

ENGEANCES

SBIRES

MORMONITES

Alias : boggelmann, bogeyman, croque-mitaine, El Coco, Mammone, etc.

Les sbires connus sous le nom de "mormonites" sont les descendants d'une créature humanoïde à l'aspect vaguement féminin nommé Mormo (une ancienne servante de la déesse Hécate). Mormo, disait-on, s'attaquait aux enfants désobéissants et irrespectueux en mordant leur chair, ceci afin de les terrifier et de leur inculquer les bonnes manières.

En réalité, Mormo se nourrissait de l'essence créative des enfants, peu lui importait dès lors qu'ils soient "bons" ou "mauvais". Cette essence est une source qui se tarit très rapidement avec le temps, c'est pourquoi les plus jeunes enfants sont ses cibles préférées. En se nourrissant sur eux, Mormo leur arrachait une part de leur créativité, ne laissant - au bout de plusieurs "attaques" - que des coquilles vides, dénuées de créativité et de force de volonté, de futurs prétendants aux jardins des asphodèles. Malheureusement, ses propres enfants possèdent le même appétit...

Les mormonites sont des créatures très rares. Ils possèdent une apparence humaine mais sont souvent laids, à moins qu'ils ne dégagent une aura étrange et malsaine. Ils se nourrissent de la peur des enfants, absorbant au travers de leurs craintes leur essence spirituelle et créative. Peu à peu, un enfant victime d'un mormonite devient distant et a du mal à focaliser son attention. Bien qu'il ne semble pas malade ou faible, son esprit s'étirole rapidement. Sa créativité disparaît alors qu'il semble incapable de faire un dessin cohérent, n'employant que du noir. Pire, il ne joue plus et passe son temps à observer les autres, les yeux dans le vague. Cet état fait penser à une profonde dépression. Vidé de toute son essence, l'enfant devient un adolescent effacé et un adulte dénué de la moindre volonté ou du plus petit soupçon d'intérêt pour quoi que ce soit. Ces êtres vides, surnommés "anéantis", vivent en marge du Destin et sont promis au plus grand anonymat, dans la vie comme dans la mort.

Voici le profil d'un mormonite type :

Attributs : Force 3, Dextérité 3, Vigueur 3 ; Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 3 ; Perception 3, Intelligence 3, Astuce 3

Vertus : Ambition 1, Fanatisme 2, Malice 3, Rapacité 3 (les mormonites possèdent de noires vertus car leur mère a rejoint les Titans après avoir été chassée par Hécate)

Compétences : Athlétisme 2, Commandement 1, Corps à corps 3, Culture 2, Discrétion 3, Empathie 3, Intégrité 3, Investigation 1, Occultisme 2, Présence 3, Résistance 3, Vigilance 3

Pouvoirs surnaturels :

Attributs épiques : Apparence épique 2 (Mine épouvantable, Visage aveuglant), Perception épique 2 (Chasseur surnaturel, Concentration prédatrice)

Dévoré l'essence créative : en touchant un enfant, en utilisant 1 point de Volonté et en réussissant un jet de (Manipulation + Empathie), le mormonite arrache l'essence créative de sa jeune victime et la transforme en points de Légende au rythme de 1 point de Légende par succès (sans pouvoir dépasser son maximum de Légende, le reste des points ne pouvant être absorbés étant restitués à l'enfant). Un enfant possède un nombre de "points" d'essence créative égale à la moitié de la somme de ses attributs sociaux et mentaux



et de sa Volonté (arrondi au supérieur). Un enfant "régénère" 1 point d'essence créative par jour. S'il perd tous ses points d'essence créative, il devient un anéanti. À noter qu'un Mormonite ne se "nourrit" généralement d'essence créative que lorsque sa réserve de Légende tombe à 5 ou moins.

Dons : Refuge d'ombre, Passage libre, Yeux de la nuit

Immortalité : un mormonite ne subit des dégâts que s'ils sont infligés par une créature possédant un niveau de légende supérieur ou égal au sien.

Engagement : 6

Attaques :

Étreinte : précision 6, dégâts 4S, VD de parade —, inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 7, dégâts 4S, VD de parade 4, inertie 4

Mains nues, lourde : précision 5, dégâts 7S, VD de parade 2, inertie 5

Absorption : 0C/2G/3S

Niveaux de santé : -0/-1/-1/-2/-2/-4/Inval.

