -

Panache : 6

Jet d'attaque : 10g8 tentacules (coup/prise)

Dommages : spécial, voir ci-dessous

Compétences : Connaissance de la mer 6, Déplacement silencieux 5, Filature 3, Guet-apens 4, Nager 5, Navigation 6, Pêche 5, Perception du temps 4

Capacités spéciales : le Vodanken peut avoir recours aux capacités suivantes :

Hurricane : le Vodanken peut contrôler le temps. Une fois par round, il peut intensifier les conditions climatiques dans la zone immédiatement voisine. L'orage surnaturel dure aussi longtemps que le Vodanken est dans le secteur.

Engloutir : des personnages jetés par-dessus bord par une attaque du Vodanken sont prêt pour être noyés dans le corps semi-liquide du monstre plutôt que de se retrouver dans l'eau de mer normale. Pour chaque personnage jeté par-dessus bord pendant le combat, lancer 1d10. Si le résultat est impair, le personnage est englouti par le Vodanken et doit faire face immédiatement aux effets de la noyade comme si le Vodanken l'avait avalé. Sur un résultat pair, le héros vole littéralement au-dessus du Vodanken pour finir dans les eaux du Miroir. Le voila prêt pour un très long bain...

Epouvantable présence : dès que le Vodanken a lancé sa première attaque, ce pouvoir entre en action. Toute créature qui se trouve à moins de 25 mètres doit effectuer un jet de Peur contre le niveau de Peur du Vodanken (12 !!!).

Ingestion intégrale : une fois que le Vodanken a réussi une attaque avec l'un de ses six tentacules, il peut "ingérer" la victime au sein de son corps semi-liquide, et commencer de le noyer. Une fois absorbée, la victime est soumise aux règles de la noyade. Une fois par round, la victime peut tenter de "nager" en dehors du tentacule du Vodanken. Cela requiert de sa part la victoire d'un jet en opposition de Natation + Détermination contre Attaque (tentacule) du Vodanken, permettant ainsi au héros d'échapper temporairement à la créature.

Raz-de-marée : Afin d'attaquer la totalité d'un équipage, le Vodanken peut sacrifier ses six tentacules pour utiliser cette capacité. Les tentacules s'"écroulent" alors en un véritable raz-de-marée, capable de jeter tout le monde par-dessus bord. Toutes les personnes présentes sur le pont doivent effectuer un jet de Détermination contre un ND égal à 30 s'ils se tiennent au bastingage ou au mat ou être jetés par-dessus bord. S'ils résistent, tous leurs objets auront par contre été emportés (à l'exception de leurs vêtements et des objets attachés solidement comme un fourreau ou une boucle d'oreille). Ce ND passe à 20 s'ils sont en cordés et à 45 s'ils restent debout, stoïques. Une fois jeté par-dessus bord, le Vodanken peut alors utiliser sa capacité **Engloutir**, décrite un peu plus haut.

Invincible : le Vodanken ignore tous les dommages, quels que soient leur origine. Seuls les reines Sidhe ou de puissants Syrth pourraient peut-être le vaincre (et encore...). Si l'un des tentacules du Vodanken est endommagé, il le régénère à l'action suivante. Le vieux tentacule est simplement dissous dans l'eau de mer et un nouveau apparaît...

Vodyanoi

Héros, Vilain ou Scélérat



es Vodyanoi sont les descendants des Setine qui vivent actuellement au fond du lac Vigile. En effet, la puissance de Matushka elle-même n'a pas permis d'inonder et de détruire Chrysalis, la grande cité Setine, bien qu'elle l'ait emprisonnée dans le fond du lac Vigile. Ce que ne savent pas Matushka et Koshchei, c'est que les Vodyanoi travaillent activement à leur libération et à la reprise en main de Théah.

Malgré leur rage à vouloir s'enfuir, les Vodyanoi sont très, très patients. Ils ont énormément travaillé pour s'enfuir du Lac Vigile. Les ruines aux périphéries du lac sont des avant-postes qui furent détruits lors de la première inondation et les îles sont

des épaves de machines géantes qu'ils ont créées pour tenter de s'évader. Les Setine apprennent beaucoup de chaque échec, et leurs dirigeants pensent qu'ils arriveront tôt ou tard à bout de la puissance de Matushka. Généralement, les Vodyanoi estiment ce "tôt ou tard" à approximativement quatre mille ans, aussi l'humanité n'a-t-elle pas de soucis à se faire pour le moment. Quant à Matushka, elle sait attendre.

