

LES MATRONES

FLEAU DES NEMETONDEVOS

✓ éritables Némésis du panthéon gaulois des Nemetondevos, les Matrones sont, comme les Moires grecques et les Nornes scandinaves, liées au Destin. Mais ces déesses ne sont plus neutres, elles ont décidé de se venger des dieux gaulois et de leurs ignobles rejets, sans pour autant s'allier aux Titans.

Bien que leurs origines soient inconnues, il est presque certain qu'elles sont sœurs (bien qu'aucune preuve ne vienne étayer cette supposition). Leur présence serait antérieure à la naissance du premier des Nemetondevos et elles étaient reconnues comme de puissantes divinités telluriques par les mortels auxquels elles prodiguaient de nombreuses prophéties.

Lorsque les premiers Nemetondevos se sont mêlés aux hommes, elles se sont méfiées avant de les accepter, entretenant même des relations "charnelles" avec plusieurs d'entre eux (Cernunos et Ésus en particulier). L'une d'entre elles se serait même unie au fondateur des divinités gauloises, Orgos, enfantant peu après Épona (l'une des divinités gauloises les plus jeunes). Durant les premiers siècles, les Matrones partagèrent leurs secrets, enseignant à certains Nemetondevos la pratique des domaines de la Prophétie, des Mystères et de la Magie.

Malheureusement, plusieurs événements incertains – couplés aux dissensions avec les déesses gauloises qui supplantèrent les Matrones dans le cœur des mortels – ont provoqué l'ire des trois sœurs du Destin. Si les causes en sont inconnues, les conséquences sont énormes et pourraient avoir un lien avec la prédisposition des scions des Nemetondevos à provoquer des Nœuds du Destin. Les Matrones vouent une haine éternelle aux membres du panthéon gaulois et ne gâcheront aucune occasion de leur porter un coup, fatal de préférence.

Voici un court descriptif des trois Matrones ainsi que les règles concernant leurs scions. Ne sont mentionnés que leurs rivaux au sein des Nemetondevos, les autres panthéons ne les intéressent guère.



Note : les scions des Matrones possèdent deux noires vertus auxquelles viennent s'ajouter les vertus Endurance et Vengeance. Ces deux noires vertus sont spécifiées pour chaque Matrone.

Belatrîga, Reine de la Mort Celle que l'on ne peut tromper



Bien que nul n'en soit certain, Belatrîga est fort probablement l'aînée des Matrones et aucune de ses sœurs n'ose s'opposer à sa volonté. Aussi belle que cruelle, "Celle que l'on ne peut tromper" a engendré peu d'enfants durant ses millénaires d'existence, mais elle leur a tout donné, à commencer par le pouvoir. Certains des plus grands tyrans de l'histoire sont ses enfants, mais la plupart agissaient dans l'ombre, corrompant les puissants.

Il lui arrive de fouler le Monde des mortels sous l'apparence d'une femme vêtue comme une reine. Contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, elle ne favorise pas le noir et aime les couleurs associées à la royauté (le pourpre des empereurs romains, le bleu des rois de France, le jaune de l'or, etc.).

Une rumeur prétend que son surnom ne lui sied guère car elle aurait été trompée par Ésus – avec une simple mortelle de surcroît – et lui voue depuis une haine incommensurable. Elle s'oppose également à Nantosuelta, la protectrice, et Sukellos, le psychopompe. Quant à Taranis, elle ne l'a jamais apprécié lui et ses grands airs.

Pouvoirs associés : Charisme épique, Intelligence épique, Manipulation épique, Mort, Mystères

