

INTRODUCTION

Voici un bestiaire pour Scales. J'ai introduit un historique pour les créatures des livres de base du jeu. Bien évidemment, parfois certaines légendes se recoupent et, même, peuvent être en contradiction avec celles des livres de base. Alors, on peut considérer que la partie donnée par les livres de base est la partie qu'il faut utiliser en priorité dans le jeu et qu'ensuite on peut voir l'ordre de préférence correspondre à Histoire puis Complément. De même, il y a des redondances, c'est simplement que je ne me suis pas donné la peine de faire le tri.

Pour certaines créatures je n'ai rien trouvé, ou en yougoslave (ce que je ne sais pas traduire).

Ensuite il y a une Seconde Partie comprenant plusieurs créatures dont je n'ai pas mis les caractéristiques, si vous souhaitez les adapter, il sera probablement possible de les incorporer parmi les autres plus tard (de plus, elles servent parfois comme complément pour les créatures des livres de base). Bien sûr, toutes les créatures existantes ne sont pas dans ce volume, si vous souhaitez envoyer d'autres créatures, plus tard quand il y en aura assez, il sera probablement possible de les incorporer parmi les autres.

Voici une bibliographie qui m'a aidé à remplir les cases.

- Dictionnaire des Symboles, de J. Chevalier et A. Gheerbrant. Chez Robert Laffont.
- Encyclopédie des mondes qui n'existent pas, de M. Page et R. Ingpen. Chez Gallimard.
- Grand dictionnaire des symboles et des mythes, de N. Julien. Chez Marabout.
- Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine. Chez Larousse.
- L'occultisme, de J. Tondra. Chez Marabout.
- Dictionnaire des mythologies, de M. Philibert. Chez Maxi-Livres.

Plus quelques autres trucs, comme Internet.

- <http://www.pantheon.org/areas/>
- <http://www.hum.au.dk/romansk/borges/vakalo/zf/Default.htm>
- <http://fantasticalbestiary.keenspace.com/bestiary1.html>
- <http://www.bluedragon.it/index2.htm>
- <http://www.eleves.ens.fr/home/aze/animaux/listalph>
- <http://webhome.idirect.com/~donlong/monsters/Html/>
- <http://www.nwywre.com/fantasy/>
- <http://webhome.idirect.com/~donlong/monsters/frright.htm>

attention : Certaines images de ce document peuvent choquer les personnes non majeures

PREAMBULE

Il y a 3 nouvelles phases : la 6^{ème} la phase d'Identité, la 7^{ème} la phase Nature, la 8^{ème} la phase Légende.

Après la phase de Transformation les pouvoirs déjà acquis n'augmentent pas.

On appellera forme naturelle celle qui correspond à l'aspect mythique du personnage. Par exemple la forme naturelle d'un minotaure, c'est un grand gars avec une tête de taureau, des cornes et des sabots

Phase d'Identité : le personnage peut se transformer sous l'apparence de sa créature 1 heure volontairement dans son milieu naturel, ou en condition de stress hors de son milieu naturel.

Phase Nature : le personnage peut se transformer à volonté et pour la durée de son choix dans son milieu naturel, et 1 heure volontairement hors de son milieu.

Phase Légende : la créature garde en permanence son apparence légendaire et ne peut plus redevenir humaine.

Les pouvoirs acquis en phase d'Identité et en phase Nature ne sont utilisables que sous la forme naturelle, si le personnage reste sous sa forme humaine ils sont inexploitable.

Il n'y a pas moyen pour un joueur de passer en Légende, ou alors il sort du jeu.

Si deux personnages en phase Nature et sous forme naturelle font un enfant, celui-ci ne sera plus du tout humain (il sera en phase Légende) si la mère a pris soin de rester en permanence sous sa forme naturelle pendant la gestation.

Ceux qui ne peuvent pas avoir de descendance (Fantôme, Feux-Follet, Vampire, etc.) perdent totalement leur humanité s'ils sont tués sous leur forme naturelle dans leur milieu naturel (pays compris). Par contre on les sort du jeu et ils deviennent pnj.

Il existe des créatures en phase Légende (rares) (dites aussi légendaires), soient elles ne se sont jamais fondues dans l'humanité et sont restées dans des milieux riches en Mana (parfois elles sont même immortelles), soient elles sont le résultat d'une des actions précitées.

L'exemple typique de ces créatures légendaires sont les Trolls qui vivent avec Midgard, régénération 4, allergie soleil, travail du métal 3, magie alchimique 2 / 9, magie utilisant les masques Armurerie, gravure, joaillerie 4, vision nocturne totale.

Pouvoirs : Certains pouvoirs sont nouveaux et ne concernent que la forme physique, voici leur équivalent :

Sabot = Matraque, Corne = Griffe, Bec = Griffe, Poing = Matraque

Pour le milieu naturel il faut aussi tenir compte des pays d'origines, mais uniquement lors des passages de phase.

Acquérir **magie** nécessite quand même d'apprendre les sorts et utilise la mana ambiante, autrement ça fonctionne comme pour la magie draconique.

Milieu naturel à proximité, proche, ou à coté veut dire que l'on doit avoir le lieu de telle sorte que l'on puisse le voir distinctement de son habitation.

INDEX

Alfe	2	Kelpie	45
Banshee	3	Kitsune	46
Barometz	4	Kobold	47
Basilic	5	Korrigan	48
Braillard	6	Kraken	49
Bosch	7	Lamie	50
Brownie	8	Licorne	52
Ccoa	9	Mandragore	53
Centaure	10	Manticore	55
Cerbère	12	Méduse	56
Chenoo	13	Minotaure	57
Croquemitaine	14	Niveleur	58
Démon mineur	15	Nymphe	59
Dragon	16	Ogre	60
Elfe	17	Onaqui	61
Epouvantail	19	Oni	62
Fantôme	20	Pennaggolan	63
Farfadet	21	Periton	65
Faune	23	Pégase	66
Fayette	25	Phénix	67
Feu follet	26	Pixie	68
Garou	27	Pygmée	69
Gargouille	29	Rakshasa	70
Géant	30	Rock	71
Génie	31	Salamandre	72
Gnome	32	Shang Yang	74
Goule	33	Sphinx	76
Golem	34	Strige	77
Gremlin	35	Succube	79
Griffon	36	Sylphe	81
Harpie	38	Tanuki	82
Homoncule	39	Tengu	83
Hsiao	40	Troll	86
Hyppogriffe	41	Vampire	87
Ichthyocentaure	42	Yéti	88
Incube	43	Youwarkee	90

ALFE

Pays d'origine : Pays nordiques.

Autres appellations : Nains, Elémentaux de terre.

Description : Ces petits êtres cavernicoles sont réputés pour leurs talents de forgeron. On dit qu'ils ont forgé le marteau de Thor et l'anneau d'Odin. Les alfes noirs sont une sous-race de trolls (on dit qu'ils leur sont supérieurs en tous points).

Caractère : Les alfes noirs sont souvent rancuniers et ne supportent pas qu'on leur vole leur équipement ou qu'on les gruge commercialement.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation: Régénération 4, Allergie(soleil) 3, Compétence(travail de l'acier) 3, Magie alchimique 2, Sens accru(vision nocturne) 1.

- Pouvoir unique(Alchimie matérielle): ce pouvoir est similaire à "Alchimie métallique" possédé normalement par les trolls, mais fonctionne pour tous les types de matériaux. De plus, à partir de la phase de la transformation les alfes noirs obtiennent un nouveau pouvoir inné: Résistance à la chaleur(niveau 1).

Phase d'Identité : sentir objet magique à vue 2 sur jet de dé (1 ou 2 avec 1d10), odeur 1 (c'est l'odeur qui émane de lui, qui facilite son repérage à l'odeur, c'est un défaut).

Phase Nature : odeur 1, détecte la magie à vue 2 et un objet magique 4.

Phase Légende : odeur 3, détecte la magie à vue 4 et un objet magique 6.

Milieu Naturel : cavernes

Apparence : 3

Ce grand être magique de forte stature peut être comparé à un nain malgré sa taille relativement importante puisqu'il mesure environ 1,60 m de haut. Il est armé et équipé d'objets en métal particulièrement bien forgés et son souffle fait toujours penser à l'odeur de la plus profonde des tombes.

Echelle : Normale

Histoire : Les alfes noirs sont typiques de la mythologie nordique. Dans l'ensemble des races naines ils peuvent s'appeler les nains noirs ou duergar. Ils ont une tendance à être solitaires et relativement moroses, ainsi que relativement proches de leurs sous. Ils sont assez à l'aise dans les sous-sols et les cavernes. Dans la mythologie scandinave, ils symbolisent le besoin de domination, la mégalomanie et l'ambition démesurée. A l'origine, ils sont issus des racines d'Ymir, dans lesquelles ils vivaient sous forme de vers. Puis Odin leur donna forme. On peut retrouver leur trace dans l'Edda (contes scandinave), mais aussi dans la légende des Nibelungen.



BANSHEE

Pays d'origine : Irlande et selon quelques sources région montagneuse d'Écosse.

Autre appellation : Son hurlement est appelé le Keening

Description : C'est une sorte de femme décharnée, semi-corporelle qui pousse d'immondes hurlements afin d'annoncer la mort de quelqu'un.

Caractère : Calme lorsqu'elle ne crie pas. Surexcitée et bruyante lorsque la mort est proche.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Divination 4 Sens accru(ouïe) 3 Chance. Allergie (lumière du jour) 1. Camouflage (nuit) 1.
- Pouvoir unique(Keening) : Dès la phase de la connaissance, la banshee peut hurler en direction d'un personnage choisi. Ce dernier subira un malus de 1 colonne à toute action ayant trait à sa survie pendant trente secondes. A la phase du voyage, le malus devient 2 colonnes et la durée une minute. A la phase de la transformation, le malus devient 3 colonnes et la durée deux minutes.

Phase d'Identité : incorporalité 1 (donne une armure de 1 et permet de passer au travers des objets solides sur un jet égal au pouvoir, 1 par round).

Phase Nature : incorporalité 2, planer 1.

Phase Légende : incorporalité 4, planer 3, anaérobiose permanente.

Milieu Naturel : landes ou montagnes d'Écosse et d'Irlande.

Apparence : 4

Sorte de fantôme féminin plus ou moins corporel selon sa puissance et selon sa volonté à apparaître sous forme humaine. Son visage déformé et son cri perçant ne lui permettent pas de passer pour un être humain normal.

Echelle : Normale

Histoire : Se sont des Fées d'origine nordiques qui vivent dans des monticules et qui passent dans des tourbillons de poussière. Elles se manifestent aussi parfois sous forme de femmes âgées pour annoncer le décès d'un personnage important. Ils en existent aussi qui mène au ciel les âmes des enfants morts-nés. Elles poussent de longues plaintes inhumaines qui s'entendent sur toute la lande.

On dit qu'avant un trépas, il est possible d'apercevoir une banshee près d'un ruisseau en train de laver des vêtements de deuil et que si on l'approche avec précaution, il est possible qu'elle réponde à des questions et exauce des vœux.

Son origine peut aussi provenir du meurtre d'une jeune fille enceinte que l'amoureux a tué pour cacher la future grossesse. Dans ce cas, généralement la banshee hantera la famille de l'amoureux, annonçant les différents décès à l'avance (ou même les provoquant), jusqu'à ce que la faute soit réparée.

Complément : Esprit féminin des peuples celtiques. On la voit rarement, mais on l'entend souvent. On dit que c'est une femme aux cheveux noirs hirsutes, aux yeux rouges de



larmes, vêtue d'une robe verte et d'un manteau gris. Elle a un cri horrible qui tient à la fois du hurlement du loup, du cri de l'oie sauvage, de la plainte de l'enfant abandonné et du gémissement de la femme en couches.

Ceux qui ont entendu la Banshee crier disent que cela réveillerait le dormeur le plus endurci et qu'on l'entendrait en pleine tempête. Ce cri est particulièrement terrifiant quand il résonne en écho sur la lande.

Le gémissement de la Banshee a une signification : celui qui l'entend, même s'il est très loin de chez lui, sait qu'un membre de sa famille va mourir.

Le mot *banshee* vient du mot celtique *bean seidh* qui veut dire « femme des Fées ». Bien que des vieilles familles de l'Eire, des îles écossaises et des Highlands affirment avoir leurs propres Banshee qui se préoccupent uniquement des familles celtiques.

BAROMETZ



Pays d'origine : Tartarie(et Chine)

Autres appellations : Polypodium, Barometz, Polypode chinois

Description : Cette créature à moitié végétale est une sorte d'agneau qui pousse comme une plante. Ses pattes sont ancrées sur le sol et il ne peut en aucun cas se déplacer. Sa sève est un jus rouge et nourrissant dont les créatures carnivores se délectent

Caractère : Timide, peureux, réservé

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation: Sens accru (sonar) 4, Immunité (froid), Camouflage (forêt) 2, Allergie (feu) 1, Invisibilité 1.
- Pouvoir unique (Jus nutritif): A partir de la phase du voyage un décilitre du sang d'un barometz permet de nourrir un être humain adulte. Ce dernier ne ressent aucune faim et aucun besoin d'absorber de l'eau pendant les 24 heures suivantes. A la phase de la transformation, la durée de la sustentation est de 48 heures. Un tel jus ne peut servir à nourrir un autre Barometz (ou l'utilisateur du pouvoir lui-même).

Phase d'Identité : le sang donne régénération 1 jusqu'à guérison.

Phase Nature : régénération par le sang 2.

Phase Légende : régénération par le sang 4.

Milieu Naturel : forêt.

Apparence : 4 (2 si elle ne se déplace pas)

Cette créature est une sorte d'agneau végétal. C'est une plante qui prend la forme d'un agneau et dont les fruits ressemblent à de la laine. Elle peut passer pour une plante légèrement originale tant qu'elle ne bouge pas.

Echelle : Normale

Histoire : il est aussi appelé l'Agneau de Tartarie ou Lycopodium Chinois. C'est une plante qui a la forme d'un agneau dont les jambes prennent racines dans la terre. Sir Thomas Brownes donna sa description dans son Pseudodoxia Epidemica. Le plus souvent, on fait du Barometz un hybride entre le règne animal et le règne végétal, que les loups aiment manger à cause de leur forme d'agneau et parce qu'il contient du sang. On dit qu'il a un cri humain lorsqu'il est déraciné et que dans un des cercles de l'enfer, celui de la forêt des suicidés, en simultanée le sang coule des arbres pour écrire des mots. On dit aussi que cet arbre fut rêvé par Chesterton et qu'il dévorait les oiseaux qui se posaient sur ces branches et qu'au lieu de s'enfuir, ils se desséchaient sur place.

BASILIC

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Cockatrice, Basilic, Cocatrix.

Description : Serpent d'environ un mètre de long avec une tête hideuse surmontée d'une crête. Il peut changer tout type de terrain qu'il traverse en désert et tue ses proies d'un simple regard. Le cockatrice est à l'origine presque identique mais est souvent décrit comme un coq à queue de serpent.