Les histoires attribuent aux Vodyanoi différents aspects, avec de gigantesques corps de poisson ou des grenouilles colossales, chacun aussi long qu'un humain est grand; le tout avec des visages humains. En fait, les Vodyanoi sont humanoïdes. Ils ont la peau bleue électrique et sont couverts d'écailles, avec les pieds et les mains palmés et des visages proches des hommes bien qu'ils soient entièrement chauves. Ils se sont adaptés à leur nouvel environnement il y a bien longtemps et possèdent maintenant des ouies ET des poumons. De telles modifications les ont rendus vulnérables à la déshydratation, bien que cela ne leur pose pas de problèmes au fond du lac Vigile. Généralement, ils utilisent des fusils automatiques quand ils se battent même s'ils n'en ont pas forcément besoin pour rester en vie. Tous les Vodyanoi ont une vie extrêmement longue.

Tous les Setine de Chrysalis ne sont pas imbus d'arrogance et de haine. Certaines légendes racontent que des créatures servent les Vodyanoi, et celles-ci sont vraies. L'huile de Golomanka, hormis ses utilisations pour l'humanité, est un lubrifiant idéal pour les machines Setine. Des créations très complexes et avancées existent, dont certaines sont de véritables individus car les Vodyanoi souhaitaient des serveurs intelligents. L'ironie de cette histoire est que la seule manière que les Setine ont trouvée pour créer la vie étaient de copier et d'adapter leur espèce. Ainsi, les esclaves des Vodyanoi sont, en fait, également des Setine.



Les maintenir dans une attitude servile fut difficile, comme pour tous les être dotés d'une volonté indépendante, ce qui entraîna bien entendu des évasions. Toutefois, le bouclier installé par Matushka était trop solide pour être attaqué et les Vodyanoi étaient trop violents pour qu'ils restent serviles. En même temps, une guerre civile aurait tout détruit, aussi les Setine en vinrent-ils à un compromis. Les esclaves furent exilés sur les îles flottant à la surface. Ces tragiques colonies nomades furent ainsi bloquées entre l'élitisme Setine et la Barrière de Matushka. Mais au contraire de ces évadés, quelques Vodyanoi développèrent un sentiment nouveau : la compassion. Ils rejetèrent l'esclavage impitoyable de leurs camarades et rejoignirent les exilés plutôt que de continuer à vivre dans un univers corrompu. Les Vodyanoi qui vivent sur les îles espèrent un jour reformer Chrysalis, alors que Matushka et les affranchis savent que cette cause est désespérée. Les îles flottantes sont sous le contrôle des exilés, qui évitent de rencontrer les pêcheurs pour ne pas fâcher Matushka.

Zone de vie : Le Lac Vigile, en Ussura

ND : variable

Gaillardise : 2-5

Finesse : 2-5

Détermination : 4-7

Esprit : 4-6

Panache : 3-5

Jet d'attaque : variable suivant leur arme.

Dommages : variable suivant leur arme.

Compétences : extrêmement variable d'un individu à l'autre, à la discrétion du MJ.

Capacités spéciales :

Respiration aquatique : les vodyanoi se sont complètement adaptés à leur nouvel environnement et respire à présent sous l'eau comme à l'air libre.

Grands nageurs : les setine sont également de très grands nageurs, on considère que tous leurs ND sont diminués de 15 lorsqu'ils doivent effectuer des jets de Nager (dont leur score est de 6).

Déshydratation : le contrecoup de leur adaptation au milieu aquatique est qu'à présent, les Vodyanoi ne peuvent rester plus de (Détermination) x 10 minutes sans s'hydrater le corps. Au-delà, ils doivent effectuer un jet de Détermination contre un ND égal à (nombre de séquences de dix minutes) x 5 pour ne pas encaisser une blessure grave.

Yeti

Repris de *Ussura* page 126.

Homme de main



errifiants hommes bêtes semblables à de grands singes, les yetis vivent dans les hautes chaînes de montagnes et déserts glacés. D'ailleurs, ils préfèrent les sommets de Gora Bolshoi à tout autre endroit du monde. Ils se nourrissent de viande crue – ils affectionnent celle des humains.