Compétences : Commandement, Culture, Empathie, Occultisme, Politique, Présence

Noires vertus : Ambition, Rapacité

Rivaux : Ésus, Nantosuelta, Sukellos, Taranis

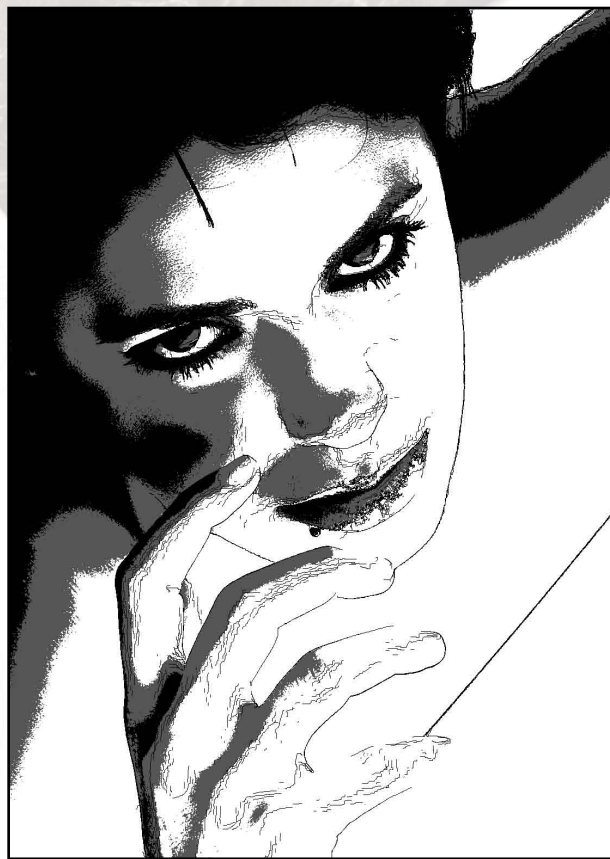
Dumnariga, Reine des Ténèbres L'Œil omniscient



Dumnariga est sans doute la plus jeune des Matrones et son apparence est celle d'une très jolie jeune fille (mais les apparences sont souvent trompeuses). Ses yeux aveugles voient parfaitement passé, présent et avenir alors que ses mains façonnent inlassablement des œuvres d'art aux pouvoirs fantastiques (des reliques permettant de bénéficier des domaines de la Prophétie et des Ténèbres, ou de pouvoirs spéciaux qui y sont liés). Elle a eu de nombreux enfants, tous décédés dans leurs jeunes années, mais possédant des capacités de prophètes hors normes, bien que leurs augures – qui se payent au prix fort étant donné leurs nombreux désirs plus ou moins infâmes – conduisent souvent ceux qui les entendent vers leur trépas.

Lorsqu'elle ère parmi les mortels, Dumnariga conserve son apparence de jeune adolescente





aveugle, ses yeux entièrement voilés par la cataracte. Si elle repère un candidat à la “reproduction”, elle peut prendre une apparence plus âgée (mais conserve ses yeux “morts”)... ce qui n’a pas toujours été nécessaire dans les siècles derniers, mais les mœurs (et les lois) évoluent.

Dumnariga s’oppose à la lumière de Belenos, à l’artisanat de Teutatès et aux prophéties de Cernunnos.

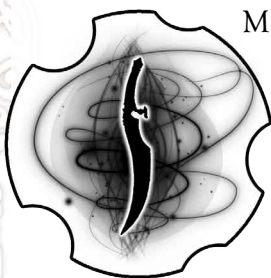
Pouvoirs associés : Apparence épique, Dextérité épique, Perception épique, Prophétie, Ténèbres
Compétences : Artisanat, Discrétion, Intégrité, Investigation, Occultisme, Vigilance

Noires vertus : Malice, Rapacité

Rivaux : Belenos, Cernunnos, Teutatès

Miletriga, Reine de la Destruction

La Sorcière noire



Miletriga est absolument terrifiante à contempler bien qu’elle ne soit pas laide. La rage se lie sur son visage et elle ne vit que pour répandre la destruction et la mort sur son passage. Mêlant ses capacités de combattante à ses

dons de magicienne, elle peut créer des effets dévastateurs, maudissant des armées entières aussi naturellement que le vent balaye les feuilles mortes. Ses enfants sont des monstres de la pire espèce, qui vivent pour faire souffrir et planter les germes de l’anarchie et du chaos.

Lorsqu’elle se rend parmi les mortels, elle arbore l’apparence d’une femme d’âge moyen aux cheveux courts et à la carrure athlétique, vêtue de façon pratique (mais généralement de couleurs sombres). Elle porte toujours une arme blanche sur elle.

Miletriga est une farouche ennemie des Nemetondevos combattants que sont Andarta, Camulos et, dans une moindre mesure, Épona. Gobnhios, quant à lui, est responsable de créer les armes qui ont tué nombre des enfants et serveurs de Miletriga.

Pouvoirs associés : Astuce épique, Force épique, Vigueur épique, Chaos, Magie

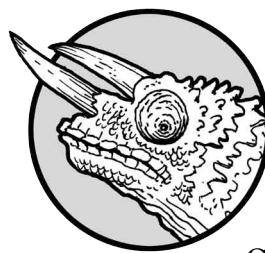
Compétences : Athlétisme, Corps à corps, Occultisme, Mêlée, Résistance, Survie

Noires vertus : Fanatisme, Malice

Rivaux : Andarta, Camulos, Épona, Gobnhios

Nouveaux dons

Voici quelques-uns des nouveaux dons que les Matrones peuvent enseigner à leurs scions (adoptés ou enfantés).