Caractère : Vorace, Calme, Primitif.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation: Majoration (endurance) 4, Résistance (chaleur) 3, Résistance (magie) 2, Majoration (force) 1.
- Pouvoir unique (Regard magique): A la phase du frémissement, le simple regard d'un basilisk rend mal à l'aise. A la phase suivante, il cause un malus de 1 point à tout jet ayant trait à une communication verbale avec la créature (baratin, discussion, etc...). A la phase suivante, le malus est valable pour tous les jets et enfin, à la phase de la transformation, un basilisk peut paralyser un adversaire simplement en le regardant et ce pour une très courte durée (1d10 tours) .

Phase d'Identité : la forme permet de se glisser dans des endroits invraisemblables, comme un serpent.

Phase Nature : la forme permet de se glisser dans des endroits invraisemblables, comme un serpent, résistance magie 3.

Phase Légende : la forme permet de se glisser dans des endroits invraisemblables, comme un serpent, résistance magie 5.

Milieu Naturel : à proximité d'un puits ou d'un poulailler.

Apparence : 2 (4 pour le Cockatrice)

Serpent marron clair d'environ un mètre de long avec une tête hideuse surmontée d'une crête. Certains basilisks peuvent s'avérer être des cockatrices qui peuvent être décrits comme des coqs à queue de serpent.

Echelle : Très Petite



Histoire : Selon Pline l'Ancien, il naîtrait d'un œuf rond de coq âgé de 7 ou 14 ans, déposé dans du fumier et couvé par un crapaud ou une grenouille.

Il représenterait le pouvoir royal qui foudroierait celui qui lui manque d'égards ; la femme débauchée qui corrompt ceux qui ne la reconnaissent pas les premiers et ne peuvent, en conséquence, l'éviter ; les dangers mortels de l'existence que l'on ne saurait apercevoir à temps.

On dit que les autres animaux lui témoignent de la déférence et qu'il est appelé « le roi des animaux ». Son nom vient du grec Basiliskos (petit roi). Au XIV^{ème} siècle on l'appelait Coquatrice, du latin cocatris (traqueur) à cause de son acharnement à poursuivre ses proies.

La légende voudrait qu'il soit très difficile à attraper, et que le seul moyen d'y parvenir serait de lui tendre un miroir dans lequel il se regarderait, devenant ainsi victime de son propre pouvoir.

Il serait extrêmement vulnérable sous certaines conditions ; on dit qu'il meurt sur-le-champ s'il entend le cocorico d'un coq et que la belette, qui serait le seul animal immunisé à son regard, est son plus grand prédateur naturel.

Au moyen-âge, on estimera que le Christ a écrasé quatre animaux cités par le Psalmiste et parmi lesquels se trouve le basilic. On utilisera le basilic dans médecine et mélangé à d'autres ingrédients il deviendra précieux. En alchimie il symbolisera le feu dévastateur qui prélude à la transmutation des métaux.



BRAILLARD

Pays d'origine : Europe de l'Est.

Autres appellations : Bawler, DrekaVac.

Description : Cette créature issue de l'esprit d'un enfant mort-né non baptisé ressemble à un grand singe au pelage rayé (ou totalement noir) et à la grande bouche pratiquement édentée.

Caractère : Le brailleur préfère vivre dans les endroits les plus éloignés de la civilisation où il passe son temps à imiter les sons émis par les animaux de la faune locale.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation: Majoration (puissance sonore) 4, Sens accru (ouïe) 3, Compétence (imiter les sons) 2, Compétence (imiter les voix) 1.
- Pouvoir unique (Bruit chaotique): A partir de la phase du voyage, le brailleur peut pousser une série de sons chaotiques et stridents qui causent un certain malaise parmi tous ceux qui l'entendent. La portée de ce pouvoir est de 25 mètres de rayon et cause un malus de -1 à toutes les actions de tous les êtres à portée. Le pouvoir peut être utilisé une fois par jour (deux fois à la phase suivante).

Phase d'Identité : ventriloquie (il peut faire sortir un bruit de n'importe où dans un rayon de 30 m).

Phase Nature : ventriloquie sans ouvrir la bouche.

Phase Légende : ventriloquie sans ouvrir la bouche (rayon 100m).

Milieu Naturel : nature verte.

Apparence : 3

Cette grande créature écorchée et dégingandée mesure plus de deux mètres de haut. Sa bouche est édentée et son très court pelage est plus souvent rayé de blanc qu'entièrement noir.

Echelle : Normale

Histoire : Je n'ai trouvé qu'en yougoslave.

BOSCH

Pouvoirs : Diminution 3, Divination* 2, Majoration de Force I. Spécial : Malédiction.

* : Ce pouvoir de divination fonctionne un peu différemment pour le bosch. Il est involontaire et se déclenche quand un vol a lieu près d'un navire dans les environs du bosch. Il lui permet également d'anticiper des situations dangereuses en guidant ses actions. Le bosch apprend rapidement à faire totalement confiance à ce genre de visions. Un bosch est un esprit marin particulier, qui hante les navires sur lesquels a été commis un vol. Il cause maints tracasseries aux passagers mais le pire est qu'il subit lui-même les effets de son pouvoir de malédiction, ce qui le rend des plus mélancoliques. La légende veut qu'un des seuls moyens pour un bosch d'échapper à son cruel destin est de tuer le voleur qui lui a donné naissance.

Diminution : Ce pouvoir permet de diviser sa taille au maximum par un facteur dépendant du niveau, soit 2, 5, 20 et enfin 100. Ainsi, au niveau 3, l'utilisateur n'a qu'un vingtième de sa taille normale. Diminution n'affecte pas les vêtements ou les possessions de la créature qui l'utilise. Il accorde les mêmes bonus que ceux du camouflage (1 point de bonus par niveau dans le pouvoir aux chances de réussite de toute action discrète entreprise, ainsi qu'un bonus identique à l'initiative en cas d'attaque par surprise). L'utilisation de ce pouvoir est encore plus fatigante que le camouflage et si l'utilisateur reste réduit pendant plus d'une minute par niveau, il devra se reposer ensuite pendant un laps de temps égal à dix fois le temps qu'il a passé sous sa petite taille. Durant cette période, il sera considéré comme légèrement sonné (voir le chapitre concernant les combats).

Malédiction : Ce pouvoir spécial du bosch affecte un navire et ses occupants, le bosch inclus (et même surtout le bosch). Il provoque toutes sortes de malheurs à bord, d'incidents, voire au niveau le plus élevé, d'accidents. Il permet d'influer sur les conditions météorologiques, de provoquer une maladie à bord, de rendre avariée la nourriture, d'endommager les équipements... bref un bosch à bord n'est pas de tout repos.

Phase d'Identité : odeur 1 (c'est l'odeur qui émane de lui, qui facilite son repérage à l'odeur c'est un défaut), téléportation 1 fois par semaine sur un bateau qui est dans un rayon de 100 km dont il connaît la position.

Phase Nature : odeur 1, téléportation 1 fois par semaine sur un bateau qui est dans un rayon de 100 km dont il connaît la position, connaissance de la position approximative de tous les bateaux dans un rayon de 100 km.

Phase Légende : odeur 3, téléportation 3 fois par semaine sur un bateau qui est dans un rayon de 300km dont il connaît la position, connaissance de la position approximative de tous les bateaux dans un rayon de 300 km.

Milieu Naturel : Mer

BROWNIE



Pays d'origine : Europe du Nord, Scandinavie.

Autres appellations : Lutin, Farfadet.

Description : ce petit être humanoïde de quelques dizaines de centimètres de haut est une sorte de croisement entre un elfe et un nain. Il porte très souvent un grand bonnet de couleur vive.

Caractère : Jovial, gourmand, bon vivant, prompt à s'énerver, n'est pas rancunier.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation: Compétence (cuisine) 4, Majoration (endurance) 3, Sens accru (odorat) 2, Résistance (poisons et maladies) 1.
- Pouvoir unique (Festin): A partir de la phase du frémissement, les brownies peuvent créer des festins propres à nourrir de nombreux convives avec le seul contenu d'un réfrigérateur. Le nombre de personnes nourries est égal à la phase atteinte multipliée par 10. Le côté magique du pouvoir fait que les plats confectionnés plaisent obligatoirement à ceux qui les goûtent.

Phase d'Identité : antidote 1 fois par jour (les convives du repas subissent l'effet d'un antidote).

Phase Nature : antidote, vaccin 1 fois par jour chaque (les convives subissent l'effet d'un vaccin, mais pas de manière préventive).

Phase Légende : antidote, vaccin, guérison 1 fois par jour chaque.

Apparence : 4

Ce petit être humanoïde de 30 centimètres de haut est très proche des farfadets et autres fayettes. Il passe son temps à manger toutes sortes de petits plats et ses vêtements sont donc presque toujours tachés. Il porte généralement un chapeau à grelots.

Echelle : Très Petite

Milieu Naturel : nature verte.

Histoire : les brownies sont une race serviable, qui ne rechignent pas aux travaux de la ferme. Par contre, ils seront hostiles à toute personne paresseuse et n'hésiteront pas à les punir.

En échange de leur travail, il est recommandé de récompenser les brownies en leur donnant le meilleur lait et la meilleure crème. Mais cela ne doit pas être fait directement, il faut « accidentellement » laisser la nourriture dans un coin de la maison.

Ils sont aussi connus sous les noms de *Bodachs* ou *Broonies* en Ecosse. Un Brownie stupide est appelé un *dobie*. Au pays de Galles on les appellera des *Pwuca* ou *bwuca*, en Angleterre *hobs*, et en Norvège *nisse*.

On peut retrouver leur équivalent dans les légendes slaves sous l'appellation Domovoi.

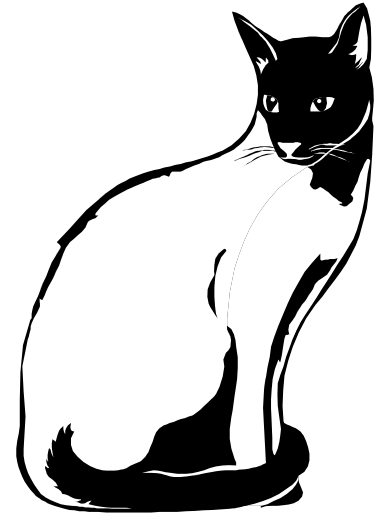
CCOA

Pays d'origine : Amérique du Sud.

Autres appellations :

Description : Chat magique des Andes, le ccoa ressemble à un simple chat domestique de 45 centimètres de haut et aux yeux brillants. Accorde des pouvoirs magiques aux hommes qu'il côtoie.

Caractère : Arrogant, Autoritaire, n'accepte aucune excuse, solitaire.



Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation: Télépathie 4, Majoration (réflexes) 3, Magie draconique 2 (Le ccoa ne pouvant utiliser lui-même ce pouvoir, il pourra l'accorder au dragon qui partage son Gestalt), Résistance (poison) 1 .
- Pouvoir unique (Magie): Chaque phase à partir de celle du frémissement permet au Ccoa de posséder un point de Mana (les points sont récupérés à raison de 1 par jour) qui lui permet de jeter des sorts comme un dragon, à la condition qu'il parvienne à apprendre des sortilèges. Arrivé à la phase de la transformation, il peut briser des réceptacles et récupérer la Mana comme le font les dragons.

Phase d'Identité : sort Météorologie sans masque 1, une fois par semaine

Phase Nature : sort Météorologie sans masque 1, une fois par semaine, polymorphie animal domestique 1.

Phase Légende : sort Météorologie sans masque 3, une fois par semaine, polymorphie animal domestique 3.

Apparence : 1

Le ccoa ressemble à un simple chat domestique de 45 centimètres de haut aux yeux brillants et au pelage luisant (quel que soit le moment de la journée ou le terrain sur lequel il vit).

Echelle : Très Petite

Milieu Naturel : à proximité d'un champ cultivé.

Histoire : le Ccoa est réputé comme étant le responsable de la désertification de nombreux petits villages. On dit qu'il est capable de prendre la forme de n'importe quel animal domestique et qu'il se cache parmi les animaux de basse-cour. Il utilise ses pouvoirs pour faire pleuvoir sur les récoltes à l'époque de la moisson ou qu'alors il génère de puissants vents qui détruisent les récoltes. Ainsi, il supprime les revenus d'un village, ce qui entraîne petit à petit sa désertification.

Il est souvent le responsable de la mauvaise réputation qu'on les chats dans différentes cultures, que se soit à l'époque médiévale en tant qu'envoyé du diable, au Japon il est de mauvaise augure et où il a la réputation de tuer les femmes pour prendre leur place, de même il serait le seul avec le serpent à ne pas s'être ému de la mort de Bouddha. Au Pays de Galles, il pourrait être un des trois fléaux de l'île d'Anglesey. A Sumatra, il est un serviteur des Enfers qui sert à jeter les âmes coupables dans les eaux infernales.

Complément : Le ccoa est un chat magique des Andes qui sert les Auki, les esprits péruviens des montagnes. Il a l'apparence d'un très gros chat domestique. Il est particulièrement craint, en effet, il méprise les humains, il vole les récoltes, et déclenche les tempêtes, la foudre, la grêle, les éruptions volcaniques, les tremblements de terre... Le ccoa pourrait prendre l'apparence d'un humain. Il pourrait aussi faire don de pouvoirs magiques aux humains qui jurent de le servir.



CENTAURE

Pays d'origine : Grèce.

Autres appellations : Hippocentaure.

Description : A l'origine, c'est un être mi-homme, mi-taureau mais qui sera le plus souvent décrit par la suite comme une créature mi-homme, mi-cheval.

Caractère : Dissolu. Brutal. Attire par les membres du sexe opposé (quelle que soit la race).

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation: Compétence (course) 4, Compétence (séduction) 3, Majoration (force) 2, Majoration

(endurance) 1.

- Pouvoir unique (Empathie) : Ce pouvoir, qui apparaît à la phase du frémissement, permet au centaure de s'entendre parfaitement bien avec tous les chevaux qu'il peut être amené à rencontrer. Une phase plus tard, le pouvoir s'étend à tous les équidés puis, à la phase de la transformation, s'étend une fois de plus et cette fois à tous les animaux herbivores. Aucun animal affecté par ce pouvoir n'attaquera celui qui le possède, même s'il est dressé spécialement dans ce but.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (sabot)

Phase Nature : Mode d'Attaque (sabot), compétence arc 1.

Phase Légende : Mode d'Attaque (sabot) 2, compétence arc 3.