VD d'esquive : 4 **Volonté :** 7

Légende : 3 **Points de Légende :** 9

Notes : —

L'ESSENCE CRÉATIVE

Il serait dommage de ne pas proposer un système optionnel concernant les enfants et leur "essence créative". Comme précisé dans le pouvoir surnaturel Dévorer l'essence créative, un enfant possède une réserve d'essence créative exprimée en points (comme la Légende). La taille de cette réserve est égale à la moitié de la somme des attributs sociaux et mentaux ainsi que de la Volonté de l'enfant (arrondi au supérieur). Lorsque l'âge de l'enfant dépasse ce total, il perd la capacité de faire appel à son essence créative et elle ne peut plus être siphonnée par un mormonite. En fait, elle ne sert plus à rien.

Exemple : Timmy possède les caractéristiques suivantes : Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2, Perception 2, Intelligence 2, Astuce 2 et une Volonté de 3 (il possède déjà presque les caractéristiques d'un simple mortel adulte). Sa réserve d'essence créative est donc de 8. Lorsqu'il aura atteint ses neuf ans (à moins que ses caractéristiques aient augmenté entre temps), il ne pourra plus faire appel à son essence créative.

Comment utiliser l'essence créative ?

Tout comme la Légende, l'enfant peut utiliser son essence créative pour obtenir certains avantages :

Ami imaginaire : en utilisant des points d'essence créative, l'enfant peut créer un ami imaginaire. Tant que l'ami imaginaire existe, l'enfant ne peut pas regagner les points d'essence créative utilisés pour le "façonner". Voici le coût des amis imaginaires :

2 points d'essence créative	l'ami est un petit animal commun (il ne parle pas)
4 points d'essence créative	l'ami imaginaire est un petit être humanoïde (il parle)
6 points d'essence créative	l'ami imaginaire possède n'importe quelle forme animale ou humanoïde et parle (Guide ●)
8 points d'essence créative	l'ami imaginaire possède n'importe quelle forme et parle (Guide ●●)

L'ami imaginaire ne possède pas réellement de caractéristiques pas plus qu'il ne possède de réalité pour une autre personne que l'enfant. Il peut cependant jouer avec lui et lui prodiguer des conseils dans certains cas, agissant en quelque sorte comme un Guide (cf. Scion : Héros par 157).

Création artistique : l'enfant peut utiliser 1 point d'essence créative pour lancer un dé supplémentaire sur n'importe quel jet lié à la compétence Art. Il ne peut pas dépenser en une fois plus de points d'essence créative (et donc gagner plus de dés à lancer) qu'il n'a de points en Volonté.

Vision merveilleuse : l'enfant peut utiliser 1 point d'essence créative pour percevoir les esprits (ce qui inclut les morts et les créatures spirituelles). La vision est très brève (quelques secondes tout au plus) et ne s'accompagne d'aucun son.

Précisions

Bien entendu, l'utilisation de ces points d'essence créative se fait de façon "involontaire" puisque l'enfant n'est pas conscient de posséder une telle réserve dans laquelle il peut puiser.

Si sa réserve d'essence créative tombe à 0, il ne devient pas un anéanti, cela ne se produit que lorsque son essence est siphonnée par un mormonite (même s'il ne lui reste plus de point d'essence créative à ce moment-là).

ANÉANTIS

Les anéantis possèdent une capacité spéciale qui en fait des serviteurs recherchés par certains êtres légendaires : ils ne sont pas sujets aux Nœuds du Destin. Cet avantage énorme permet à un être légendaire de s'entourer de serviteurs très efficaces lorsqu'il s'agit de s'occuper de tâches simples, rébarbatives et répétitives, sans que ceux-ci n'aient à pâtir des caprices du Destin. Plus fort encore, ils ne peuvent être la cible de sorts du domaine spécial Magie et sont invisibles aux yeux de la Prophétie et des Mystères. Une fois morts, ils réintègrent la trame du Destin mais n'en demeureront pas moins des êtres spirituels pathétiques.

HÉCATE

Bien qu'associée (à tort) au Dodekatheon, Hécate possède ses propres motivations et préfère rester seule dans son domaine lunaire, loin des conflits entre dieux et Titans. Déesse aux multiples visages, elle représente la fertilité et la mort. Aussi crainte que respectée, elle a souffert de la "concurrence" des autres divinités et a préféré s'effacer, créant quelques cultes mineurs aux quatre coins de l'Europe orientale, poussant même son influence jusqu'en Asie mineure. La personnalité d'Hécate est difficile à cerner car elle semble souffrir d'une version divine de la schizophrénie, tour à tour bienfaitrice ou cruelle.