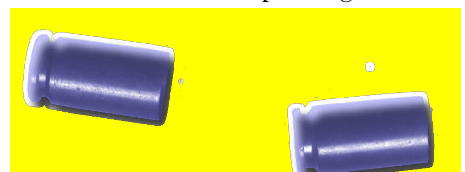
Chaos

Armure du chaos
(Chaos ●●●●)

Réserve de dés : -

Coût : 2 Légende

Le scion utilise deux points de Légende pour entourer son corps de vents chaotiques qui dévient les attaques physiques (au corps à corps et à distance). Les VD du scion sont toutes augmentées de la moitié de son niveau de Légende (arrondir au supérieur). Ce bonus à la VD dure le temps d’une scène. Les dommages “énergétique” (feu, froid, magie, etc.) ne sont pas affectés par ce pouvoir et la VD du scion n’est pas augmentée.



Bras du chaos (Chaos ••••• •)

Réserve de dés : Charisme + Commandement

Coût : 3 Légende + 1 Volonté

Le scion utilise trois points de Légende et un point de Volonté et fait un jet de (Charisme + Empathie) contre la (Volonté + Intégrité + Légende) de sa cible qui doit accumuler plus de succès pour résister. Si la victime ne parvient pas à surpasser les réussites du scion qui l'a pris pour cible, elle est victime du Chaos qui décide en partie de ses actions. Durant un nombre d'actions égal à la Légende du scion ayant utilisé le don Bras du chaos, sa victime devra choisir entre deux actions différentes parmi celles décrites à la page 190 de **Scion : Héros**. Lorsque la seconde à laquelle il doit agir vient, il jette un dé pour déterminer quelle action il entreprend. Sur un résultat pair il effectue la première action et sur un résultat impair il effectue la seconde. Quoi qu'il arrive, l'effet de ce don s'achève à la fin de la scène.



Mort

Désir morbide
(Mort ••)

Réserve de dés : Perception
+ Empathie

Coût : -

En réussissant un jet de (Perception + Empa-

thie), le scion peut déterminer si la personne qu'il regarde souffre de pulsions suicidaires. Si tel est le cas, il sait instinctivement ce qui provoque ces pulsions et comment les exacerber. Cela se traduit par un bonus de +2 dés sur tous les jets visant à pousser cette future victime au suicide.

Regalis Mortis (Mort ••••• ••)

Réserve de dés : Charisme + Occultisme

Coût : 3 Légende + 1 Volonté

En utilisant trois points de Légende et un point de Volonté, un scion possédant ce don peut dominer mentalement tous les morts "corporels" (c'est-à-dire disposant d'un corps à eux comme les momies, cadavres affamés, morts-vivants, etc.) possédant un niveau de Légende inférieur ou égal au leur (le nombre de succès indique le nombre de cibles affectées, en commençant par celle ayant le niveau de Légende le plus faible). Un mort sous l'influence de ce don doit obéir aux ordres qui lui sont donnés par le scion. Si cet ordre peut mettre l'existence du mort en danger et que ce dernier possède un niveau de Légende égale au scion utilisant ce don, il peut utiliser un point de Volonté pour faire un jet de (Volonté + Intégrité + Légende) contre une difficulté égale à la Légende du scion pour y résister durant une heure (après quoi il doit à nouveau utiliser un point de Volonté et réussir un nouveau jet de (Volonté + Intégrité + Légende) contre une diffi-



culté augmentée de 1 pour continuer à résister à cet ordre). Ce pouvoir dure un nombre de jours égal à la Légende de l'utilisateur. L'utilisation de ce don implique que les morts doivent comprendre la langue du scion et que celui-ci doit être physiquement présent devant eux, les illuminant de son charisme. S'il doit donner ses ordres en plusieurs langues, alors plusieurs utilisations du don sont nécessaires.



Ténèbres

Œil obscur
(Ténèbres ●●)
Réserve de dés : -
Coût : 1 Légende

Le scion utilise un point de Légende pour créer un globe de ténèbres de la taille d'une balle de tennis. Cette sphère agit comme un troisième œil pour le scion qui peut voir - mais pas entendre - au travers dans un rayon de 360 degrés (un effet un peu déroutant au début). La sphère se déplace à une vitesse maximale de (Légende du scion x 10) km/h et disparaît si elle se trouve à plus de (Légende) kilomètres du scion. Cette sphère est solide et ne peut pas traverser la matière. Un coup direct la détruit automatiquement (elle possède une VD d'esquive égale à la Légende du scion qui l'a créée) bien qu'il soit nécessaire de réussir un jet de (Perception + Vigilance) contre une difficulté égale à la Légende de son créateur pour la repérer dans la pénombre.