Apparence : 4

Cette créature est formée d'un corps de cheval et d'un torse d'homme. Il est quelquefois décrit comme étant un compromis entre un taureau et un homme. Son pelage est toujours dans les tons de marron et sa peau humaine est mate.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : dans les plaines

Histoire : Ils sont généralement brutaux, prompts à s'enivrer et à violer, ils symbolisent la force brutale et se nourrissent de viande crue. Ils sont le parfait symbole de la lutte entre la sauvagerie et la sagesse. Les centaures vivent généralement de manière communautaire, le chef étant celui qui a la garde de la jarre de vin. De nature lubrique et violente, ils apprécient le vin et son souvent associés aux satyres dans les bacchanales. On dit qu'ils descendent du dieu Cronos et de Philrya (la branche sage) ou de l'union d'Ixion avec une nuée (la branche pourrie et tarée). Ils seraient venus en Grèce en passant la Scythie pour

s'installer en Thessalie et dans le Péloponnèse. Ils seraient originaires de la Russie méridionale, l'Ukraine ou le Kazakhstan. Pline, au I^{er} siècle prétendit en avoir vu embaumé dans du miel dans le pays d'Égypte.

Ils furent, semble-t-il, plus ou moins éliminés par les Lapithes après leurs frasques lors du mariage de Pirithoos (un compagnon de Thésée) et ensuite par l'action d'Héraclès.

L'on connut deux centaures (seulement dirons-nous) qui relevèrent le niveau de la race, Pholos et Chiron, qui étaient d'une sagesse exemplaire. Chiron fut l'instructeur de nombreux héros grecs : Castor et Pollux, Amphiaraos, Pélée, Achille, Nestor, Ulysse, Actéon, Diomède et les Argonautes. Il fut malencontreusement tué par Héraclès lors du mariage. Pholos fut tué par accident (il avait marché sur une flèche empoisonnée) à la suite d'un repas amical avec Héraclès (encore lui).



CERBERE



Pays d'origine : Grèce.

Autres appellations : Chien de l'enfer.

Description : Gros chien noir à trois, quatre ou cinq têtes aux mâchoires garnies de dents noires.

Caractère : Tenace, rancunier, coléreux, méfiant.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (endurance) 4, Sens accru (odorat) 3, Majoration (Vitesse) 2, Majoration (perception) 1.
- Pouvoir unique (Odorat sélectif) : A partir de la phase du frémissement, les cerbères peuvent repérer à l'aide de leur seul odorat un individu qu'ils ont déjà pu sentir au moins une fois.

La portée du pouvoir dépend de la phase atteinte:

Phase du frémissement	1 kilomètre
Phase de la connaissance	10 kilomètres
Phase du voyage	100 kilomètres
Phase de la transformation	1 000 kilomètres

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (mâchoire)

Phase Nature : Mode d'Attaque (mâchoire) 2.

Phase Légende : Mode d'Attaque (mâchoire) 4

Apparence : 4 (ou 1 si on réussit à faire croire à un « monstre naturel »)

Ce grand chien à trois têtes a bien du mal à passer inaperçu. Certains petits malins peuvent le faire passer pour un « monstre naturel », fruit de manipulations génétiques. Il mesure généralement 1,50 m au garrot et arbore de grandes dents noires du plus bel effet.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : grottes.

Histoire : fils d'Echnida et de Typhon, il est le chien gardien de la porte des Enfers dans la mythologie grecque. Seuls Héraclès, Psychée, Déiphobé et Orphée réussirent à passer sa garde (chacun avec sa méthode, pour Héraclès je vous laisse deviner, Orphée le charma avec sa lyre, les deux autres en lui offrant des pâtisseries). Il symbolise la terreur de la mort, mais aussi une épreuve spirituelle qui consiste à vaincre par ses propres moyens.

Dans la mythologie grecque, le Cerbère est unique. Mais la prolifération dans les différents mythes de chiens gardiens des enfers (Garm gardien de la porte de Hel, au Mexique il accompagnait les âmes des défunts, Anubis en Egypte) et de chiens à têtes multiples, fait penser que le cerbère est en fait une race à part entière, dont on pourrait situer l'origine en Grèce, avec la naissance de Cerbère.

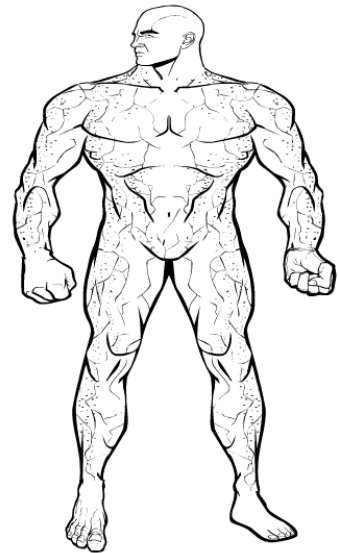
CHENOO

Pays d'origine : USA

Autres appellations : -

Description : Les grands géants de pierre qui vivaient sur le territoire des Iroquois, en Amérique du Nord. Ces énormes et maladroites créatures ne surent jamais se servir d'un arc, de flèches, d'un couteau ou d'une lance. Au cours de leurs batailles, qui faisaient résonner les collines de coups de tonnerre, ils déracinaient les arbres qu'ils utilisaient comme gourdins et se lançaient des rochers.

Un Chenoo est inoffensif pour les hommes et, en fait, les Iroquois lui font un peu peur. Quand un humain s'approche de leur territoire, les Chenoos se plaquent contre la roche, complètement immobiles, se confondant complètement avec elle. Seul un sorcier peut les discerner et, s'il connaît les sortilèges appropriés peut les forcer à lui obéir.



Caractère : Timide, discret, pas agressif, mais quand il s'énervé... il y va à fond. N'aime pas la foule

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Camouflage (Surface dure... mur, rocher, sol en béton, etc.) 4, Majoration (force) 3, Mode d'attaque (gourdin, bâton, arme exclusivement en bois) 2, Majoration (endurance) 1.
- Pouvoir unique (Vitesse) : Difficulté à utiliser autre chose qu'une arme exclusivement en bois. Malus de -2 à partir de la Phase de frémissement (donc au maximum - 8). Inversement, il a un don tout particulier pour « arracher » des arbres, des poteaux, détruire des meubles (en fonction de sa force, il ne portera pas un séquoia) pour le transformer en arme.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (poing) 1, Armure 3, Natation on oublie

Phase Nature : Mode d'Attaque (poing) 1, Armure 3, Natation on oublie, Anaérobie, Mode d'attaque (Lancer de pierre) 1

Phase Légende : Mode d'Attaque (poing) 3, Armure 3, Natation on oublie, Anaérobie permanente, Mode d'attaque (Lancer de rocher) 2

Apparence : 3 (1)

Cette créature est tout simplement un géant entre 2m50 et 3m. Il pourrait se faire passer pour une grande statue de pierre (en fermant les yeux), mais autrement, ce n'est pas vraiment discret.

Echelle : Grande

Milieu Naturel : Forêt, Montagne rocheuse. Loin des humains en général

Histoire : -

CROQUEMITAINE

Pays d'origine : Europe centrale.

Autres appellations : Bauk, Bogie.

Description : Le croquemitaines est une créature poilue assez horrible qui attrape les enfants et les dévore une fois arrivé dans son antre (toujours un endroit sombre et poussiéreux).

Caractère : Cette créature est relativement peureuse et peut être chassée en faisant du bruit et en lui braquant une lumière sur la figure. Elle reste cependant mesquine lorsqu'elle se trouve dans son milieu naturel.



Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (laideur) 4, Sens accru (vision nocturne) 3, Allergie (lumière) 3, Majoration (force) 2, compétence (cuisine) 1.

- Pouvoir unique (Bon appétit) : A partir de la phase de la connaissance, le croquemitaine peut manger deux fois plus qu'un être humain normal. A la phase suivante, il peut manger quatre fois plus et doit manger au moins deux fois plus. A la phase de la transformation, le croquemitaine peut aussi dévorer des matériaux non comestibles (mais qu'il peut trancher avec ses dents).

Phase d'Identité : odeur 1 (l'odeur qui Émane de lui facilite son repérage à l'odeur, c'est un défaut), Mode d'Attaque (mâchoire).

Phase Nature : odeur 1, Mode d'Attaque (mâchoire) 3.

Phase Légende : odeur 3, Mode d'Attaque (mâchoire) 5.

Apparence : 4

Le croque-mitaine est un animal très musclé mais qui ne dépasse pas 1,50 de haut. Son pelage est doux et entièrement recouvert de poussière. Son haleine est pestilentielle et sa bouche garnie de grandes dents aiguisées est particulièrement horrible. Il se déplace le plus souvent quatre pattes, même s'il se dresse sur ses deux pattes de derrière lorsqu'il poursuit une proie.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : endroit sombre et poussiéreux à proximité d'enfants.

Histoire : Le croquemitaine est le monstre caché sous le lit, ou dans le placard des enfants. Il symbolise la peur de la nuit et la solitude dans les ténèbres. La force du croquemitaine est la peur qu'il inspire aux enfants, c'est pourquoi, quand ils deviennent adultes, ils ne sont plus embêtés par lui, leur peur a disparu et ainsi il devient inefficace. On peut estimer qu'il apparaît dans chaque civilisation ayant des enfants (ce qui en fait quand même pas mal). C'est une créature éminemment lâche, et il a peur des adultes. Par contre, avec les enfants le craignant, il s'amuse à leur faire peur et on dit que parfois il les enlève, bien que l'on ne sache pas où. Peut être les élève-t-il pour en faire de nouveaux croquemitaines. C'est un être citoyen, qui se nourrit de la peur qu'il inflige aux enfants.

L'appellation croque-mitaine semble être d'origine française, mais la race est souvent rapprochée des gobelins qui eux se trouvent dans plusieurs cultures.

Souvent, on dit que le Croquemitaine viendra enlever les enfants qui sont méchants pour les emmener dans son antre.



DEMON MINEUR

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Diable, Enki (Summerie), Agatodaemon, Cacodemon.

Description : Etre semi-divin à l'apparence variable selon les régions et les cultures. C'est un être attaché à la destinée de l'homme et qui permet un lien entre le monde des dieux et celui des humains.

Caractère : Calculateur, Maléfique, Obscène.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Magie alchimique 4, Combativité (positive) 3, Télépathie 2, Divination 1.
- Pouvoir unique (Magie noire) : Chaque phase à partir de celle du frémissement permet au Démon mineur de posséder un point de Mana (les points sont récupérés en sacrifiant des êtres humains, à raison d'un point par victime) qui lui permet de jeter des sorts comme un dragon, à la condition qu'il parvienne à apprendre des sortilèges. Arrive à la phase de la transformation, il peut récupérer la Mana comme le font les dragons mais sans briser l'enveloppe physique de l'objet.

Phase d'Identité : divination spéciale 2 le jet de dé ne se fait qu'une fois par sujet (permet de savoir où trouver la solution d'un problème sur 1d10, mais sans précision)

ex. Je cherche la formule de ce sort. Pas de problème, elle est dans un livre de la Grande Bibliothèque de France. Ou Je cherche machin. Pas de problème, il habite autour du Vieux Port à Marseille

Phase Nature : divination spéciale 4.

Phase Légende : divination spéciale 6

Milieu Naturel : n'importe où, pas devant plus de 2 humains pas au courant des créatures magiques.

Apparence : entre 2 et 4 selon la description

Le démon mineur peut prendre de multiples formes toutes plus horribles les unes que les autres. Il peut en changer à chaque fois qu'il se transforme. Notons tout de même qu'une peau rouge homard, des cornes et de petites dents sont des caractéristiques physiques qui reviennent relativement souvent.

Echelle : Normale

Histoire : Dans la pensée grecque, les démons sont des êtres divins ou semblables aux dieux par un certain pouvoir. Le démon de quelqu'un a été aussi identifié à la volonté divine, et en conséquence, au destin de l'homme. Puis, le mot vint à désigner les dieux inférieurs et enfin des esprits mauvais.

Selon une autre ligne de pensée, les démons étaient les âmes des défunts, génies tutélaires ou redoutables, intermédiaires entre les dieux immortels et les hommes vivants, mais mortels.

Dans la tradition hébraïque, les démons se divisent en dix catégories hiérarchisées, relevant des dix séphiroth ténébreux, personnifiant chacun une passion, un vice. Leur chef suprême est Samaël, l'ange du poison ou de la mort, le Shatan de l'Ecriture qui, selon le Zôhar séduisit la première femme.

Dans la religion chrétienne, se sont des anges déchus.

DRAGON

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Aitvaras (Lituanie), Ajatar (Finlande), Azhi Dahaka (Perse), Bena (Malaisie), Herren-Surge (pays Basque), Ladon (Grèce), Moghur (Mongolie), Mulala (Afrique), Palraujuk (Islande), Peist (Irlande), Shan (Chine), Tarasque (Europe), Thu'ban (Moyen Orient), Vritra (Inde).

Description : Forme plus ou moins dégénérée des dragons ramasseurs de Mana. Sa forme est relativement variable. Bien que souvent reptilienne.



Caractère : très variable. Dépend du type de dragon dont il est issu.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (force) 4, Majoration (endurance) 3, Magie draconique 2, Combativité (positive) 1.
- Pouvoir unique (Empathie) : Ce pouvoir, qui apparaît à la phase du frémissement permet au dragon de s'entendre parfaitement bien avec tous les reptiles à quatre pattes qu'il peut être amené à rencontrer. Une phase plus tard, le pouvoir s'étend à tous les reptiles puis, à la phase de la transformation, s'étend une fois de plus et cette fois aux batraciens. Aucun animal affecté par ce pouvoir n'attaquera celui qui le possède même s'il est dressé spécialement dans ce but.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (griffe)

Phase Nature : Mode d'Attaque (griffe) 2, Mode d'Attaque (queue) 1, Mode d'Attaque (aile) 1 (ne permet pas de voler)

Phase Légende : Mode d'Attaque (griffe) 4, Mode d'Attaque (queue) 3, Mode d'Attaque (aile) 3 (ne permet pas de voler)

Apparence : 4 (3 s'il veut se faire passer pour un dragon normal)

Les êtres magiques « dragons » sont des versions dégénérées des formes draconiques que l'on connaît habituellement. Ils ne sont jamais très grands (pas plus de 10 mètres de long) et possèdent des caractéristiques bestiales qui les font plus ressembler à des dinosaures ailés qu'à des dragons purs et durs.

Echelle : Grande

Milieu Naturel : comme un dragon normal.

Histoire : le dragon symbolise l'esprit du mal dans les légendes chrétiennes et les récits de la Chevalerie pour illustrer le combat du Bien contre le Mal.

En Chine, le dragon représente l'Empereur. C'est le principe actif, l'hexagramme k'ien dont les six traits figurent les étapes de la manifestation, opposé au tigre qui règne sur l'ouest et sur la mort. La cosmologie chinoise distingue : les dragons du ciel, symboles de la force régénératrice céleste ; les dragons-esprits qui font tomber la pluie ; les dragons de la terre, qui règnent sur les fleuves et les sources ; les dragons-gardiens de trésors. Ils sont dirigés par les quatre rois régnant sur les quatre mers qui entourent la terre.