Pouvoirs associés : Apparence épique, Animal (chien), Fertilité, Lune, Mort, Psychopompe, Santé (Hécate ne possède pas le domaine de panthéon Aretè)

Compétences : Animaux, Occultisme, Présence, Résistance, Survie, Vigilance

Rivaux : Aphrodite, Baron Samedi, Hadès (et Perséphone), Héra, Isis, Osiris, Sif

LES CHARMEURS

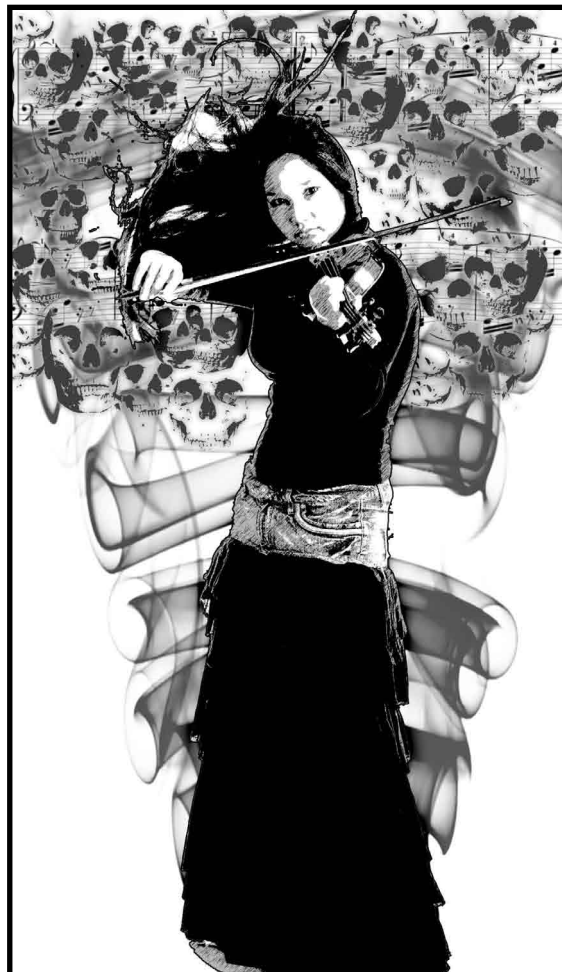
Alias : Pied Pipers

Les charmeurs sont des êtres terrifiants, capables d'infliger des dommages terribles avec leur voix (ou leur instrument de musique de prédilection). Ce sont également des messagers parfaits pour les Titans car ils possèdent l'art de manipuler et charmer n'importe quel mortel (et de nombreux immortels également).

Nul ne connaît leurs origines. Certains pointent du doigt la muse Érato, bien que cette dernière, fille de Zeus, n'ait aucun intérêt à courroucer son père. En fait, il faut plutôt voir du côté des Piérides, les neuf filles du roi macédonien Piéros.

Ces dernières eurent la mauvaise idée de défier les muses dans un concours de musique arbitré par Apollon. Selon la légende, les neuf muses à la voix merveilleuse triomphèrent des neuf Piérides, ces dernières jouant d'instruments. En punition, les Piérides furent transformées en oiseaux (des corneilles selon la légende). Quoi qu'il en soit, les Piérides ont probablement réussi à reprendre forme humaine et à enfanter une lignée dont les membres (hommes et femmes) sont connus sous le nom de charmeurs (et charmeuses, bien entendu).

Leur but – très simple – est de pervertir l'art représenté par Érato. Ils font de la musique un instrument de mort et de terreur, jouant de nombreux chants funèbres et autres requiem pour accompagner leur auditoire vers l'au-delà. Les rangs des charmeurs sont composés aussi



bien d'hommes que de femmes. Une fois leur "talent" détecté (souvent dès leur plus jeune âge) ils sont pris en charge par un autre charmeur qui les façonne en une arme mortelle et séduisante et lorsqu'ils perpétuent leur premier massacre, ils sont souvent encore jeunes...

Voici les caractéristiques typiques d'un charmeur :

Attributs : Force 2, Dextérité 4, Vigueur 3 ; Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 4 ; Perception 4, Intelligence 3, Astuce 4

Vertus : Ambition 2, Fanatisme 2, Malice 3, Rapacité 2

Compétences : Art (musique ou chant) 5, Athlétisme 2, Commandement 2, Corps à corps 2, Culture 3, Discrétion 2, Empathie 5, Intégrité 4, Occultisme 3, Politique 4, Présence 5, Résistance 3, Vigilance 3

Pouvoirs surnaturels :

Ad libitum : lorsque le charmeur a utilisé un talent avec succès sur une personne, il peut continuer à affecter d'autres personnes, une par une, sans avoir à réutiliser de point de Légende ou de Volonté. L'avantage du pouvoir surnaturel *Ad libitum* prend fin dès que le charmeur rate un jet, que sa victime résiste, ou qu'il fasse une autre action.

