

Le livre des Trombes

les enfants de l'océan

1. les ondins

Aspect

Les Ondins sont un peuple qui a appris à vivre tant dans l'eau que sur les côtes. Ainsi, pour commercer plus facilement avec les humains ou les elfes, les ondins ont trouvé des charmes qui leur permettent de vivre à la surface.

Dans l'eau, les ondins ressemblent à des humanoïdes d'un bleu pâle dont le bas du corps, à partir du torse, est une queue de gros poisson. A la surface, leur teinte devient plus « naturelle » mais reste très pâle, c'est pourquoi on les confond souvent avec les elfes blancs. Leur queue est alors remplacée par deux jambes assez chétives.

Société

Les Ondins sont nés il y a des siècles, à l'époque mythique où les dieux tenaient résidence sur Terre... Selon leurs légendes, Asshtu, dieu des créatures marines et fils de Sheïra, se pris du désir d'avoir des enfants. Ne pouvant trouver de déesse à son goût, il demanda de l'aide à sa mère. Celle-ci pris une tribu d'elfes et les plaça entre les mains de son fils. Asshtu leur donna la capacité de vivre sous l'eau et les emmena avec lui dans son palais sous la mer.

Les Ondins ont depuis toujours un goût certain pour le troc, l'échange et le commerce. Ils vendent beaucoup aux hommes et achètent en retour des bijoux en métal qu'eux ne connaissent pas. Le commerce le plus fructifiant est celui de la nacre. A une époque reculée, les Ondins étaient les maîtres des perles, mais les Krakenig les ont doublé depuis des siècles et ont acquis un quasi-monopole sur cette richesse. Les Ondins échangent d'ailleurs essentiellement pour la beauté de la chose. Le concept d'utilité n'a que peu de rapport chez eux avec celui de valeur...

Les Ondins sont en froid avec les Krakenig, autre peuple sous-marin, et une rivalité haineuse lie les deux peuples. Suite à une série de guerre sanglante, les Ondins et les Krakenig se sont mis d'accord sur les territoires réservés : les Ondins récupéraient les eaux proches de la surface et les Krakenig, mieux adaptés, gardaient main basse sur les profondeurs.

Création de personnage

Attributs :

Force : 3D4+6 / -3

Taille : 3D4+4

Constitution : 2D6+6 / -3

Dextérité : 3D4+6 / -1

Beauté : 3D4+8 / +2

Charisme : 3D4+6 / +2

Intelligence : 3D6

Présence : 3D6

Respiration aquatique

vélocité extraordinaire (sous l'eau)

Points de compétence : 320

Inclinaisons spirituelles : 3 points en Chaos, 1 en Ordre, 5 libres

Bonus : Dès qu'ils sont en contact réel avec l'élément liquide, les Ondins peuvent reprendre leur forme originelle (avec les bonus que ça apporte). De même, dès qu'ils quittent l'élément liquide, ils peuvent passer sous forme « humaine ».

2. les krakenig

Aspect

Les Krakenig sont de puissantes créatures au physique ingrat. Un Krakenig moyen possède le haut du corps humanoïde, bien que court et compact, et le bas du corps sous forme de 8 longs tentacules qui lui servent au déplacement. Les Krakenig ont les yeux jaunes et les mains griffues. Leur peau est d'un bleu très profond, souvent incrusté de coquillages (la grande mode actuellement dans la société krakenig).

Histoire

Les Krakenig furent les premières créatures intelligentes du monde sous-marin. Nés d'un dieu aujourd'hui disparu, ils ont prospéré en bâtissant de magnifiques citées de nacre et de perles, entre autre pour Asshtu, le dieu des créatures marines. Quand celui-ci a décidé de créer les Ondins, les Krakenig ont sentis venir le danger et se sont réfugié dans le monde abyssal qu'eux pouvaient supporter.