La lutte entre deux dragons symbolise le mouvement éternel du cosmos, l'affrontement de formes apparemment antagonistes qui entretient le mouvement vital, la résolution des contraires.

Les plus anciens objets représentant des dragons viennent d'un site néolithique de la province de Liaoning en Chine du Nord. Datant du IV^{ème} millénaire avant J-C. Des sceaux cylindriques en pierres décorés de dragons serpentins, découvert à Bannu, dans le nord ouest du Pakistan, datent du II^{ème} millénaire avant J.C.

Dans les premiers mythes connus du Proche et Moyen-Orient, les dragons jouent souvent le rôle de gardiens et de protecteurs.

Ensuite, avec la religion chrétienne, le dragon se met à symboliser le Mal, et le Diable est représenté comme un serpent à sept têtes couronnées. Il réapparaîtra comme signe annonciateur de l'Apocalypse.



ELFE

Pays d'origine : Europe du Nord.

Autres appellations : Kubera (Inde), Gnome (Elfe Noir).

Description : Esprit de la nature, l'elfe est un croisement entre une fée et un nain.

Caractère : Aime la musique, la nature et la danse.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Camouflage (nature) 4, Compétence (danse) 3, Invisibilité 2, Chance.

- Pouvoir unique (Survie) : Dès la phase du frémissement, l'elfe sera tout à fait à son aise en pleine forêt. A la phase suivante, il pourra s'y déplacer sans aucun risque de se perdre. A la phase du voyage il ne sera plus attaqué par les animaux qui y vivent. Finalement à la phase de la transformation il pourra y vivre sans aucun apport de nourriture extérieure.

Phase d'Identité : compétence arc 1

Phase Nature : compétence arc 1, téléportation où il veut dans la forêt 1 fois par jour .

Phase Légende : compétence arc 3, téléportation où il veut dans la forêt 3 fois par jour

Apparence : 4

Cette petite créature humanoïde d'à peine 80 centimètres de haut est particulièrement maigrichonne et toujours vêtue de tissus aux coloris pastels. Son arme de prédilection est un arc miniature qui tire de petites flèches d'une trentaine de centimètres de long.

Echelle : Petite

Milieu Naturel : forêt. Lieu sans construction ou presque.

Histoire : Se sont des divinités aériennes d'origine nordique éprises de danses nocturnes sur les prés. Ce sont des esprits de l'air, mais sortis de la terre et des eaux, ravissants, capricieux, petits, flottants, vaporeux. Ils symbolisent les forces chtoniennes et nocturnes. Les adolescents les discernent dans la brume, où les adultes, moins perspicaces, moins sensibles à l'imaginaire, à l'imperceptible, n'aperçoivent rien. Ils sont comme les vapeurs

troubles des passions naissantes et des premiers rêves d'amour. Ils fascinent et ensorcellent les jeunes cœurs et les imaginations candides.

On dit qu'ils sont capables de faire passer les portes qui séparent les trois niveaux de l'univers et, notamment, le monde des vivants de celui des morts. Ils symbolisent les forces inconscientes du désir, dont le puissant attrait tend à inhiber le contrôle de soi et le discernement.

Les elfes ont évolué dans les montagnes et les forêts de Scandinavie où ils sont appelés « alfars » ou « peuple huldre ». Il existe deux types principaux d'elfes : les noirs (svartalfars) et les blancs (liosalvars) auxquels s'ajoutent quelques sous-familles régionales. On les confond bien souvent avec les fées. Les elfes sont des grands voyageurs et on peut retrouver des traces de leur passage dans quasiment toutes les cultures. En général, ils aiment les bijoux, la danse et la musique et la plupart sont réputés pour s'être battus aux côtés des dieux contre les forces du mal représentées par les géants. Bien qu'il existe quelques groupes elfes voués au mal.

Complément : esprits des forêts sauvages, qui vivent surtout dans le nord de l'Europe. Les Elfes sont des reproductions miniatures des humains, mais ils sont, en majorité, plus beaux et mieux faits. Une Elfe est d'une telle beauté qu'un humain qui l'aurait aperçue passerait toute sa vie à chercher désespérément une femme aussi splendide.

La société des Elfes est fondée sur des principes traditionnels. Les Elfes ont un roi qu'ils servent fidèlement, des fonctionnaires héréditaires et des aristocrates : cependant, le caractère d'une communauté varie d'un pays à l'autre. Les Elfes germaniques sont souvent serviables envers les humains, mais ils peuvent à l'occasion se montrer malicieux, aussi les Allemands les traitent-ils avec précaution. Les Elfes d'Angleterre sont pleins de bienveillance et ils aiment rendre des services aux humains amicaux. Les Elfes possèdent une grande sagesse, le don de voyance, mais sont loin d'être sérieux. Ils adorent festoyer et danser toute la nuit jusqu'au chant du coq. Alors ils disparaissent en un clin d'œil, ne laissant que leurs empreintes sur l'herbe humide de rosée. Les humains ne devraient jamais s'aventurer trop près des Elfes qui dansent au clair de lune. Un mortel qui est témoin de la suprême beauté de leurs femmes tombera sous le charme et rejoindra leur cercle. Mais, au premier chant du coq, il disparaîtra avec eux.



EPOUVANTAIL

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Tête de citrouille, Halloweener.

Description : L'épouvantail est une créature sale et repoussante, à la tête de citrouille et aux vêtements déchirés.

Caractère : L'épouvantail est blagueur et rigolard. Il ne supporte pas la propreté ni les oiseaux.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Compétence (faire peur) 4, Majoration (laideur) 3, Allergie (propreté) 2, Résistance (peur) 2, Majoration (endurance) 1.
- Pouvoir unique (Apparence horripilante) : A partir de la phase de la connaissance, l'épouvantail peut, à l'aide des quelques produits de maquillage de base, prendre une apparence particulièrement hideuse qui lui permet de faire peur magiquement à tout adversaire de son choix. Ce pouvoir correspond au pouvoir inné du même nom, mais ne nécessite aucune transformation (autre que le maquillage) et peut être utilisé une fois par jour (plus une fois par phase après celle de la connaissance) .

Phase d'Identité : pliage (permet de se plier dans un cube de 30cm d'arête)

Phase Nature : pliage, résistance aux trous fait par des objets pointus 3

Phase Légende : pliage (15 cm d'arête), anaérobiose permanente, résistance aux trous fait par des objet pointus 5.

Apparence : 4

Sorte de grand être humanoïde aux vêtements déchirés et à l'air dégingandé. Il porte une citrouille creusée en guise de tête. Sa démarche est chaloupante.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : champs.

Histoire : L'origine de l'épouvantail semble remonter à l'époque où l'on fêtait les morts dans la religion Celte (Samhain, devenu Halloween). Le 31 Octobre les gens sortaient dans la rue pour dire au revoir au soleil et bonjour à l'hiver. On passait dans la période de la mort (symboliquement), et les gens se déguisaient en monstre pour passer inaperçus aux morts et aux esprits malins. Petit à petit, notamment aux Etats-Unis, les esprits furent symbolisés par les épouvantails, créatures conçues pour faire peur (surtout aux oiseaux). Comment les épouvantails finirent par être symbolisés par une tête de citrouille, et comment des créatures correspondantes à cette description apparurent aux Etats-Unis à une période où la Mana est censée être faible, reste un mystère, mais c'est un fait. Donc, à priori, l'imagerie de l'épouvantail à tête de citrouille, si elle est la plus connue, n'est pas forcément la plus répandue chez les épouvantails.

FANTOME

Pays d'origine : Le monde entier et dans toutes les cultures.

Autres appellations : Esprit, Revenant.

Description : Etre incorporel et translucide. Il est légèrement lumineux et se déplace à quelques centimètres du sol.

Caractère : Rancunier, possède un sens de l'orientation très développé, particulièrement physionomiste.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (Perception) 4, Majoration (vitesse) 3, Compétence (mémorisation) 2, Sens accru (vision nocturne) 1.
- Pouvoir unique (Communication d'urgence) : A partir de la phase du frémissement, un fantôme peut communiquer par télépathie, à une distance infinie, avec tous les membres de son gestalt à la seule condition que le récepteur soit en danger de mort ou sur le point de mourir. A la phase du voyage, le fantôme aura conscience de ce qui guette son interlocuteur, même s'il est souvent trop tard pour agir.

Phase d'Identité : incorporalité 1

Phase Nature : incorporalité 4, vol 1

Phase Légende : vol 3, anaérobiose permanente, totalement incorporel.

Apparence : 4

Être incorporel et translucide le fantôme ne peut généralement être pris pour un être humain que par accident. Ses pieds ne touchent généralement pas le sol et il arrive même que le fantôme prenne une forme encore plus horripilante (partie du corps mutilé).

Echelle : Normale

Milieu Naturel : n'importe où, pas devant plus de 2 humains pas au courant des créatures magiques.

Histoire : Les fantômes appartiennent vraiment à toutes les cultures terrestres. Parfois ils sont perçus comme des êtres innocents tués dans une grande violence, parfois comme de simples esprits gardiens et d'autres fois ils ont le côté plus sombre de l'esprit vengeur ou aigri qui ne souhaite que faire le mal, ou tout simplement, ils peuvent être des esprits malicieux. A Rome, ils furent très nombreux à une époque et ils existaient sous la forme de fantômes familiaux, les Lémures romaines qui étaient des esprits mauvais mais qui s'attachaient à une famille et on devait leur offrir des fèves pour les apaiser ou les chasser. Ils avaient leur propre fête romaine : la « Lémuria » où l'on passait la nuit à taper sur des vases d'airain pour les effrayer. Pendant cette fête, les temples étaient fermés et les mariages interdits.

Mais presque toujours, les fantômes restaient sur le plan terrestre pour une raison précise : soit ils étaient liés à un objet ou une personne, soit ils avaient une mission à finir, soit par vengeance, soit comme protecteur. Dans presque tous les cas, une fois la mission accomplie, le lien terrestre cassé, ils retournent à leur royaume des défunts.





FARFADET

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Cobolde, Gnome, Sylfe, Elfe, Fade, Fayette, Kobold.

Description : Esprit de la nature très semblable aux elfes.

Caractère : Remuant. Bizarre. Jamais méchant.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation :

Camouflage (nature) 4, Compétence (faire des blagues) 3, Chance, Malchance.

- Pouvoir unique (Vengeance) : Un farfadet, dès la phase du frémissement sera à même de causer nombre de désagréments, blagues et autres gags visuels aux êtres maléfiques (c'est le maître de jeu qui devra décider qui est maléfique et qui ne l'est pas). Cela se concrétisera par un malus de 1 point par niveau atteint à tous les jets tentés par la victime (qui doit toujours se trouver à moins de 5 mètres du farfadet). Le malus ne s'appliquera à aucun jet qui pourrait causer la mort de cette dernière.

Phase d'Identité : divination de la méchanceté base 4 moins capacité de l'adversaire à résister (permet de deviner si la personne que vous rencontrez veut vous faire du mal d'une manière ou d'une autre) il faut être en présence de la personne pendant dix minutes

Phase Nature : divination de la méchanceté base 4, divination d'intention de tuer 4 (en discutant 10mn avec une personne, permet de savoir si quelqu'un lui en veut à mort, avec en prime une vague description de la ou des personnes, plus une idée générale des raisons qui les animent).

Phase Légende : divination de la méchanceté base 6, divination d'intention de tuer 6

Apparence : 4

Le farfadet est une créature des bois plus dodue et plus rigolarde que son proche cousin l'elfe. Il n'est généralement pas armé, mais lorsqu'il se sent acculé, il utilise souvent un petit poignard d'environ 10 centimètres de long. Le farfadet ne dépasse que très rarement les 50 centimètres.

Echelle : Petite

Milieu Naturel : nature verte

Histoire : Les farfadets sont des esprits follets, parfois ils tourmentent les hommes mais jamais de manière méchante. On considérait parfois que leurs assemblées étaient présidées par Belzébuth. Mais cela est une vision purement chrétienne.

Les farfadets sont plutôt des êtres espiègles, ils volent les chevaux et les poneys à la tombée de la nuit pour les faire tourner en cercle autour de « gallipièges » (des cercles de pierres). Parfois ils s'amuse à jeter des casseroles ou des marmites contre les façades des maisons, mais il suffit dans ce cas pour les maintenir à distance de laisser un bol

d'eau claire sur le pas de la porte, ce qui leur permet de laver leurs enfants et de nettoyer l'âtre de la cheminée pour qu'ils puissent venir y danser.

On dit qu'ils utilisent les cercles de pierres ou de champignons pour capturer les gens, mettre un pied dedans permet de les voir, y mettre les deux pieds s'est devenir leur prisonnier. Normalement, il existe plusieurs méthodes pour éviter les enchantements des farfadets, retourner sa veste comme un gant, mettre son chapeau à l'envers et chanter à tue tête, permet habituellement de contrecarrer les sortilèges des farfadets.

L'Écosse est unique de bien des façons, entre autres parce qu'elle possède les Farfadets. Ces esprits de la terre ont la réputation d'être de petites créatures gaies et serviables. Dénués de méchanceté, ils aiment vivre en harmonie avec les humains.

Complément : S'ils n'étaient pas aussi gais, ils ne seraient certainement pas aussi attirants. Ils sont petits et velus, avec des figures plates et de minuscules narines, mais leurs sourires joyeux et leur caractère extraverti attirent aussitôt la sympathie.

Les humains gais et candides comme eux verront souvent des Farfadets, mais, malheureusement, très peu d'humains, à part les enfants, ont un tel caractère. La plupart des histoires de Farfadets proviennent des enfants, et, en général, les adultes n'y croient pas. Les Farfadets adorent jouer avec les enfants, leur raconter des histoires et les aider à faire des bouquets de fleurs sauvages et des colliers de marguerites. Ils disparaissent à l'approche d'un adulte incrédule, ce qui ne les empêche pas d'aider les gens pour des tas de petites choses, par exemple, guider les vaches à la ferme à l'heure de la traite ou faire rentrer les poules au poulailler. Les Farfadets détestent qu'on leur exprime de la gratitude pour ces services et n'acceptent jamais les cadeaux.

La présence de quelques Farfadets est une bonne protection contre des Gobelins. Les Farfadets corrigent si vite leurs mauvais tours que les humains ne s'aperçoivent de rien. Les Farfadets préfèrent leur pays d'origine, mais bon nombre d'entre eux ont accompagné des familles écossaises dans leurs migrations. Un esprit gai et candide peut donc rencontrer partout des Farfadets.