Attributs épiques : Apparence épique 4 (Acteur parfait, Centre d'attention, Impression durable, Regard du serpent), Astuce épique 3 (Caméléon social, Parfait imposteur, Vigilance éternelle), Charisme épique 4 (Bénédiction d'importance, Charmeur, Contrôle des foules, Flûtiste d'Hamelin), Dextérité épique 2 (Équilibre divin, Grâce féline), Manipulation épique 3 (Hypnose instantanée, Ordre agressif, Ordre direct), Perception épique 2 (Oreille absolue, Sens télescopique), Vigueur épique 1 (Résistance sacrée)

Elegeia : désignant initialement un chant funèbre en latin, *Elegeia* est un pouvoir surnaturel permettant de rendre un chant ou une musique totalement mortelle. Le charmeur utilise 5 points de Légende et 1 point de Volonté et fait un jet de (Charisme + Art) tout en chantant ou en jouant de son instrument. Pour chaque réussite, les personnes composant l'auditoire et se situant à moins de (Légende x 5) mètres de l'utilisateur se voient infliger un niveau de dégâts superficiels. Les créatures dotées d'un niveau de Légende sont insensibles à ce pouvoir surnaturel, tout comme les morts, les créatures incorporelles (sous forme gazeuse, aqueuse, etc.) ou mécaniques et les personnes atteintes de surdité. Se boucher les oreilles réduit les dégâts de moitié à condition de réussir un jet de [Astuce + Vigilance] contre une difficulté de 3 pour réagir à l'utilisation de ce pouvoir à temps, à moins de s'y attendre (ben sûr, il faut lâcher tout ce que l'on tient dans les mains pour se boucher efficacement les oreilles, à moins d'utiliser des casques antibruit ou gadgets équivalents).

Immortalité : un charmeur ne subit des dégâts que s'ils sont infligés par une créature possédant un niveau de légende supérieur ou égal au sien.

Engagement : 7

Attaques :

Étreinte : précision 6, dégâts 3S, VD de parade —, inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 7, dégâts 3S, VD de parade 6, inertie 4

Mains nues, lourde : précision 5, dégâts 6S, VD de parade 4, inertie 5

Absorption : 1C/3G/4S

Niveaux de santé : -0/-1/-1/-2/-2/-4/Inval.

VD d'esquive : 8

Volonté : 8

Légende : 5

Points de Légende : 25

Notes : —

DONA EIS REQUIEM SEMPITERNAM

Un massacre vient d'être perpétré dans une petite église. Tous les fidèles ainsi que les officiants et le chœur d'enfants ont été retrouvés morts, du sang s'étant écoulé de leurs yeux, oreilles et nez. Personne ne sait ce qui s'est passé, mais des traces de pas imprimées dans les petites flaques de sang couvrant le sol indique que quelqu'un est allé du chœur de l'église jusqu'à la sortie... et la peinture semble correspondre à celle d'un enfant.

IMMORTELS MINEURS

NEFERIS SHEBTI

Neferis est née sous la XVIII^e dynastie des pharaons, en l'an -1370 avant J.-C. plus précisément. Fidèle servante du pharaon Amenhotep IV (plus connu sous le nom d'Akhénaton), elle fut la prêtresse la plus dévouée au culte d'Aton, dans sa cité d'Akhetaton (Horizon d'Aton), actuelle Tel el-Amarna.

Le pharaon Akhénaton était en réalité un scion du Pesedjet séduit par la puissance que lui offrait le Titan primordial de la Lumière, Akhetaton (du même nom que la cité qui lui est entièrement dévouée). Le pharaon parvint, en quelques années seulement, à mettre à mal le culte du Pesedjet, lui substituant celui du disque solaire Aton, unique avatar du Titan primordial Akhetaton. Malheureusement pour lui, son règne fut de courte durée et avec lui disparaissaient le culte voué au Titan. Et c'est ce qui causa la perte de Neferis...