S'en est suivis une longue série de guerre qui a duré plus de 5 000 ans. Aucun des deux partis n'a réussi à prendre réellement le dessus. C'est pourquoi, au XVI^e siècle, les deux peuples décidèrent de se partager les océans. Les Krakenig n'y ont pas vu d'inconvénient puisque les perles d'où ils tiraient leur richesse se trouvaient dans les Abysses.

Depuis, les Krakenig font régulièrement du commerce avec les humains des côtes, étant eux-mêmes complètement amphibiens. Il leur arrive quelquefois de s'aventurer sur les terres mais ce phénomène reste peu courant, leur apparence ayant pour effet de dissuader les interactions sociales communes.

Création de personnage

Attributs :

Force :	2D6+10	Intelligence :	2D6+6
Taille :	3D4+3	Esprit :	3D6
Constitution :	2D6+8	Beauté :	1D6+6
Dextérité :	2D4+6		
Charisme :	2D4+6		

Amphibie

Points de compétence : 350

Inclinaisons spirituelles : 4 points en Chaos, 1 en Ordre, 5 points libres

Bonus : Les Krakenig peuvent utiliser jusqu'à deux tentacules en même temps comme membre préhensile. Ils peuvent donc tenir jusqu'à 4 armes en même temps (mais ne peuvent en utiliser qu'une, sauf malus ou indication contraire).

3. les fees des trombes

Aspect

Les Fées des trombes ressemblent fortement à leurs cousines les féeries. Sous leur forme naturelle, elles sont très petites (pas plus d'une vingtaine de centimètre), à la peau d'un bleu pâle et aux cheveux verts. Leurs ailes sont encore plus fines que celles de leurs cousines et ressemblent plutôt à de fins rubans de gouttelettes. Sous leur forme « humaine », elles font entre 90cm et 1m20 et perdent juste leurs ailes. Le reste des caractères de la race reste.

Histoire

Les Fées des trombes, comme toutes les fées, sont nées au début des temps de la source infinie de vie qu'est le Chaos. Mais, alors que les féeries se tournaient plus vers la forêt, l'une d'elle, Eshra, connue pour son tempérament imprévisible et quelquefois même violent, soupirait après l'océan. Elle venait souvent sur la côte, à passer des heures à regarder les vagues. Triste de la voir ainsi, Asshtu lui demanda si elle voulait le rejoindre. Eshra accepta et l'accompagna. Mais elle ne pouvait pas respirer sous l'eau... Alors Asshtu lui commanda de toujours rester en surface, à l'affleurement des vagues, pour veiller sur les océans.

Depuis Eshra, d'autres féeries ont rejoint Asshtu. Toutes ont perdu leur capacité de pratiquer la magie mais ont gagné en contrepartie le pouvoir de commander à l'eau. On raconte que ce sont elles qui ont provoqué les tempêtes les plus violentes et les plus meurtrières, comme les mers les plus belles qu'un marin ait jamais vu...

Les fées de trombes vivent essentiellement en bande d'une cinquantaine d'individus dans les grottes qui bordent les océans et les mers. On n'en recense pas plus d'un millier à ce jour, ne se reproduisant pas mais vivant des autres féeries qui se sentent elles aussi attirées par les flots.

Création de personnage

Attributs :

Force :	1 / 6	Charisme :	3D4+6
Taille :	1 / 6	Intelligence :	3D4+6
Constitution :	1 / 6	Esprit :	3D4+6
Dextérité :	3D4+6	Beauté :	3D4+12

Points de compétence : 300

Inclinaisons spirituelles : 3 points en Chaos, 3 points en Lumière, 4 points libres

Bonus : Les jeunes fées des trombes ne maîtrisent qu'une sphère (Perturbation, qui permet de créer des perturbations dans un élément, à utiliser au niveau du système de jeu comme une sphère Altération)) et un élément (Eau), les deux à 30%. En contrepartie, elles peuvent se cacher (pour ne pas dire se fondre) dans un volume d'eau équivalent à leur corpulence en payant 1 point de magie. Si une fée des trombes utilise cette technique, elle ne peut plus bouger jusqu'à ce qu'elle sorte (de nouveau 1 point de magie)...