Complément : Esprits élémentaires proches des lutins, souvent assimilés, mais par erreur, aux fées, dans les croyances populaires, les farfadets, dont les actions relèvent directement de l'autorité de Belzébuth, se plaisent, invisibles, ou sous des aspects les plus divers, à semer le désordre dans les ménages, à susciter des bruits et des terreurs nocturnes, voler des objets, lutiner les filles, et se glisser, à l'instar des incubes, dans le lit des femmes mariées, même en présence de l'époux. Nous sommes admirablement renseignés à leur sujet grâce à la parution des trois volumes de Berbiguier : les Farfadets ou tous les démons ne sont pas de l'autre monde. Ainsi apprenons-nous que les farfadets sont capables de rendre les hommes impuissants en utilisant un merveilleux talisman ; qu'ils se glissent, en se jouant, entre la jarrettière et la culotte des dames les plus honorables et, surtout, qu'ils engrossent les trop confiantes épouses et les vierges innocentes.

Mais Berbiguier a heureusement trouvé le moyen de mettre un frein aux infestations des farfadets, en lardant d'aiguilles et d'épingles des foies de boeuf préalablement rissolés dans un mélange de soufre et d'huile d'olive. Puis, il a découvert le baquet révélateur qui lui permet de contempler l'ennemi à défaut de le saisir : *« mon baquet révélateur est un vase de bois que je remplis d'eau et que je place ensuite sur ma fenêtre. Il me sert à dévoiler les farfadets quand ils sont dans les nuages. Les farfadets sautent sur le bouc émissaire pour s'élever dans les airs lorsqu'ils veulent s'occuper de leur physique aérienne. C'est donc pour les voir travailler en l'air que j'ai inventé mon baquet révélateur. Il répète dans l'eau toutes les opérations de mes ennemis : je les vois se croiser, se disputer, sauter, danser. Je les vois lorsqu'ils conjurent le temps, lorsqu'ils amoncellent les nuages, lorsqu'ils allument les éclairs et le tonnerre. L'eau qui est dans le baquet suit tous les mouvements de ces misérables. Je les vois tantôt sous la forme d'un serpent ou d'une anguille, tantôt sous celle d'un sansonnet ou d'un oiseau-mouche. Je les vois et je ne puis*

les atteindre. » Puis, il décide d'utiliser des bouteilles pour enfermer les petites créatures : « Autrefois, je ne tenais captifs mes ennemis que pendant huit ou quinze jours. A présent, je les prive de la liberté pour toujours si on ne parvient pas à casser la bouteille qui les enferme et je les y emprisonne d'un moyen très simple : lorsque je les sens pendant la nuit marcher et sauter sur mes couvertures, je les désoriente en leur jetant du tabac dans les yeux : ils ne savent plus, alors, où ils sont ; ils tombent comme des mouches sur ma couverture et je les couvre de tabac. Le lendemain matin, je ramasse ce tabac avec une caret et je les vide dans mes bouteilles dans lesquelles je rajoute du vinaigre et du poivre. C'est lorsque tout cela est terminé que je cache la bouteille avec de la cire d'Espagne et que je leur enlève par ce moyen toute possibilité de se soustraire à l'emprisonnement auquel je les ai condamnés. Ainsi, ils vivent dans un état de gêne et ils sont témoins de mes triomphes journaliers : je place mes bouteilles de manière à ce qu'ils puissent voir tout ce que je fais quotidiennement contre leurs camarades. »

Conscient du service immense que de tels récipients pourraient rendre à l'humanité entière, Berbiguier veut d'ailleurs faire profiter le directeur du Museum de sa précieuse invention : « Je veux faire présent d'une de mes bouteilles au conservateur du cabinet d'histoire naturelle. Il pourra la placer dans sa ménagerie des animaux et d'une nouvelle espèce' Pour convaincre les incrédules de l'existence des malins esprits dans la prison, le conservateur n'aurait qu'à remuer la bouteille et on entendrait le cri de mes prisonniers qui semblent demander grâce. »

Il est peu probable que le conservateur en question ait pris très au sérieux cette offre.



FAUNE

Pays d'origine : Italie, Grèce

Autres appellations : Satyre, Silène, Silvain, Nymphe.

Description : Petite créature mi-homme mi-chèvre. Fils du dieu Pan (Lupercus) et de la nymphe Matrica (Bona Dea).

Caractère : Protège les troupeaux. Frivole. Aime la musique, le vin et la danse.

Pouvoirs innés

- Phase de la transformation : Compétence (séduction) 4, Majoration (beauté) 3, Détection du danger 2, Camouflage (Forêt) 1.

- Pouvoir unique (impudeur) : Un Faune dispose, dès la phase du frémissement, d'un pouvoir qui lui permet de faire oublier ses tabous sexuels à n'importe lequel de ses partenaires. Le terme n'inclut que les individus qui ont une attirance pour la créature en question. Chaque phase après celle-ci permet de faire fonctionner le pouvoir sur une personne supplémentaire et ce simultanément.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (corne), Mode d'Attaque (sabot)

Phase Nature : Mode d'Attaque (corne) 1, Mode d'Attaque (sabot), détection du danger 3

Phase Légende : Mode d'Attaque (corne) 3, Mode d'Attaque (sabot), détection du danger 5

Apparence : 3

Cette créature bestiale est une sorte de croisement entre un homme et un bouc. Il porte les cornes de cet animal sur la tête et des sabots à la place des pieds. Sa peau est mate et recouverte d'un léger poil duveteux. Ses cheveux sont secs et raides.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : alpages.

Histoire : Les faunes étaient très nombreux dans l'antiquité, notamment chez les Grecques. On dit qu'ils sont les descendants du roi Faunus, petit-fils de Saturne (version romaine) ou selon les légendes fils de Pan et de Matricia (version grecque). Ils sont appelés faunes par les romains et satyres par les Grecs. Ils sont souvent considérés comme des gardiens de troupeaux, mais ils sont aussi craints et respectés car ils symbolisent l'instinct lubrique primaire de l'homme. D'ailleurs, c'est à ce titre qu'ils accompagnaient le dieu Dionysos lors des bacchanales.

Ils ne sont pas considérés comme méchants, mais ils aiment à séduire les femmes (et les nymphes), et sont craints car ils entraînent les hommes à se conduire selon leurs instincts (notamment lubriques).

En gros, se sont de gros fêtards à l'esprit communicatif.

Complément : esprits de la fertilité agreste romaine, liés à la divinité Faunus. On les confond parfois avec Pan et les Satyres à cause de leur apparence. Il semblerait, cependant, qu'ils soient moins laids et plus gracieux que les Satyres poilus et que Pan aux pieds de bouc. Un Faune a les pattes, la queue et les oreilles d'un daim, alors que son corps et son visage duveteux sont ceux d'un bel adolescent.

Il paraît que leur ancêtre Faunus a inventé une sorte de flûte et que les Faunes en jouent à merveille. Les Nymphes n'ont pas peur des Faunes, qui sont de douces et inoffensives créatures. Des Nymphes et des Faunes dansant ensemble au son des flûtes forment un joli tableau. Malheureusement, la musique attire souvent les Satyres qui arrivent au galop pour s'emparer des Nymphes, tandis que les Faunes s'enfuient dans la forêt.

Les fermiers et les vigneronns aiment avoir un Faune dans leurs propriétés. Il ne menace pas les femmes, a une conversation agréable et exerce une influence bénéfique sur la fertilité du grain et de la vigne. Il y a cependant un danger : la flûte enchanteresse des Faunes peut pousser les filles des agriculteurs à venir danser nues au clair de lune.

Satyre : Demi-deux rustiques grecs. Ils possèdent de longues oreilles pointues, de petites cornes sur une tête chauve, un nez commun, des jambes de bouc, une petite queue et e corps tout couvert de poils.

Les Satyres sont brutaux, cruel, paresseux, concupiscent et méchants. Ils perpétuent leur race en violant des Nymphes (sauf les Nymphes d'eau car ils ont peur de l'eau). Ils adorent participer à des orgies, effrayer le bétail et terrifier les voyageurs solitaires en se jetant sur eux et en poussant des cris.

Leur seule qualité est leur amour de la musique et de la danse. Ils ont une danse spéciale, le sikinnis, qu'ils exécutent avec souplesse au son des flûtes de Pan.

satyres : Demi-dieux souvent munis de pieds de boucs qui, dans l'Antiquité gréco-romaine, étaient censés poursuivre de leurs assiduités les nymphes, les bergères et les filles égarées au voisinage des forêts, leur habitacle ordinaire. Pan, disait-on, était le chef des satyres, mais on rencontrait déjà leur trace dans l'Ancien Testament, sous le nom de « seirim », les démons velus. Les textes hébraïques du Lévitique et du Deutéronome font formellement interdiction aux enfants d'Israël d'offrir des sacrifices aux boucs et de se prostituer à eux. A leur tour, les théologiens du Moyen-Age assimilèrent les satyres à des démons alors que Saint Jérôme s'était contenté de les considérer comme des monstres nés des rapports bestiaux entre les hommes et les chèvres. De son côté, Saint Antoine,

dont l'hagiographie et l'iconographie chrétienne firent un personnage de tout premier plan, n'avait pas rencontré de satyres, mais un hippocentaure, en allant rendre visite à St Paul. On n'en voulut rien démordre et on alla jusqu'à assimiler ce compagnon de rencontre à un incube.

Complément : Au XVIIe, encore, F.Hédelin dans son traité Des satyres brutes, monstres et démons, considère que les satyres, démunis d'une âme spirituelle et immortelle, ne sont ni des êtres raisonnables assimilables aux hommes, ni des singes, ni des hybrides, mais bel et bien des démons, qui jadis assistaient, sous le nom de bacchanales, au sabbat du mont Parnasse : *« Ils paraissaient en groupe, certains d'entre eux portant des cymbales, et d'autres, des tambours, leur voix était humaine et distinctement articulée, et on ne savait de quel endroit de la montagne ils pouvaient venir ; car jamais on ne reconnut qu'il y eut de tels habitants sur cette montagne. Mais était-ce autre chose que des démons qui venaient assister aux cérémonies et hommages qui lui étaient rendus par les magiciens sous ombre de religion, prenant cette forme de satyres, comme l'on dit qu'ils font encore aujourd'hui aux assemblées nocturnes des sorciers, que l'on nomme sabbats, se rendant complaisants à leurs danses et à leur turpitudes ? Qui ne sait que les sabbats ne sont rien qu'un amas de meurtriers, empoisonneurs et gens éhontés, qui s'abandonnent aux abominations des succubes et incubes ? Et qui n'a lu Tite-Live que la confrérie de Bacchus était l'officier de toute corruptèle, et la boutique d'où sortaient les meurtres, les empoisonnements, les faussetés, et violemment dénaturés de tout sexe et de tout âge ? »*

FAYETTE



Pays d'origine : Pays scandinaves.

Autres appellations : Lutin, Brownie, Farfadet.

Description : Encore un petit elfe des régions nordiques. La fayette est un être magique très bon vivant qui apprécie surtout la musique et les bons repas.

Caractère : Il aime la compagnie des brownies puisque ces derniers sont de très bons cuisiniers. Il préfère, quant à lui, s'adonner à la musique.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Compétence (musique) 4, Majoration (perception) 3, Majoration (dextérité) 2, Sens accru (ouïe) 1.
- Pouvoir unique (Magie musicale) : A partir de la phase de la connaissance, la fayette possède 5 points de mana (ainsi qu'un sortilège) qu'elle peut utiliser pour lancer des sorts de magie draconique obligatoirement masqués par une forme artistique musicale (l'instrument le plus adapté à la fayette est le pipeau bien que dans certains cas on trouve des êtres de ce genre équipés de flûtes ou de tambours). Chaque phase après la première permet d'acquérir un sort supplémentaire. La fayette récupère un point de mana par semaine.

Phase d'Identité : peut lancer Paralysie avec un masque musical

Phase Nature : peut lancer Paralysie avec un masque musical, peut lancer Piège avec un masque musical.

Phase Légende : peut lancer Paralysie 2 avec un masque musical, peut lancer Piège 2 avec un masque musical.

Apparence : 4

Cette créature féérique mesure généralement 40 cm de haut et ressemble à s'y méprendre à un brownie. Il est par contre définitivement plus laid que ce dernier et porte des vêtements légèrement moins voyants. Il n'apparaît jamais sans un instrument de musique.

Echelle : Très Petite

Milieu Naturel : nature verte

Histoire : Le fayette est de la même famille que le farfadet ou le brownie. En soit, on peut considérer qu'ils sont cousins et que les différences qui sont apparues entre eux, sont dues à une évolution différente à cause de différences régionales.

FEU FOLLET

Pays d'origine : Europe, Afrique, Japon.

Autres appellations : Will-o-wisp, Esprit de cimetière.

Description : Les feux follets sont des lueurs qui apparaissent dans les cimetières et qui prennent la forme de petites boules lumineuses et mobiles.

Caractère : Capricieux, observateur, macabre, aime se promener la nuit et/ou dans les cimetières.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (perception) 4, Sens accru (ouïe) 3, Compétence (investigation) 2, Compétence (médecine légale) 1.

- Pouvoir unique (Liaison funeste) : A partir de la phase du voyage, le feu follet entre en contact avec un esprit humain mort depuis au moins dix ans. Il peut ainsi bénéficier de toutes ses connaissances. Le maître de jeu doit concevoir cet intervenant très spécial en définissant son métier (expert) et ses hobbies (deux au niveau Spécialiste) ainsi que son histoire et la façon dont il est mort. A la phase suivante, le feu follet se rend compte que l'individu mort est présent dans tous ses gestes et bénéficie ainsi de toutes les compétences du personnage (pas seulement ses connaissances).

Phase d'Identité : lumineux 1 (donne une armure de 1 et franchit tout obstacle qui laisse passer la lumière), vol 1

Phase Nature : immunité Électricité, lumineux 2, vol 1

Phase Légende : immunité Électricité, lumineux 4, vol 3, anaérobiose permanente.

Apparence : 2



Le feu follet n'est qu'une sphère de lumière tremblotante presque invisible en pleine lumière. Bien que l'on ne puisse en aucun cas la prendre pour un être vivant, cette sphère passe presque toujours inaperçue.

Echelle : Très Petite

Milieu Naturel : marécages, cimetières, pendant un orage.

Histoire : les feux follets se retrouvent aussi dans les marais. On les confond souvent avec des farfadets ou des corrigans, mais se sont des âmes en peine dont on dit qu'ils égarent les gens dans les marais. Scientifiquement ils sont décrits comme des émanations de phosphore d'hydrogène, mais certaines actions de ces boules de lumière font plutôt croire en l'existence réelle d'une intelligence. Ils sont très certainement cousins de la race des Feux de St Elmes, bien que ceux-ci soient plutôt des êtres électriques protecteurs des marins. Nombreux furent ceux qui se sont perdus dans des marais en voyant les lumières des feux follets, ils les suivaient, croyant voir les lumières d'une habitation, alors qu'en fait ils s'enfonçaient encore plus dans les marécages. Les feux follets des cimetières sont peut être plus rares, mais comme les lieux sont plus fréquentés et propices à l'imaginaire, ce sont eux qui sont le plus souvent décrits.

Origine du terme Will-o-Wisp : les lumières dansantes que l'on peut voir dans l'obscurité sur les sols marécageux sont le signe de la présence d'un célèbre pêcheur, Will le Forgeron.