La jeune prêtresse, puissante scion entrée au service d'Akhetaton, dû s'enfuir pour ne pas être massacrée par la progéniture des dieux du Pesedjet. Malheureusement pour elle, sa course folle ne l'a pas mise à l'abri de la malédiction lancée par Atoum-Rê qui avait mal vécu d'être supplanté par l'avatar d'un Titan. Neferis fut donc condamnée à devoir fuir la caresse du soleil, celle-ci se muant en morsure déchirant ses chairs. Condamnée à errer dans les ténèbres, elle voue une haine sans égal au Pesedjet et a renouvelé son serment d'allégeance au Titan primordial Akhetaton en échange de grands pouvoirs et d'un moyen de pouvoir maintenir sa Légende... en arrachant celle des autres.

Depuis, Neferis Shebti parcourt le monde, cherchant secrètement un moyen de pouvoir à nouveau fixer l'astre solaire et son maître adoré. Moyen qu'elle pense avoir trouvé : éliminer et vider de leur Légende tous les scions d'Atoum-Rê, aussi puissants soient-ils...

Nature : Solitaire

Attributs : Force 6, Dextérité 7, Vigueur 7 ; Charisme 6, Manipulation 5, Apparence 6 ; Perception 7, Intelligence 6, Astuce 7

Vertus : Ambition 3, Fanatisme 3, Malice 3, Rapacité 3

Compétences : Animaux 4, Athlétisme 4, Commandement 5, Corps à corps 3, Culture 5, Discrétion 4, Empathie 5, Intégrité 5, Investigation 3, Médecine 3, Mêlée 4, Occultisme 5, Politique 4, Présence 5, Résistance 4, Survie 3, Tir 3, Vigilance 5

Pouvoirs surnaturels :

Absorption de Légende : Neferis perd automatiquement 1 point de Légende par jour à midi. Elle se doit donc d'en récupérer rapidement, ce qu'elle fait sur des victimes possédant un niveau de Légende. Lorsqu'elle tue une créature légendaire (un scion, une engeance, un mort, un géant, etc.) elle gagne immédiatement un nombre de points de Légende égal au double du niveau de Légende de sa victime (même si la réserve de Légende de ce dernier est vide). Elle ne peut récupérer de points de Légende que de cette manière. Si jamais Nefertis voit sa réserve de Légende tomber à 0, elle s'effondre pour entrer dans un long sommeil jusqu'à ce qu'un rituel spécifique (incluant un sacrifice de créature possédant un niveau de Légende de 5 ou plus) vienne la tirer de sa torpeur.

Attributs épiques : Apparence épique 6 (tous les talents de Scion : Héros et Scion : Demi-dieu), Astuce épique 4 (Caméléon social, Évaluation instantanée, Parfait imposteur, Vigilance éternelle), Charisme épique 6 (tous les talents de Scion : Héros et Scion : Demi-dieu), Dextérité épique 6 (Adversaire intouchable, Bouclier tourbillonnant, Équilibre divin, Grâce féline, Sprinter éclair, Virtuose de l'évasion), Force épique 4 (Bond sacré, Destruction divine, Destruction sacrée, Puissance de soulèvement), Intelligence épique 4



(Maîtrise des langues, Mémoire parfaite, Multitâche, Puits de science), Manipulation épique 4 (Hypnose instantanée, Ordre agressif, Ordre direct, Vent de rumeur), Perception épique 5 (Chasseur surnaturel, Concentration prédatrice, Harmonisation spatiale, Sens télescopique, spectre élargi), Vigueur épique 7 (Armure corporelle, Auto-guérison, Bien-être solipsiste, Conversion des dégâts, Fourneau interne, Régénération, Résistance sacrée)

Dons : Aliénation mentale, Bénédiction ou malédiction (uniquement Malédiction), Bénédiction de santé / Malédiction de faiblesse (uniquement Malédiction de faiblesse), Bien enseveli, Cadavre animé, Char lunaire, Chevauchée animale (tous), Communication animale (tous), Confusion paralysante, Contact maternel, Corps de phase, Corps d'ombre, Création animale (tous), Création d'ombre, Fontaine sainte/Épidémie (uniquement Épidémie), Forme animale (tous), Guérison / Flétrissement (uniquement Flétrissement), Grâce du ciel, Immunité contre le feu, Liberté du vent, Linceul d'ombre, Magie 7, Manteau de phase, Marathonien, Miroir fumant, Mystères 5, Pas d'ombre, Passage libre, Pont arc-en-ciel, Prophétie 3, Refuge d'ombre, Sens de la mort, Soins / Infection (uniquement Infection), Terra incognita, Vieillesse contrôlée (Nefertis ne peut qu'accélérer le vieillissement), Voyage tellurique, Yeux de la nuit

Immortalité : Nefertis ne subit des dégâts que s'ils sont infligés par une créature possédant un niveau de légende supérieur ou égal au sien. Si elle est détruite, son corps (en torpeur) se reforme sous la cité de Tel el-Amarna, dans les vestiges souterrains de son ancien temple.