On prétend qu'ils sont les fruits de géants Firbor et d'humaines enlevés lors des raids. Les yetis mesurent deux mètres dix de haut, sont recouverts de poils et de fourrure, et voyagent en famille de deux à cinq individus.

S'il ne s'agit pas de créatures intelligentes, elles n'en sont pas moins malignes. Une force monstrueuse, des griffes acérées et une constitution sans limite – qui permet aux yetis de courir des journées entière sans s'arrêter – constituent le reste de leur terrible arsenal.

Zone de vie : Ussura

ND : 15

Gaillardise : 6

Finesse : 2

Détermination : 2

Esprit : 1

Panache : 1

Jet d'attaque : 3g2 (coup de poing), 3g3 (coup de poing), 3g1 (morsure)

Dommages : 6g2 (coup de poing), 6g3 (coup de poing), 3g2 (morsure)

Compétences : Déplacement silencieux 4, Guet-apens 2, Jeu de jambes 2, Pister 4

Capacités spéciales : -

Zalozhniy

Repris de *Ussura* page 126.

Héros



es guerriers qui meurent en défendant l'Ussura et tous les Stelets qui périssent dans l'exercice de leurs fonctions renaissent dans la ville de Murom, dans le Royaume du Dixième Cercle. Une fois là-bas, ils servent Matushka et protègent les lieux sacrés d'Ussura.

Ces grands fidèles deviennent membres d'une force d'élite spirituelle connue sous le nom de Zalozhniy. Ils servent Matushka et attendent le jour du jugement dernier, où il leur faudra une nouvelle fois combattre pour l'Ussura – un peu comme le mythe des Walkyries au Vestenmannavnjar.

Les rejoignent les loyaux soldats usurans qui étaient trop vieux pour passer un hiver de plus et les esprits censés reposer dans la forêt d'Azov (bien qu'ils aient un rang inférieur et moins de

prestige que les Zalozhnyi). Les usurans qualifient les Zalozhnyi de chevaliers des forêts, une force spirituelle qui protège les gorges et lieux sacrés de la nation.

On dit des chevaliers des forêts qu'ils sont vêtus d'une armure d'écailles dorée recouverte de gravures représentant du lierre et des feuilles. Ils combattent jusqu'à la mort pour protéger les sites sacrés d'Ussura et sont même capables de prendre un groupe de personnages amicaux pour des ennemis si un Ussuran ne se trouve pas parmi eux. Les chevaliers comprennent toutes les langues et sont souvent accompagnés d'un anima lors de leurs voyages et quêtes.

Les Zalozhnyi oublient leur vie passée mais constituent la version parfaite de leur incarnation précédente dans la fleur de l'âge. Quand on essaie de forcer un Zalozhnyi à se souvenir d'événements passés (avant sa mort) ou à accepter des obligations et devoirs passés, il devient habituellement fou. Si cela arrive, il attaque celui qui tente de le contraindre ainsi et combat jusqu'à la mort. Son armure se ternit et se transforme en sel alors que le Zalozhnyi se perd dans la démence. Ensuite, son corps tombe en poussière et il meurt pour toujours.

Zone de vie : Ussura

ND : variable selon les compétences

Gaillardise : semblable à celle du Stelet

Finesse : semblable à celle du Stelet

Détermination : semblable à celle du Stelet +1 (6 maximum sans modificateur)

Esprit : semblable à celle du Stelet

Panache : semblable à celle du Stelet +1 (6 maximum sans modificateur)

Jet d'attaque : variable suivant les compétences et armes

Domages : variable suivant l'attaque

Compétences : au choix, 1 à 5 rangs.

Capacités spéciales : Polyglotte : toutes les langues (L/E).

Création d'un Zalozhnyi : le meilleur moyen de concevoir un Zalozhnyi est de créer d'abord un personnage vivant, puis de le tuer en se conformant aux règles de conversion présentées ci-dessus. Bien qu'il s'agisse de Héros, nous déconseillons aux joueurs d'incarner un Zalozhnyi. Toutefois, un personnage usuran qui meurt dans les circonstances adéquates se réincarnera peut-être en gardien (PNJ).

Zombie

Repris de *Guide du Maître* pages 162-163.