Les forgerons sont en général de joyeux et honnêtes artisans, mais Will eut de mauvaises fréquentations après son apprentissage. C'était un vrai coquin et, bien qu'il ait transgressé les lois de Dieu et des hommes, il parvenait toujours à se sortir de situations périlleuses. Même lorsqu'un mari outragé le chassait, il réussissait à persuader saint Pierre de lui donner une autre chance. Saint Pierre renvoyait Will sur terre pour un autre essai, mais il ne s'améliorait pas. A la fin de sa nouvelle vie, il ne pouvait réclamer ni l'Enfer ni le Paradis.

Le Diable eut alors pitié de lui. Il lui donna des charbons ardents de l'Enfer pour lui tenir chaud, pendant qu'il déambulait dans les ténèbres éternelles.

De nos jours, on peut encore les voir briller au loin tandis que Will traîne entre l'Enfer et le Paradis.



GAROU

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations: Loup-garou, Jaguar-garou.

Description : Etre humain ayant le pouvoir de se changer en animal. La forme la plus courante est le lycanthrope qui se change en loup.

Caractère : Irascible les jours de pleine lune. Bestial. Schizophrène.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Résistance (métal) 4, Allergie (argent) 4, Combativité (positive) 3, Camouflage (nature) 2, Majoration (force) 1.
- Pouvoir unique (Transformation) : Un personnage garou peut entrer dans une sorte de transe volontaire qui lui permet d'accroître encore ses pouvoirs innés normaux. Le niveau des pouvoirs de Majoration, de Résistance, de Camouflage et d'Allergie est double dans

ce cas précis. Réussir à se concentrer pour parvenir à cette transe nécessite 1d10 tours (moins un par phase atteinte après celle du frémissement). Un garou peut rester en transe pendant environ trois heures. Plus le personnage est développé, plus son comportement lorsqu'il est en transe est différent de son état normal (agressivité, impulsivité). etc...).

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (griffe)

Phase Nature : Mode d'Attaque (griffe) 1, Mode d'Attaque (mâchoire)

Phase Légende : Mode d'Attaque (griffe) 3, Mode d'Attaque (mâchoire) 2

Apparence : 4

La forme naturelle du garou n'est pas celle d'un carnassier, mais bien celle d'un croisement entre un être humain et un fauve quelconque (à choisir par le joueur ou par le maître de jeu selon la créature magique représentée par le personnage). Son apparence est humanoïde, mais son faciès et son apparence générale sont trop proches du fauve qu'il est censé représenté pour être pris pour un être humain. La liste des garous possibles est longue mais on peut tout de même citer les animaux suivants : chat, tigre, lion, loup, guépard, panthère, ocelot, furet, chien, ours blancs, ours brun et rat (je sais le rat n'est pas un fauve... le furet et le chien non plus d'ailleurs).

Echelle : Normale

Milieu Naturel : lieu de la forme animale (chien, chat, rat peuvent être considérés comme citadins).

Histoire : les garous sont connus dans toutes les cultures. En général, ils prennent la forme du plus dangereux prédateur de la région. En Europe, le loup, en Inde le tigre, en Afrique la panthère, Jaguar en Amérique du Sud, Ours en Amérique du Nord et au Japon le renard (super dangereux les animaux japonais !!). Dans les cultures nordiques, les garous pouvaient aussi se trouver dans le rôle de guerriers divins (les berserkers) et ainsi, bien que gardant une réputation de danger, ils étaient acceptés et honorés dans la société.

En Europe, au Moyen Age, les garous furent courant dans les histoires. Il y eut même des procès de loups-garous. Le phénomène était considéré comme une œuvre satanique. Autrement, en général, on considère les garous comme des races à part entière ou comme des malédictions.

Dans la culture européenne, les garous retrouvaient leur apparence humaine à l'aube ou après avoir tué leur proie. Les signes extérieurs de lycanthropie sont des poils dans la paume de la main, des sourcils qui se rejoignent au-dessus de l'arête du nez, les index de la même taille que les majeurs. De même, normalement, le loup-garou s'exprime surtout à la pleine lune et il reste sensible à l'argent. Attention, tous les garous ne sont pas sensibles à l'argent, les garous d'origines différentes peuvent être sensibles à d'autres matériaux.

La particularité du garou par rapport aux autres hommes-animaux, c'est la capacité de reprendre forme humaine.

Il semblerait que le fait de pouvoir adopter une forme intermédiaire entre l'humain et la bête soit une version hollywoodienne. En fait, le garou prend la forme véritable de l'animal qui correspond à sa seconde nature.



GARGOUILLE

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations :

Description : Créature allée, à la peau de pierre et aux griffes acérées. Son apparence varie cependant selon les pays et les régions.

Caractère : Débonnaire, loyale, calme, rancunière.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (force) 4, Sens accru (vue) 3, Majoration (mémoire) 2, Résistance (froid) 1.
- Pouvoir unique (Carapace) : ce pouvoir fonctionne comme celui des dragons à ceci près que la protection accordée est permanente et qu'elle apparaît à partir de la phase de la connaissance (au niveau 1). Elle augmente ensuite d'un niveau par phase après celle-ci.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (griffe), Mode d'Attaque (corne), vol 1

Phase Nature : Mode d'Attaque (griffe) 2, Mode d'Attaque (corne) 1, vol 1

Phase Légende : Mode d'Attaque (griffe) 4, Mode d'Attaque (corne) 2, vol 3, anaérobiose permanente.

Apparence : 4

Cette grande créature humanoïde est dotée de cornes imposantes, de grandes ailes membraneuses et d'une petite queue qui se termine par une pointe. Son faciès est totalement inhumain et sa peau semble aussi dure que de la pierre.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : sur (dessus) de vieilles bâtisses (cathédrales, châteaux).

Histoire : Les gargouilles sont des gardiens. Depuis l'origine des temps, ces effigies sont faites pour faire peur aux créatures et pour empêcher les monstres de pénétrer dans certains endroits. On peut tout à fait les assimiler aux premières effigies totémiques qui protégeaient un lieu. Ce qui est amusant, c'est que la religion chrétienne ait assimilé ces figures païennes pour la garde de ses églises. Mais la religion chrétienne n'est plus à une assimilation près. On peut les retrouver dans quasiment toutes les cultures du monde, à partir du moment où il existe un endroit dans lequel on ne veut pas que les gens aillent. En cela, elles sont cousines des golems qui sont plus des protecteurs que des gardiens.

Semblant préférer les hauteurs, les gargouilles ont proliféré à l'époque des constructions des cathédrales gothiques (ou alors, elles se sont réunies sur les cathédrales à cause de la baisse de mana, et que beaucoup de cathédrales ont été construites sur des nœuds de mana).

On peut aussi les retrouver dans les Therphîms (statues gardiennes) assyriens sous la forme de statues horribles et gigantesques, au visage hideux, aux ailes de chauve-souris et à la queue de lézard. Ils protégeaient les temples des géants.

GEANT

Pays d'origine : Grèce.

Autres appellations : Dragontopode.

Description : Représentant de la force bestiale originelle, le géant adore le chaos premier et sert souvent les dragons. Il a une apparence humaine et une longue barbe. Dans certains cas, ses jambes se terminent en queue de dragon.

Caractère : Brutal. Servile. Aime la guerre et les travaux de force.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (force) 4, Majoration (endurance) 3, Compétence (corps à corps), Sens accru (odorat) 1.
- Pouvoir unique (Voix) : Les géants possèdent une voix très puissante qui cause des effets désastreux sur la psychologie de leurs adversaires. Un géant ne peut affecter qu'une cible à la fois (elle doit être à moins de trois mètres). A la phase du frémissement, la voix cause une gêne passagère, alors qu'à la suivante, elle cause une peur terrible qui provoque un malus de 1 point à la victime. La phase de la transformation amplifie encore le pouvoir et permet alors au géant de faire fuir sa victime. Un tel hurlement est relativement fatigant pour l'être magique et ne peut donc être utilisé qu'une fois par minute (donc une fois tous les 12 tours).

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (poing) 1

Phase Nature : Mode d'Attaque (poing) 2

Phase Légende : Mode d'Attaque (poing) 4

Apparence : 4

Le géant atteint généralement facilement les 10 mètres et certains individus dépassent largement les 20 mètres. Ils sont bestiaux et sont vêtus le plus souvent de lambeaux de peaux récupérés sur les bovidés dont ils se nourrissent. Les géants très proches du chaos ont souvent les jambes atrophiées et transformées en une immense queue de dragon.

Echelle : de Grande à Très Grande

Milieu Naturel : forêts montagneuses.

Histoire : Les géants appartiennent à toutes les cultures. Après tout, ils symbolisent la force et toutes les cultures ont à un moment donné apprécié la force. Mais c'est généralement une puissance destructrice. En Europe, il y eut de grands pôles où les géants sont fréquemment représentés.

La Grèce, où les géants sont nés de la blessure d'Ouranos que Cronos lui avait faite, ou selon une autre version ils sont créés par Gaïa pour venger les Titans enfermés dans le Tataré par Zeus. C'est la version avec les jambes en queue de dragon. Ensuite ils entreprirent d'escalader l'Olympe, Héraclès leur cassa la tête et Zeus les foudroya. Sensément ils ne peuvent être vaincus que par un humain. Les survivants furent enfermés dans les profondeurs de la Terre.



Dans les légendes celtiques, ils sont associés aux Fomoirs et aux puissances inférieures. Ainsi, Balor le chef des Fomoirs était un géant dont le regard paralysait.

Dans les légendes nordiques, ils sont les habitants de Jötunheim, et combattirent les mortels et les dieux. Ils furent aussi associés aux éléments, les géants du feu et les géants de la glace ont une place prépondérante dans le mythe de Ragnarok.

On les dit toujours intéressés par la richesse et les femmes. Et bien souvent, ils sont solitaires dans les légendes galloises, écossaises ou irlandaises. Ils ne sont que rarement considérés comme des créatures très intelligentes, mais ils compensent ce défaut par la force brute.

En règle générale, les géants sont la représentation de la force brutale, sans la dimension spirituelle. Ils symbolisent la lutte de l'homme qui doit vaincre par son intelligence (Héraclès ??). Le mythe du géant est un appel à l'héroïsme humain.



GENIE

Pays d'origine : Moyen-Orient.

Autres appellations : Djinn (Asie), Side (Europe), Nommo.

Description : Esprit spirituel représenté le plus souvent par un enfant nu et ailé. Apparaît quelquefois sous la forme d'un serpent ou d'un squelette dansant et animé.

Caractère : Malin. Curieux.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Magie alchimique 4, Résistance (magie) 3, Chance, Magie draconique 1*.

*:Le génie ne pouvant utiliser lui-même ce pouvoir, pourra l'accorder au dragon de son Gestalt.

- Pouvoir unique (Vœux) : Les génies ont le pouvoir d'exaucer des vœux. Chaque génie, à partir de la phase du frémissement, peut réaliser un vœu par mois. Cela peut correspondre à l'utilisation d'un pouvoir inné au niveau 3 ou un sort de magie draconique de 10 points de Mana. La durée du pouvoir ne pourra pas excéder dix minutes par phase du frémissement. En aucun cas le pouvoir ne pourra être permanent et ne devra aller à l'encontre des principes magiques décrits dans les règles.

Phase d'Identité : polymorphie en nuage 1 (qui permet de planer avec le vent et armure au niveau du pouvoir) déplacement 5m par round

Phase Nature : polymorphie nuage 2

Phase Légende : polymorphie nuage 4

Apparence : 4

Les génies peuvent prendre de multiples formes (en général une différente à chaque fois qu'ils se transforment) toutes plus bizarres les unes que les autres (et toujours incorporelles). C'est certainement pour cela que même s'ils prennent une forme humanoïde, leur aspect fantomatique ne peut en aucun cas leur permettre de passer inaperçus au milieu d'humains.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : n'importe où, pas devant plus de 2 humains pas au courant des créatures magiques.

Histoire : Sous divers noms, et dans la plupart des traditions anciennes, un génie accompagne tout homme, comme son double, son démon, son ange gardien, son conseiller, son intuition, la voix d'une conscience supra-rationnelle.

Leur origine première semble être Moyen-Orient, avec les Contes des Mille et une Nuits (le génie de la lampe).

Mais on peut aussi les trouver dans les légendes Égyptiennes, en tant que race indépendante, où ils sont tour à tour de bons génies, gardiens des temples et des tombes, protecteurs d'Osiris et aussi toute une pléiade de créatures perverses et malignes. Mais en fait, on les retrouve dans toutes les mythologies : babylonienne, slave, hindoue, grecque... Ils étaient particulièrement vénéérés par les Romains qui les regardaient comme des esprits « auxiliaires », bons ou mauvais qui errent dans les campagnes ou les sous-bois. ; les genii étaient les protecteurs des hommes et les junones veillaient sur les femmes. La famille bénéficiait elle aussi de la tutelle d'un génie. À l'heure de la mort, ces tuteurs abandonnent le corps pour rejoindre les âmes des morts ou « manes ». Le génie était fréquemment figuré par un serpent.

GNOME

Pays d'origine : Scandinavie, Europe du Nord.

Autres appellations : Nain, Brownie, Gobelin.

Description : Petit être humanoïde portant souvent une barbe et arborant toujours un nez imposant et teinté de rouge. Son ventre est plus volumineux que celui du nain.

Caractère : Borné, têtu, fidèle, rancunier.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (mémoire) 4, Majoration (volonté) 3 Résistance (attaques mentales) 2, Résistance (maladies et poisons) 1.

- Pouvoir unique (Protection) : À partir de la phase de la connaissance, le gnome peut utiliser un pouvoir de détection du danger pour savoir si le dragon de son gestalt risque quelque chose. Le niveau du pouvoir (qui débute à 1) est majoré d'un point par niveau après celui-ci. Les bonus d'initiative et de perception seront accordés au dragon si le gnome dispose des moyens nécessaires pour le prévenir.

Phase d'Identité : protection, son pouvoir s'étend à tous les membres de son gestalt

Phase Nature : protection son pouvoir s'étend à tous les membres de son gestalt plus à 1 personne de son choix changeable à volonté

Phase Légende : protection, son pouvoir s'étend à tous les membres de son gestalt, plus à 3 personnes de son choix changeables à volonté



Apparence : 4

Le gnome est une petite créature féérique et souterraine. Elle ressemble au nain, mesure environ un mètre de haut et arbore presque toujours une longue barbe et un nez rouge. Un autre signe distinctif du gnome est son ventre rebondi.

