



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Aides de jeu > Personnages et créatures > Personnages > **Lyhne**



## Lyhne

jeudi 20 août 2009

### Description

Lyhne est Chasseuse depuis l'âge de 15 ans et commence à être reconnue de ses pairs. C'est Simiagol, son père et tenancier du Rêve Perdu (quartier de l'Assommoir, p.31), qui la poussa dans cette voie en lui communiquant une certaine fascination pour l'Obscur. Dès lors, la formation de Chasseur lui parut toute indiquée afin de devenir, à terme, un Marcheur digne de ce nom.

Son contact avec les hommes est quelque peu conflictuel. Aussi, si elle cherche à séduire, c'est pour mieux réduire à l'impuissance ! "Il est temps de montrer à Sombre-Terre le deuxième visage de son engeance !" : c'est en ces termes qu'elle compte bien se faire un nom dans ce monde essentiellement masculin. Elle montre aussi parfois plus de respect pour l'animal qu'elle chasse qu'envers ses frères (comme tout bon chasseur qui se respecte !) .

Aussi est-elle persuadée d'avoir raison en toute situation. Cette attitude lui vaudrait sûrement, en temps normal, d'être régulièrement tournée en ridicule. si seulement l'occasion de le faire se présentait ! Il arrive cependant qu'elle entreprenne des actions totalement empruntées d'inconscience. Qu'importe ! Jusqu'ici, elle s'en est sortie à bon compte.

Malgré ses fréquents séjours dans l'Obscur, elle se rend dès qu'elle le peut au domicile de Dame Frégonde d'Arstacevoc avec qui elle entretient, et ce malgré le caractère narcissique à l'extrême de la Dame, une relation fille/mère. Aussi trouve-t-elle en cette femme plus que la bourgeoise décadente que

l'on singe jusque dans les bas-fonds du quartier des Echarpes Pourpres. Elle comprend, sans pour autant partager, l'attitude nostalgique née de l'âge d'or de Phénice dont se nourrie la Dame et qu'elle recherche constamment parmi la foule d'artistes qui défile sous ses yeux. (Pardonnez le style !) Cette amitié lui value souvent d'être raillée et prise à partie au détour des rues de la Première Marche. Qu'importe ! Ceux qui sont allés trop loin sur ce terrain doivent encore s'en souvenir ! (Nombre de GDF impétueux se comptent parmi les victimes de son amour propre exacerbé).

Sa formation de Chasseur fut fortement influencée par le personnage de Chat Blanc, bien que cette dernière n'en sache rien ; elle ne l'a remarquée que depuis peu. Lyhne admire le courage, mêlé de vengeance aveugle, qui anime cette femme.

Lyhne entretient depuis quelques temps déjà un contact empathique avec un Voulpe des Abords. Ce dernier l'a déjà à plusieurs reprises averti des dangers que peuvent représenter certaines zones du Plateau (telles les mini-tornades qui sévissent aux alentours des terres du Padre, pendant la période du Souffle.)

Dans la Coulée de l'Amicale, on la perçoit comme un bon élément (ses sorties dans l'Obscur se révèlent souvent fructueuses). Dommage que son caractère la place parmi les personnalités à qui il ne vaut mieux pas tenir tête. Même si les reproches qu'on peut lui faire peuvent paraître justifiés.

Elle a fait depuis peu une étrange rencontre. Lors d'une chasse quotidienne, son regard fut attiré dans la direction d'où semblait provenir un long hurlement (un Voulpe, sans doute .... pardonnez



encore le style). Elle distingua dans cette direction une masse informe accourant vers elle à une vitesse dépassant l'entendement. Elle crut d'abord avoir affaire à un Razorback femelle (elle savait la période de gestation des Razorbacks proche), mais se ravisa aussitôt devant la vélocité inhabituelle avec laquelle la forme se mouvait. La masse se rapprochait et semblait vouloir la percuter. Prise d'une peur panique, Lyhne tira ses flèches 1 à 1, jusqu'à vider son carquois sur la menace grandissante. Un cri étouffé. La chose s'effondra quasiment à ses pieds. Après s'être remise de ses émotions, elle s'avança plus en avant du cadavre, cherchant à l'identifier à distance raisonnable. Elle avait apparemment affaire à une forme animale, mammifère et cependant dépourvue de toute pilosité. Cela ne ressemblait à rien de ce qu'elle connaît. Le corps était recouvert de solides plaques de peau tannée, un peu à la manière d'une carapace de cuir. Aussi fut-elle étonnée que ses flèches aient pu venir à bout d'une telle créature. Elle distingua alors une de ses flèches enfoncées jusqu'à la plume dans ce qui pourrait ressembler à une orbite. C'était vraisemblablement le seul trait qui avait pu atteindre mortellement sa cible. Encore tremblante, elle s'avança vers la masse sombre étendue au sol. On fut relenti de chair putréfiée la pris au visage. Elle décida dès lors de ne pas pousser plus loin l'exploration. Tournant les talons, elle entendit un long râle ... et eut juste le temps de se jeter sur le côté, lançant son entrailleur à l'aveuglette. Elle se releva à toute vitesse et courut à en perdre conscience jusqu'à la Halte la plus proche, où elle fut recueillie par Chat Blanc, de passage, et soignée dans une officine de la Coulée de l'Amicale. Elle resta alitée quelques semaines avec à ses côtés son père, Simiagol, et Marcus son frère muet (ça, c'est en option ; je n'ai pas développé ce côté de l'historique) .

Actuellement, elle subit encore le choc émotionnel (qui mettra plusieurs mois à cicatriser), et tente cependant de retrouver peu à peu de sa morgue.

Voilà, voilà. Bon, ce n'est qu'un archétype qui peut être modifié à volonté. En gros, vous en faites ce que vous voulez.

## Caractéristiques

- **Vie** : 12
- **Energie** : 10
- **Renommée** : Rang 1 - Réputé (10 points)

### Attributs :

AGILITE 3	Esquiver 2	Camoufler 1	
FORCE 2			
HARGNE 3			Surprendre 1
MOUVEMENT 2		Sprinter 2	
PRESTANCE 1		Influencer 1	Séduire 2
RESISTANCE 2			
SENS 3	Chercher 1		S'Orienter 1
TREMPE 3	Surmonter 1		

### Aptitudes :

- Arts Martiaux 4 : Entrailleur 1, Arc 2
- Communication 2 : Représentation 1, Empathie 1
- Erudition 1 : Coutumes Nourrisseurs 1
- Techniques 2 : Corps 2
- Survie 4 : Cerbère 2, Voulpes 1, Obscur 2, Montagne 1