Némésis solaire : tant qu'elle est frappée par les rayons directs du soleil, Nefertis perd un niveau de santé critique toutes les 6 secondes (cette perte ne peut être absorbée, modifiée ou empêchée de quelque manière que ce soit). À la discrétion du conteur, le domaine du Soleil peut lui infliger des dégâts plus importants.

Sorts : tous les sorts appropriés et bien d'autres.

Engagement : 12

Attaques :

Étreinte : précision 10, dégâts 7S, VD de parade —, inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 11, dégâts 7S, VD de parade 22, inertie 4

Mains nues, lourde : précision 9, dégâts 10S, VD de parade 20, inertie 5

Dague magique : précision 9, dégâts 9C, VD de parade 22, inertie 4

Absorption : 7C/26G/29S

Niveaux de santé : -0x28/Inval.

VD d'esquive : 26 (42) **Volonté :** 10

Légende : 8 **Points de Légende :** 64

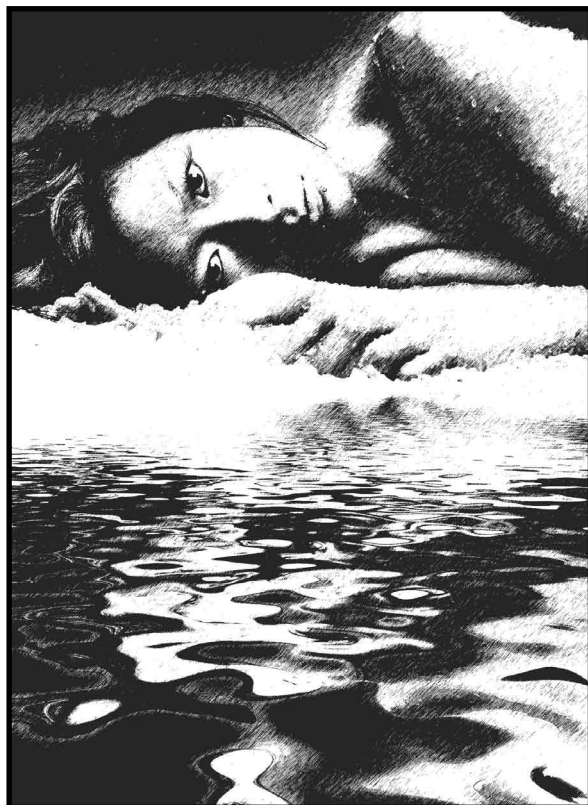
Notes : la dague magique de Nefertis possède les caractéristiques d'un hadseax (cf. Scion : Héros page 205) et inflige des dégâts critiques.

VOUIVRES

Les vouivres sont des créatures rares que beaucoup pensent disparues. En réalité, elles se terrent dans de minuscules terrae incognitae personnelles, ressemblant invariablement à une sorte de marais souterrain, étouffant et obscur. Il est pratiquement impossible de s'aventurer dans une telle terra incognita sans y avoir été invité au moins une fois par une vouivre (les dieux, bien sûr, peuvent s'affranchir d'une telle invitation).

Les vouivres peuvent prendre l'apparence d'un être humain (généralement une femme, bien qu'ils puissent également prendre celle d'un homme ou d'un enfant). Mais cette apparence n'est qu'une illusion – certes difficile à percer – et, sous cette forme, une vouivre possède toujours ses caractéristiques et pouvoirs surnaturels. La véritable forme d'une vouivre est celle d'un immense serpent.

Pour certains, les vouivres seraient des divinités mineures, peut-être même les véritables ancêtres des serpents. Elles détiendraient d'anciens secrets et posséderaient une capacité très utile : celle de savoir comment mettre fin à toute malédiction.



Attributs : Force 8, Dextérité 6, Vigueur 7 ; Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 4 ; Perception 3, Intelligence 3, Astuce 3

Vertus : Courage 2, Endurance 3, Harmonie 3, Vengeance 3

Compétences : Animaux 4, Athlétisme 3, Commandement 2, Corps à corps 4, Culture 1, Discrétion 4, Empathie 2, Intégrité 3, Investigation 1, Occultisme 2, Présence 3, Résistance 3, Survie 4, Vigilance 3

Pouvoirs surnaturels :

Attributs épiques : Apparence épique 2 (Mine épouvantable, Regard du serpent), Dextérité épique 4 (tous les talents de Scion : Héros), Force épique 4 (tous les talents de Scion : Héros), Vigueur épique 4 (tous les talents de Scion : Héros)

Briser la malédiction : une vouivre ne peut pas briser elle-même une malédiction, mais elle peut dire comment il est possible de la briser (en admettant que cela soit possible, bien entendu).