Echelle : Petite

Milieu Naturel : montagnes, cavernes

Histoire : Les gnomes sont des cousins des nains. Ils existent à l'origine dans les légendes nordiques, et parfois c'est à eux que l'on attribut la fabrication du marteau de Thor ou de l'anneau d'Odin. C'est aussi une race cavernicole et sociable. La plus grande différence tient au fait que les gnomes (selon la Kabbale) sont surtout intéressés par le travail des pierres précieuses et par une très forte identité communautaire. Leur légende est passée de l'Orient en Scandinavie puis en Amérique Centrale. Ils symboliseraient l'être invisible, qui, par l'inspiration, l'intuition, l'imagination, le rêve, rendrait visibles les objets invisibles. Le couple, ou le gnome dédoublé en un complexe masculin et féminin, symbolise l'alliance de tout être d'un côté laid et d'un côté beau ; l'un méchant l'autre bon.

GOULE

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Charognard, Mort-vivant.



Description : Créature morte-vivante qui dévore les cadavres dans les cimetières. Toujours de sexe féminin et la plupart du temps dépourvue de toute pilosité.

Les goules ne sont pas des créatures réputées pour leur franchise et leur courage. Il arrive même que ces créatures s'en prennent à des individus tout à fait normaux, leur rendant la vie bien plus dure qu'elle ne devrait être.

Caractère : Cruelle, lâche, gourmande.

Pouvoirs innés:

- Phase de la transformation : Majoration (endurance) 4, Majoration (force) 3, Sens accru (odorat) 2, Compétence (pistage) 1.
- Pouvoir unique (pistage) : Une goule, à partir de la phase du voyage, peut suivre à la trace toute créature qu'elle a vue au moins une fois et dont elle a mémorisé l'odeur. Une goule peut mémoriser une odeur en même temps à cette phase et trois en même temps à la phase suivante.

Phase d'Identité : odeur 4 (c'est l'odeur qui émane d'elle, qui facilite son repérage à l'odeur c'est un défaut), Mode d'Attaque (griffe) 1

Phase Nature : odeur 4, Mode d'Attaque (griffe) 1, repère un cadavre à 10 km

Phase Légende : odeur 6, Mode d'Attaque (griffe) 3, repère un cadavre à 30 km

Apparence : 4 (3 si elle trouve un moyen de masquer l'odeur corporelle)

Les goules peuvent à la rigueur passer pour des êtres humains malgré leur peau granuleuse, pustuleuse et sans aucune pilosité. Leurs dents sont pointues et nombreuses. L'odeur de cadavre qu'elles dégagent rend toute tentative de camouflage très difficile.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : cimetière, nécropole.

Histoire : Les goules sont de traditions orientales, où elles sont des créatures suçant le sang des vivants et déterrants les cadavres pour leur manger le cœur. Effroyables créatures nocturnes, originaires d'Arabie, qui rôdent dans les cimetières, en quête de cadavres fraîchement enterrés. Elles ressemblent soit à des démons aux yeux féroces, soit plus probablement à d'horribles créatures au corps gris, informes comme de la gelée. Elles deviennent invisibles quand elles ne bougent pas et se meuvent en silence sur leurs grands pieds qui ne laissent pas d'empreintes. En dépit de leur aspect, elles sont extrêmement fortes et peuvent arracher les pierres recouvrant une tombe. Lors de leurs festins, elles déchiquètent les cadavres avec leurs crocs pointus. Pour se protéger contre les Goules, il vaut mieux se faire enterrer vite et discrètement, sans aucun étalage de richesse qui attirerait leur attention.

GOLEM

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Titan, Colosse.

Description : Le golem est une créature magique créée par un alchimiste à partir d'argile ou de pierre. Plus le matériau utilisé est solide, plus la créature est forte et résistante.

Caractère : Pondéré, calme, violent s'il est provoqué, attentif.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Résistance (armes tranchantes) 4, Majoration (endurance) 3, Majoration (force) 2, Résistance (armes à feu) 1.

- Pouvoir unique (Carapace) : Le golem possède une forme primitive de carapace qui est à utiliser comme le pouvoir inné draconique du même nom, à la seule différence qu'elle est permanente, incorporelle et qu'elle ne nécessite aucune transformation. Elle apparaît à la phase de la connaissance au niveau 1 et est majorée d'un niveau par phase après celle-ci.

Phase d'Identité : régénération spé 1, s'il perd un membre il lui suffit de le recoller avant de reprendre forme humaine pour que la régénération fasse effet, ensuite quelle que soit la forme il faut attendre d'être complètement guéri pour pouvoir utiliser le membre (si c'est la tête que quelqu'un remet en place, le golem reste dans le coma le temps de guérir)

Phase Nature : régénération spé 2

Phase Légende : régénération spé 4, anaérobiose permanente

Apparence : 4



Le golem est une grande créature construite avec de la pierre ou de la glaise. Elle mesure généralement 2,50 mètres de haut, bien que de nombreux golems plus petits soient observés de temps à autre.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : près d'un laboratoire ou de lieux qui doivent être gardés (une banque).

Histoire : Le golem dans la légende judéo-kabbalistique, signifie une sorte d'homme-robot. Le Golem est l'homme créé par des moyens magiques ou artificiels, en concurrence avec la création d'Adam par Dieu. Le Golem est muet, les hommes étant incapables de lui donner la parole. A une certaine phase de sa création, avant d'avoir reçu la parole et le souffle de Dieu, Adam ne serait qu'un Golem sans forme.

Cet être légendaire de la Kabbale a été décrit comme étant une créature d'argile rouge que certains rabbis de Prague auraient animés à l'aide de rituels et en écrivant sur son front le mot « Emet », nom magique de « Dieu-Vie ». La créature grandissait et faisait ce qu'on lui disait, jusqu'à ce qu'elle devienne folle. Elle retombait en poussière si l'on effaçait le mot Emet ou si on le remplaçait par le mot Mort.

On retrouve aussi la trace du Golem dans les légendes grecques par l'intermédiaire de Pygmalion, un roi amoureux d'une statue que les dieux daignèrent animer afin qu'il puisse l'épouser ou par Talos, un automate de bronze, gardien de la Crète et qui fut vaincu par les argonautes, ou encore par l'incarnation du dieu Dionysos dans une statue de plâtre. De même, on peut retrouver le Golem dans certaines statues de divinités qui gardaient les tombes des Egyptiens.



GREMLIN

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Gobelins, Kobolde.

Description : Petit être humanoïde et verdâtre. Il n'a pas d'ailes et arbore un large sourire débordant de dents jaunes et pointues.

Caractère : Farceur, aime l'humour noir et la dérision, passe de longs moments à dormir et à

manger.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (perception) 4, Sens accru (odorat) 3, Majoration (réflexes) 2, Compétence (discrétion) 1.
- Pouvoir unique (Résistance) : Les gremlins sont des créatures particulièrement coriaces. Dès la phase de la connaissance, on considère que leur peau est l'équivalent d'un point d'armure. Cette protection est majorée d'un point à chaque phase après celle-ci.

Phase d'Identité : bidouillage 1 (bonus pour toutes ses actions de bidouillage sur un objet)

Phase Nature : bidouillage 2

Phase Légende : bidouillage 4

Apparence : 4

Petit humanoïde de 20 centimètres de haut. Il est de couleur verte. Il n'a pas d'ailes et arbore toujours un sourire plein de petites dents aiguisées.

Echelle : Minuscule

Milieu Naturel : près de lieux où il y a de la technologie (en gros dans n'importe quelle ville).

Histoire : Les gremlins sont probablement des descendants des boggarts, avec qui ils partagent une certaine ressemblance physique, et ils n'existeraient pas avant le XIX^{ème}. Il semblerait qu'ils aient évolué, à la fin du XIX^{ème} siècle, à partir d'une population isolée de boggarts qui avait investi la brasserie Fremlin, au sud-est de l'Angleterre. Il est possible que leur nom descende du mot gremian en vieil anglais qui signifie « vexer ». Les gremlins semblent particulièrement attirés par les avions. Les pannes qu'ils génèrent semblent toujours dues à de petits problèmes techniques, mais avec parfois de fortes conséquences.

Le fait qu'ils apparaissent en une période où la Mana est faible, reste un mystère.

Complément : Méchants esprits (mineurs) des outils et des machines, ayant une lointaine parenté avec les Gnomes et les Gobelins. Jadis, ils étaient, à l'instar des Gnomes, bienveillants envers les hommes. Ils faisaient fonctionner les outils mieux et plus vite, guidaient la main des artisans et inspiraient les inventions nouvelles. Les Gremlins d'Amérique aidèrent Benjamin Franklin dans ses expériences sur l'électricité, et un Gremlin d'Ecosse attira l'attention de James Watt sur la force de la vapeur en faisant sauter le couvercle d'une bouilloire.

Si les hommes avaient compris le rôle prépondérant des Gremlins dans le développement technologique, l'histoire en aurait été changée. Malheureusement, la plupart des ingénieurs et des mécaniciens se sont arrogés toutes les découvertes, sans reconnaître ce qu'ils devaient aux Gremlins.

Cette ingratitude aigrit les Gremlins à l'égard des hommes. Maintenant, ils utilisent leur savoir pour leur rendre la vie difficile. Ils introduisent l'effet gremlin, connu des techniciens sur les termes d'EG, dans tous les outils et les machines fabriqués par l'homme.

Sous la forme la plus simple, l'EG se manifeste lorsque vous plantez un clou et que le marteau vient frapper votre doigt. Les bricoleurs du dimanche sont particulièrement exposés à l'EG. Quand ils essaient de scier une planche, ils trouvent un nœud dans le bois ; quand ils peignent un plafond, la peinture dégouline le long de leur bras.

GRIFFON

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : -

Description : Créature magnifique croisement entre un lion et un aigle. C'est un prédateur des forêts et des montagnes.

Caractère : Adore la viande de cheval.

Pouvoirs Innés :

- Phase de la transformation : Compétence (chasse) 4, Compétence (course) 3, Majoration (rapidité) 2, Camouflage (montagne) 1.



- **Pouvoir unique (Tempête) :** Les griffons disposent, à partir de la phase du frémissement du pouvoir qui leur permet de déclencher des tempêtes aussi brutales que de faible durée. Une tempête ne peut jamais dépasser un rayon d'un kilomètre et durer plus de dix minutes. Durant ce laps de temps et dans cette sphère d'influence tous les individus présents subissent un malus de un point à tous leurs jets. A la phase de la connaissance, la tempête peut être accompagnée de fortes pluies. A la phase du voyage la tempête comportera de nombreux éclairs (sans danger). Un Griffon ayant atteint la phase de la transformation pourra déclencher un tel phénomène chaque fois qu'il sera en colère (durant les autres phases il ne pourra pas déclencher plus d'une tempête par semaine).

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (griffe), Mode d'Attaque (bec) 1, vol 2

Phase Nature : Mode d'Attaque (griffe), Mode d'Attaque (bec) 1, vol 4

Phase Légende : Mode d'Attaque (griffe) 2, Mode d'Attaque (bec) 3, vol 6

Apparence : 4

Le griffon est un croisement entre un aigle et un lion. De l'aigle il possède les ailes et la tête. Du lion il possède le corps et les pattes. Certains individus possèdent cependant des pattes d'ailes à l'avant.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : forêts, montagnes.

Histoire : Le griffon est d'origine orientale. En Mésopotamie, on les connaît par des représentations et on sait qu'ils ont la charge de garder l'arbre de vie et les portes de la cité.

De là, l'image et le mythe se propagent vers l'Iran. Un bas-relief de Persépolis montre le roi terrassant un griffon, symbole du Bien vainqueur du Mal. Il passe ensuite dans l'univers légendaire de la Grèce et de l'Europe.

Eschyle en parle comme des chiens de Zeus qui n'aboient jamais. Pour les Grecs, il garde l'or des Hyperboréens et le cratère recelant le vin de Dionysos. Ils servent aussi de monture à Apollon. Un griffon aurait contribué à la gloire d'Alexandre le Grand, en l'élevant au ciel.

Pour les Hébreux, il est le symbole de la Perse, il est également figuré sur la balustrade d'un stûpa de Sanchi (en Inde) où il figure l'Adrishta, l'invisible.

Cependant, le griffon est interprété dans un sens défavorable suivant une tradition chrétienne, peut être plus tardive que la précédente, il représente plutôt la force cruelle.

Pour les populations protohistoriques européennes, il semble avoir été le monstre qui dévorait le soleil, lors des éclipses de l'astre.

HARPIE

Pays d'origine : Bassin méditerranéen.

Autres appellations : Sirène, Harpyes.

Description : La harpie est une créature mi-femme mi-oiseau aux seins lourds et aux dents pointues. Elle possède un organe vocal très puissant et son chant est réputé charmer ceux qui l'entendent.

Caractère : La harpie est vicieuse et méchante. Elle cherche à faire souffrir tous ceux qui la côtoient. Recherche la proximité de la mer (ou au moins d'une étendue d'eau relativement importante).

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (beauté) 4, Résistance (séduction) 3, Majoration (agilité) 2, Majoration (vue) 1.
- Pouvoir unique (Charme) : Une harpie en phase de frémissement gagne 4 points de mana ainsi qu'un sortilège de Séduction (chant) irréalisable sans masque. Les sirènes récupèrent un point de mana par semaine. Chaque phase après celle du frémissement augmente le niveau du sort d'un point et les points de mana de 2.

Phase d'Identité : vol 1, odeur 1 (c'est l'odeur qui émane d'elle, qui facilite son repérage à l'odeur c'est un défaut)

Phase Nature : vol 2, odeur 2, Mode d'Attaque (griffe)

Phase Légende : vol 4, odeur 4, Mode d'Attaque (griffe) 2

Apparence :

Cette créature est un croisement entre une femme et un oiseau. Sa forme physique rappelle certainement la youwarkee mais son comportement et son attitude (ainsi que sa laideur) ne peuvent permettre de confondre ces deux créatures.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : falaises, montagnes.

Histoire : On trouve à deux reprises la mention des Harpies.

Dans les Argonautes, où elles passent leur temps à souiller la nourriture d'un devin qui déplut à Zeus. Elles sont capturées dans un filet par les Argonautes, mais furent ensuite libérées par Iris, la messagère des dieux afin qu'elles ne soient pas tuées. Ensuite elles se réfugièrent dans les îles Strophades de la mer Egée. Puis elles pourchassèrent les Troyens après la prise de Troie. Puis finalement, elles furent exécutées par Héraclès.

Les parents de la harpie comprennent : les « oiseaux de l'âme » (bai) de l'Égypte ancienne (estimés disparus en 1300 avant J.C. ; les murgh-i-adami du monde musulman ; l'énorme kura nagaituku des Maoris de Nouvelle Zélande ; le bagini australien violeur d'humains ; mais aussi les Erynies grecque – les Furies.

On peut aussi associer les harpies au démon du vent assyrien Pazuzu, et le démon sémite Lilith – la première femme créée par Dieu selon le mythe hébreu.



Complément : Créatures monstrueuses au corps de vautour munies d'ailes membraneuses, d'un bec crochu et de griffes acérées, répandant autour d'elles une odeur infecte, qui hantaient les abords des îles Strophates et que Virgile devait placer à l'entrée des Enfers pour y symboliser la mort et le néant.