Vilain



ous sa forme normale, le zombie ressemble à un petit rat déformé possédant des tentacles à la place des membres et de petits tentacles qui pendent de sa bouche. Le zombie recherche un hôte pour l'accueillir (c'est en général le cadavre d'un humain décédé depuis quelques jours). Il devient alors très dangereux.



Il s'insinue par la bouche du cadavre (cela explique la tradition des marins selon laquelle, lorsqu'ils doivent enterrer leurs compagnons en mer, ils les placent sur des barques auxquelles ils mettent le feu) et s'installe dans la boîte crânienne pour se nourrir des tissus s'y trouvant. Au bout d'une journée, les petits tentacles se trouvant dans sa bouche grossissent et s'étendent dans tout le corps, donnant ainsi au zombie la capacité de déplacer son hôte et lui permettant de trouver des hôtes supplémentaires. De plus, des griffes tranchantes se développent sur les mains de l'hôte.

Le zombie peut alors traquer d'autres hôtes et utiliser les spécialisations de son hôte pour s'approcher silencieusement et attaquer sa victime avec l'aide de ses griffes. Il essaie de la prendre par la gorge car de petits tentacles gris surgissent du dessous des ongles de son hôte pour se creuser un chemin dans la gorge de sa victime en direction de la colonne vertébrale. Dès qu'ils sont en contact, la nouvelle victime peut être contrôlée comme l'est l'hôte original ; les petits tentacles gris doivent rester enfoncés dans la colonne vertébrale pour que cela arrive. Si les tentacles sont coupés avant que la victime soit totalement absorbée, cette dernière reprendra le contrôle de son corps. Les petits tentacles gris du zombie tomberont alors car ils ne sont plus nécessaires au contrôle.

Zone de vie : Théah

ND : variable (cf. ci-dessous)

Gaillardise : hôte +1 (0)

Finesse : hôte -1 (4)

Détermination : hôte +1 (1)

Esprit : hôte -1 (0)

Panache : hôte -1 (3)

Jet d'attaque : 5g3 (griffes), 5g3 (griffes néant)

Domages : 0g2 (griffes néant), et cf. ci-dessous

Compétences : celles que l'hôte possédait lorsqu'il était en vie ; Prise 3, Sauter 3, Course de vitesse 5

Capacités spéciales : quand le zombie n'a pas d'hôte, il utilise les caractéristiques qui sont entre parenthèses. Lorsque c'est le cas, il utilise les traits et caractéristiques de son hôte, en les modifiant comme il est indiqué ci-dessus.

Quand un zombie frappe et touche avec ses deux paires de griffes, il attrape sa victime à la gorge et les petits tentacles se creusent un chemin dans le cou de la victime. Cette dernière est alors considérée comme victime d'une prise. Si cette dernière

n'est pas brisée dans les deux tours (20 phases à partir de la phase où la victime a été prise), les petits tentacules atteindront la colonne vertébrale et prendront le contrôle du corps de la victime.

Quand un héros se retrouve contrôlé par un zombie, modifiez ses traits en fonction des indications données ci-dessus (avec un minimum de 1). La victime est encore consciente de ses actions mais elle ne peut pas les contrôler. Le joueur incarnant un personnage contrôlé par le zombie calcule son initiative avec -1 en Panache, comme indiqué ci-dessus. Le zombie ne peut utiliser que des spécialisations des victimes qu'il a absorbées complètement ; il ne peut pas utiliser les spécialisations des corps nouvellement contrôlés.

Un petit tentacule gris relie la main du zombie à sa victime. Il a un ND de 20 pour être touché et encaisse cinq blessures avant de tomber, annulant ainsi le contrôle du zombie sur sa victime. Si ce dernier encaisse un nombre de blessures graves pouvant le tuer, mais que sa Détermination modifiée lui permet de rester debout, il tombera dans l'inconscience et les blessures graves encaissées seront réduites de deux fois son rang de Détermination.

Lorsqu'un héros est resté sous le contrôle d'un zombie pendant (rang de Détermination non modifié) jours, il est considéré comme mort. Le zombie absorbe alors ses spécialisations (il ajoutera un rang aux compétences déjà possédées, avec un maximum de 6) et ses petits tentacules tombent au sol. La victime reste néanmoins sous le contrôle mental du zombie. La victime ne pourra plus revenir à la vie avec des moyens normaux ; seul un puissant objet de Syneth pourrait l'y aider.