Cuir épais : comme les dragons, les vouivres sont particulièrement robustes et résistantes, si bien qu'elles doublent les valeurs d'absorption superficielle et grave découlant de la Vigueur avant que ne soit appliquée la Vigueur épique.

Dons : Bien enseveli, Chevauchée animale (serpent), Communication animale (serpent), Contrôle de l'eau, Injonction animale (serpent), Refuge d'ombre, Respiration aquatique, Yeux de la nuit.

Forme humaine : il s'agit d'une illusion. Afin de la percer, il faut réussir un jet de (Astuce + Intégrité + Légende) contre la (Manipulation + Présence + Légende) de la vouivre. Tous les personnages disposant d'une Perception épique de 4 ou plus peuvent percer automatiquement cette illusion.

Engagement : 6

Attaques :

Étreinte : précision 10, dégâts 9S, VD de parade —, inertie 6, P

Mains nues, légères (forme humaine uniquement) : précision 11, dégâts 9S, VD de parade 13, inertie 4

Mains nues, lourdes (forme humaine uniquement) : précision 9, dégâts 12S, VD de parade 11, inertie 5

Morsure : précision 11, dégâts 12G, VD de parade —, inertie 4

Absorption : 4C/14G/21S

Niveaux de santé : -0x12/Inval.

VD d'esquive : 14 (21) **Volonté :** 5

Légende : 5 **Points de Légende :** 25

Autres notes : lorsqu'une vouivre est tuée, elle laisse derrière elle un joyau de couleur rouge (son cœur selon certains). Cette pierre, grosse comme un poing de nouveau né, permet à son porteur de respirer sous l'eau et de voir parfaitement dans l'obscurité (accordant les bénéfices des dons Respiration aquatique et Yeux de la nuit).

AUTRES

BISCLAVRET

Les bisclavrets sont similaires aux thérianthropes (cf. Scion : Demi-dieu page 285) bien qu'ils ne soient pas des angeances ; leur cas est donc tout à fait différent de leurs « cousins », les loups-garous.

La lycanthropie des bisclavrets n'est pas contagieuse, elle est héréditaire. Elle ne frappe que les mâles de cette famille qui descend d'un ancien seigneur breton du 8e siècle nommé... Bisclavret. Ce dernier pourrait avoir été maudit - ou béni, selon le point de vue - par un être légendaire lié à la lune (peut-être même une déesse). Il semblerait que cette malédiction soit liée à un serment de servitude auquel sont également liés certains descendants mâles de la lignée (tous, heureusement, ne sont pas maudits).

Lorsqu'il se transforme en loup (uniquement lors de la pleine lune), un bisclavret traque des proies humaines et les tue. Bien que le choix de leurs victimes semble dû au hasard, des recherches approfondies permettent de trouver des liens entre elles si l'on remonte sur plusieurs générations. En fait, la lignée noble des Bisclavret est une arme divine forgée pour éliminer une autre lignée, dont l'origine est inconnue (même pour ces « homo lupus »).

Les bisclavrets sont nomades, mystérieusement attirés près de leurs proies sans même qu'ils en soient conscients. Il est même arrivé qu'un bisclavret tue son amante une nuit de pleine lune, comprenant alors qu'il avait affaire à un membre de la lignée qu'ils sont condamnés à massacrer.

Les bisclavret ne se transforment qu'en énormes loups, dont la taille peut atteindre celle d'un poney pour les plus puissants d'entre eux. Mais le « don » qui leur a été fait leur accorde également quelques pouvoirs sous leur forme humaine, dont ils sont pleinement conscients.

Voici le profil type d'un membre de la lignée des bisclavret atteint de lycanthropie :

Attributs (forme humaine) : Force 4, Dextérité 4, Vigueur 4 ; Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 3 ; Perception 4, Intelligence 3, Astuce 4

Vertus : Devoir 2, Endurance 3, Loyauté 2, Vengeance 2

Compétences : Animaux 2, Athlétisme 3, Corps à corps 4, Culture 2, Discrétion 2, Empathie 1, Intégrité 3, Investigation 1, Mêlée 1, Occultisme 2, Présence 2, Résistance 4, Vigilance 4

Pouvoirs surnaturels :

Attributs épiques : Dextérité épique 1 (Sprinter éclair), Force épique 1 (Bond sacré), Vigueur épique 2 (Conversion des dégâts, Résistance sacrée)

Dons : Communication animale (canidés), Injonction animale (canidés)

Forme de loup : un bisclavret ne peut pas changer de forme à volonté, il ne le fait qu'à la pleine lune et il ne contrôle rien. Sous cette forme il gagne un bonus de +2 en Force, Dextérité et Vigueur. Ses griffes infligent dégâts +2G et ses crocs infligent dégâts +3G.