Ténèbres suprêmes (Ténèbres ●●●● ●)

Réserve de dés : -
Coût : 2 Légende

Ce don est une version plus puissante de Linceul d'ombre. En utilisant deux points de Légende, le scion faisant appel à ce don crée une sphère de ténèbres se déplaçant autour de lui, dont le rayon est égal à (Légende du scion x 5) mètres. Dans cette sphère, seul le scion et ses alliés peuvent y voir (qu'ils possèdent ou non le don Yeux de la nuit). Aucun autre scion (ou créature) ne peut distinguer quoi que ce soit et devient en quelque sorte "aveugle" (même les talents de Perception épique ou assimilés n'y peuvent rien). Un scion disposant du don Yeux de la nuit peut percer ces ténèbres uniquement si son niveau de Légende est au moins égal à celui du scion ayant généré les Ténèbres suprêmes. Pire, ces ténèbres sont si

épaisses que quiconque n'étant pas un allié de celui les ayant générées subit un malus de -4 dés à tous ses jets liés à la vue (dont les jets d'attaque) et de -2 dés sur tous les jets liés à l'ouïe et à l'odorat. Ces ténèbres ne peuvent être dissipées par aucun pouvoir ou don et demeurent jusqu'à la fin de la scène. Il est possible que les Ténèbres suprêmes puissent annuler l'utilisation de dons du domaine du Soleil utilisés par un scion disposant d'une valeur de Légende inférieure à l'utilisateur. De même, un scion utilisant un don ou un talent qui nécessite qu'il soit vu, échouera automatiquement dans la sphère de ténèbres (et ce, même si ses adversaires peuvent le voir normalement).

Nouveau sort



Sectionner le fil de la vie

(Magie ●●●●)

Réserve de dés : -

Coût : 1 Légende + 1 Volonté

En utilisant un point de Légende et un point de Volonté et en touchant une créature dénuée de Légende (ou en brisant un objet très personnel lui appartenant), celui qui fait appel à ce sort érode le court normal de son destin, provoquant sa mort dans les quarante-huit heures. Il est nécessaire de connaître sa victime, posséder un objet lui appartenant ne suffit pas. De même, si l'objet qui est brisé ne lui appartient pas, le sort ne fonctionne pas (il ne tue pas le véritable possesseur de l'objet). Heureusement, ce sort n'est pas aussi puissant qu'il en a l'air et il est possible de le contrer dans les quarante-huit heures en remplissant une quête particulière en faveur du Destin (seule l'utilisation de la Prophétie peut révéler cette quête et les membres du panthéon gaulois n'auront jamais de réponse en obtenant moins de 5 succès sur ce jet car le Destin ne leur est pas favorable). Si la victime développe un niveau de Légende permanent durant ces quarante-huit heures - comme un scion qui recevrait sa Visitation - le sort est brisé et la cible survie, reprenant le cours normal de son destin.

Nouvelles règles

Champion du Destin (pouvoir surnaturel)

Certains scions des Matrones possèdent un pouvoir surnaturel appelé Champion du Destin. Ce pouvoir leur permet d'infliger un malus en dés égal à la moitié de leur Légende à toute personne utilisant les domaines Magie, Mystères et Prophétie contre eux (ce malus n'affecte que les jets liés à ces trois domaines spéciaux bien entendu). Apprendre ce pouvoir coûte 10 points d'expérience.

Enfant du Destin (pouvoir surnaturel)

Les scions des Matrones sont particulièrement liés au Destin et en comprennent le fonctionnement mieux que nul autre. Ceux qui possèdent ce pouvoir génèrent plus difficilement des Nœuds du Destin car on considère que leur niveau de Légende est d'un point inférieur lors du jet visant à déterminer si un Nœud du Destin se

crée autour d'eux. Apprendre ce pouvoir coûte 8 points d'expérience.

Halo de Fatalité (pouvoir unique d'arme à 3 points)

Les armes possédant ce pouvoir voient leur puissance augmenter en fonction de la Légende de l'adversaire auquel leur possesseur fait face. Au choix du porteur au début de chacune de ses actions, l'arme gagne un bonus en précision, aux dégâts ou à la défense égal à la moitié de la Légende de leur adversaire (arrondi au supérieur). Ce pouvoir unique ne fonctionne que contre des scions - héros, demi-dieux et dieux (ce qui exclut les engéances, les immortels mineurs, les morts, les morts-vivants, les colosses, les dragons, etc.).