Marque du chasseur : contre ses cibles désignées (et uniquement contre elles), le bisclavret sous forme de loup bénéficie d'un bonus de +2 dés à tous ses jets d'attributs et de compétences.

Récompense du prédateur : lorsqu'il tue sous forme de loup un membre de la lignée qui lui est opposée, le bisclavret regagne immédiatement tous ses points de Volonté et de Légende.

Régénération : un bisclavret se remet de ses blessures très rapidement, comme les loups-garous. Il guérit un niveau de dégâts superficiel toutes les cinq secondes et un niveau grave toutes les dix secondes.

Engagement : 8

Attaques :

Étreinte : précision 8, dégâts 5S, VD de parade —, inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 9, dégâts 5S, VD de parade 6, inertie 4

Mains nues, lourde : précision 7, dégâts 8S, VD de parade 4, inertie 5

Griffes (forme de loup) : précision 10, dégâts 9G, VD de parade 5, inertie 5

Morsure (forme de loup) : précision 10, dégâts 10G, VD de parade —, inertie 5

Absorption : 2C/4G/6S (sous forme de loup : 2C/5G/8S)

Niveaux de santé : -0/-0/-0/-0/-0/-4/Inval.

VD d'esquive : 5 (6 sous forme de loup) **Volonté :** 6

Légende : 3 **Points de Légende :** 9

Notes : les bisclavrets ne sont pas vulnérables à l'argent comme les autres loups-garous. Lorsqu'il meurt sous forme de loup, un bisclavret ne reprend pas sa forme humaine.



DES VICTIMES PAS VRAIMENT CONSENTANTES

Les membres de la lignée victime des bisclavret depuis près de quatorze siècles sont parfaitement au courant qu'ils sont les cibles d'une vendetta orchestrée par quelque chose (ou quelqu'un). La plupart d'entre eux connaissent l'existence des loups-garous et certains sont même assez courageux pour les chasser. Leur seule erreur est de penser que les bisclavrets sont sensibles à l'argent, ce qui n'est pas le cas.

Dans cette ancienne lignée, des histoires terrifiantes circulent sur les énormes loups qui viennent les dévorer au cœur des nuits de pleine lune. S'ils ont pu en tuer quelques-uns au fil des siècles, le fait qu'ils ne reprennent pas leur forme humaine dans la mort pose de grandes difficultés lorsqu'il s'agit d'identifier leurs agresseurs (même avec les techniques modernes, l'ADN devenant bien trop différent lors de la transformation en loup). Mais d'énormes têtes de loups décorent parfois le dessus de leurs cheminées...

QUI SONT LES CIBLES DES BISCLAVRETS

Plusieurs théories (y compris au sein de la lignée des Bisclavret) ont été échafaudées au fil des siècles concernant l'origine de leur malédiction dont le secret s'est perdu avec le premier d'entre eux (celui-ci ayant sans doute été sous l'effet d'un puissant sort l'empêchant de révéler l'origine de sa malédiction).

La première théorie voudrait qu'une fée (une immortelle mineure liée à la nature) ait puni un seigneur qui massacrait les loups pour satisfaire trois de ses amantes (des sœurs) qui souhaitaient se vêtir uniquement de leur pelage. Les bisclavret seraient donc condamnés à traquer et tuer les descendants de ces trois femmes, anciennes amantes du fondateur de leur lignée.

Une seconde théorie prétend que le seigneur Bisclavret était aussi doué pour la chasse que pour la guerre et que la déesse Andarta le prit pour amant et en fit son plus fin limier lors de ses chasses nocturnes en le transformant en énorme loup. Satisfaite de son amant, elle en fit son exécuteur parmi les mortels. Au moins trois de ses descendants, par génération, poursuit son travail au service de la déesse... sans même en avoir conscience. Le seul mystère qui subsiste étant la nature de leurs cibles, sans doute une ancienne famille ayant enfreint quelque règle édictée par Andarta et condamnés pour l'éternité à être chassés par ses impitoyables limiers.