HOMONCULE

Pays d'origine : Europe, Afrique, Moyen-Orient.

Autres appellations : Quasits, Pseudo-homme, Marionnette.

Description : Petite créature humanoïde fabriquée par un alchimiste ou invoquée par un sorcier. Possède une peau grise et épaisse ainsi qu'une voix puissante et aiguë.

Caractère : Serviable, n'aime pas les responsabilités, mesquin, paresseux.



Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Sens accru (vue) 4, Sens accru (ouïe) 3, Majoration (Précision) 2, Résistance (douleur)].
- Pouvoir unique (Contact mental) : A partir de la phase de la connaissance, l'homoncule peut communiquer mentalement et en permanence avec le dragon de son gestalt. La portée de ce type de communication est de 10 mètres. A la phase suivante, la portée est d'un kilomètre. Elle atteint, à la phase de la transformation, une portée effective de 100 kilomètres.

Phase d'Identité : contact mental avec les membres du gestalt 10 m (ou avec un membre de sa famille), vol 1

Phase Nature : contact membres gestalt 100m (ou avec un membre de sa famille), vol 1

Phase Légende : contact membres gestalt mondial (ou avec un membre de sa famille), vol 1

Apparence : 4

L'homoncule est une petite créature magique d'environ 20cm de haut et qui possède, outre une apparence particulièrement horripilante, de petites ailes qui lui permettent de se déplacer relativement maladroitement dans les airs.

Echelle : Minuscule

Milieu Naturel : près de lieux de recherche (université, labos, bibliothèque, etc.)

Histoire : Appelé aussi Homunculus. Fils de la Lune et du Soleil, conçu sans relation sexuelle, homme fabriqué artificiellement à base de sperme et de sang par les alchimistes. A la différence du Golem, qui a un mode de naissance proche, l'Homoncule sert plutôt d'aide dans les laboratoires des alchimistes.

Au Moyen-Orient, son appellation est Quasit. C'est un petit démon invoqué par un sorcier pour servir d'aide.

Dans les deux cas, on peut considérer l'Homoncule comme une sorte de familier, qui sert d'aide dans les opérations magiques.

HSIAO

Pays d'origine : Chine.

Autres appellations : -

Description : Cette créature simiesque possède une queue touffue, de petites plumes et une tête munie d'yeux énormes. Elle vit le plus souvent dans de grands arbres en bordure des champs cultivés. Elle apparaît le plus souvent avant une grande sécheresse.

Caractère : Malveillant, égoïste.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Chance, Malchance, sens accru (vue) 2, Camouflage (foret) 1.
- Pouvoir unique (Assèchement) : A partir de la phase du voyage, le hsiao peut empêcher toute chute de pluie pendant un laps de temps choisi par lui-même. Ce pouvoir possède une aire d'effet équivalente à un rayon de 100 mètres autour du hsiao. La zone asséchée se déplace en même temps que la créature. A partir de la phase de la transformation, le rayon s'étend jusqu'à 500 mètres.

Phase d'Identité : chance (1 jet supplémentaire par heure)

Phase Nature : chance (1 jet supplémentaire par heure), malchance (en tout malus de 2)

Phase Légende : chance (3 jets supplémentaires par heure), malchance (en tout malus de 4)

Apparence : 2

Cette créature d'apparence simiesque possède une queue de renard et des plumes sur la tête et sur une partie du corps. Son visage est très proche de celui d'un homme à part ses yeux qui tiennent plutôt de la chouette. Son apparence générale peut facilement le faire passer pour un lémurien quelconque jusqu'au moment où l'on remarque ses plumes;

Echelle : Petite

Milieu Naturel : forêt en bordure de champs.

Histoire : Lie-tseu dit du Hsiao qu'il est un animal sot et irritable. Il est souvent à l'origine des mythes concernant les singes dans les mythologies du monde. On peut le voir sous le rôle d'Hanuman en Inde, dont il faut embrasser la statue pour que les femmes soient fertiles, comme un Bodhisattva ancêtre des Tibétains, fils du Ciel et de la Terre, né de la division de l'œuf primordial. Au Cambodge, il faut le chasser pour obtenir la pluie, et en Egypte, sous la forme du Dieu Baba, il est querelleur, lubrique et baveux et il était sensé aider le soleil à se lever. Au Japon, la coutume veut que l'on évite d'évoquer son nom lors d'un mariage, ce qui risquerait de mettre en fuite la mariée.

On peut aussi retrouver un équivalent du Hsiao avec les Cercopes grecs. C'étaient des gnomes malveillants, aux plaisanteries douteuses, enfants de Théia. Vivant de rapines, ils osèrent un jour attaquer Héraclès (bien sûr, ils furent vaincus). Mais à force Zeus s'offusqua de leurs pitreries et les transforma en singes.



On peut retrouver sa trace dans les légendes amérindiennes où il est associé au Soleil, mais aussi comme personnage dionysiaque et priapique, qui cache sa science et provoque l'homme à la débauche et à l'ivresse.



HYPPOGRIFFE

Pays d'origine : Europe.

Autre appellation : Roc.

Description : Animal composé de parties appartenant à un cheval, à un lion et à un aigle. Possède des ailes puissantes qui lui servent à se déplacer à haute altitude.

Caractère : Aime la liberté et les voyages, pense avoir toujours de la chance, séducteur.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (rapidité) 4, Sens accru (vue) 3, Résistance (éblouissement) 2, Sens accru (vision nocturne) 1.
- Pouvoir unique (Réflexes) : En cas de combat, et dès la phase de frémissement, l'hippogriffe bénéficie d'un bonus de 1 son Initiative. Ce bonus augmente de 1 par phase après la première. Ce bonus peut aussi servir au maître de jeu à déterminer les conséquences d'une attaque surprise ou d'un événement inattendu sur l'hippogriffe.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (griffe), vol 2

Phase Nature : Mode d'Attaque (griffe) 1, vol 3

Phase Légende : Mode d'Attaque (griffe) 3, vol 5

Apparence : 4

L'hippogriffe est un croisement entre un aigle (dont il possède les ailes et la tête), un lion (dont il possède les pattes avant) et un cheval (dont il possède la queue et les pattes arrière). A la différence de celles du pégase, les ailes de l'hippogriffe lui permettent de se déplacer à très haute altitude et pendant de longues durées.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : forêts, montagnes.

Histoire : Un animal légendaire, demi-cheval et demi-griffon. Son père est un Griffon et sa mère est une pouliche. On le trouve souvent dans les arts grecs anciens et il apparaît largement dans les légendes médiévales. C'est aussi un symbole de l'amour. On dit qu'il servait de monture à certains chevaliers de Charlemagne. On dit qu'il vivrait dans les montagnes proche du Rhin.

ICHTHYOCENTAURE

Pays d'origine : Grèce, mer Méditerranée.

Autres appellations : Centaure-triton, centaure-poisson.

Description : Cette créature étrange est une sorte de croisement entre un cheval et un poisson. Certains individus observés possèdent des torses humains et/ou des pattes de lions.

Caractère : Jovial, altruiste, bon vivant.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Nage 4 Sens accru (sonar) 3, Camouflage (océan) 2 chance.
- Pouvoir unique (Survie aquatique) : A partir de la phase du voyage, l'Ichthyocentaure peut offrir le pouvoir de Nage (au niveau 1) à un individu qu'il touche et qui est en train de se noyer. Le pouvoir reste valable jusqu'à ce que l'individu pris pour cible ait regagné la berge. A partir de la phase de la transformation le niveau du pouvoir de Nage offert est de 3.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (sabot)

Phase Nature : Mode d'Attaque (sabot) 1

Phase Légende : Mode d'Attaque (sabot) 3

Apparence : 4 (on peut à la rigueur le prendre pour un cheval qui nage, mais c'est vraiment limite !)

Cet animal est le croisement entre un cheval et un poisson. Il possède une queue longue et écaillée de couleur beige clair. Le pelage de cette créature est le plus souvent clair même si des individus bruns foncés ont déjà été répertoriés.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : Mer Méditerranée.

Histoire : Il est une variation du centaure, la version aquatique. Cette créature symbolise la fertilité.

On dit qu'ils sont les montures auxquelles s'attache le chariot sous-marin de Poséidon.

Voir Kelpie dans la Seconde Partie.





INCUBE

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : -

Description : Démon aux apparences d'un jeune homme bien membre. Envoyé sur Terre par Satan pour tenter les nonnes et les jeunes filles pures. Possède quelquefois de petites cornes noires sur le front.

Caractère : Loyal envers ses amis masculins. Violent et obscène avec les femmes. Toujours prêt à provoquer sexuellement ou à raconter des blagues ignobles (à la fois violentes et obscènes).

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Compétence (séduction) 4, Majoration (beauté) 3, Majoration (charisme) 2, Compétences (raconter des histoires drôles) 1.
- Pouvoir unique (Pulsions sexuelles) : A partir de la phase de la connaissance, l'incube peut, s'il réussit à séduire une femme (ou un homosexuel), l'obliger aux pires perversions sexuelles. Cela ne risque pas de se savoir, à moins que l'incube ne s'amuse à filmer le tout (ce qui ne dérangera pas la victime, au moins lors de l'acte). Cette forme limitée de charme ne dure jamais plus d'une heure par phase (plus une heure par phase après celle de la connaissance) .

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (griffe)

Phase Nature : Mode d'Attaque (griffe) 2

Phase Légende : Mode d'Attaque (griffe) 4

Apparence : 3

L'incube est la version masculine de la succube. Il est fort bien membré et particulièrement musclé même si son visage est des plus frustrés. Il arbore d'ailleurs quelquefois de grandes cicatrices ou des tatouages barbares. Ses doigts sont longs et se terminent par de grandes griffes.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : n'importe où, pas devant plus de 2 humains pas au courant des créatures magiques.

Histoire : Démon mâle qui visite les femmes dans leur sommeil. Son nom vient du latin classique *cubare* qui signifie « coucher » : un Incube couche avec une femme et a des relations sexuelles avec elle. La femme ne se réveille pas, mais peut en rêver.

Complément : Du latin incubare : coucher sur. Anges déchus par la luxure, les incubes sont devenus, d'après les théologiens et démonologues, des démons fornicateurs particulièrement actifs, pouvant abuser des femmes et à plusieurs reprises, lorsqu'elles rêvent, somnolent ou s'abandonnent à quelques délectations moroses. Formés de corps aériens très subtils, les incubes condensent l'air qui les compose jusqu'à réaliser une matière suffisamment solide pour réaliser les opérations les animales. Incapables de créer la semence, ils vont l'emprunter, sous la forme de succubes, à des hommes jeunes et

vigoureux afin de la transmettre ensuite aux femmes. Leur nature complexe et indécise les porte tout naturellement à assumer ce double rôle et à mettre au monde des monstres infernaux dès qu'une occasion se présente. A ce titre, il faut considérer comme enfants d'incubes : Caïn, l'Antéchrist, Platon, Alexandre le Grand, Romulus et Remus, Merlin, Mélusine, Luther et tous les Huns, sans oublier les Géants de la Genèse engendrés par « les fils de Dieu », dont Ulrich Molitor fait des esprits, voire des démons. Pour sa part, encore imbu de la mythologie gréco-romaine, saint Augustin accréditait l'existence des incubes, assimilés à des divinités sylvestres : *« une opinion très répandue dont beaucoup ont fait l'expérience où ont confirmation par des gens instruits de ces faits, veut qu'il y ait eu des sylvains et des faunes appelés incubes par le vulgaire, lesquels poursuivent les femmes de leur assiduité, jusqu'à leur possession. »* Et il ajoutait ces propos lourds de conséquence : *« Les faits de démons incubes ou succubes sont si multipliés qu'on ne saurait les nier sans impudence : l'autorité de tant de personnages graves, les récits de faits indiscutables, tant chez les gens civilisés que chez les barbares, les aveux, enfin, de plusieurs milliers de personnes doivent être pris en considération. »* Opinion que devait confirmer Saint Thomas d'Aquin et reprise par l'ensemble des théologiens, d'où toute une série de récits libertins ou scabreux d'auteurs comme Boèce, Isidore de Séville, le moine Ernaud, Caesarius d'Heisterbach ou encore l'histoire de Madeleine de la Croix, abbesse diabolique.

De par leur caractère privé, *l'incubat et le succubat ne donnèrent pas au lieu à de larges autodafés comme pour les sorcières*. L'Eglise fut, à cet égard, beaucoup plus tolérante que pour les autres formes de sorcellerie qui entraînaient l'apostasie de la foi, la signature d'un pacte et l'adoration de Satan. Elle concéda que les pollutions nocturnes pouvaient s'effectuer sans le consentement des humains et que ce péché mortel était digne de miséricorde s'il ne tombait pas dans la répétition volontaire, l'habitude et la délectation morose.

En vérité, l'incubat, tout comme le succubat, relève d'états psychopathologiques tels que : surexcitation génitale, absences de règles, ménopause. A cet égard, Brière de Boismont mentionne dans son traité des Hallucinations, le cas d'une femme de 59 ans, très dévote, qui se croyait obsédée par des démons incubes. Ajoutons enfin que, muni d'un membre bifurqué, l'incube peut satisfaire ses victimes plus ou moins consentantes, dans les deux orifices à la fois.





KELPIE

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : -

Description : Esprit des eaux qui prend la forme d'un cheval.

Caractère : Nocturne. Solitaire.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Nage 4, Détection du danger 3, Camouflage (eau) 2, Sens accru (vision nocturne) 1.

- Pouvoir unique (Noyade) : Un Kelpie possède, dès la phase du frémissement d'un pouvoir qui lui permet de maudire un être vivant par semaine (il doit être à une portée maximale de dix mètres). La victime sera affectée pendant quatre jours, et durant ce temps, subira les effets néfastes suivants. A la phase du frémissement, la victime ratera obligatoirement tout jet de nage proposé par le maître de jeu. A la phase du voyage, le personnage coulera à pic, même si aucun jet de nage n'est lancé. Enfin, à la phase de la transformation, la victime sera attirée par toutes les étendues d'eau en vue (elle s'y jettera si on lui en laisse l'occasion).

Phase d'Identité : vision nocturne complète, allergie soleil 1

Phase Nature : vision nocturne complète, allergie soleil 1, ne respire plus sous l'eau

Phase Légende : vision nocturne complète, allergie soleil 3, ne respire plus sous l'eau, nage +2

Apparence : 3 ou 1 (en forme de courant)

Cette créature prend le plus généralement la forme d'un cheval aquatique dont les pattes sont terminées par des nageoires. Elle peut aussi prendre la forme d'un courant d'eau chaude (dans une eau froide) ou froide (dans une eau chaude).

Echelle : Normale

Milieu Naturel : lacs, Étangs, etc. Pas la mer.

Histoire : Voir Kelpie en Seconde Partie

KITSUNE

Pays d'origine : Japon.

Autres_appellations : Hengeyokai, Esprits-renard.

Description : Kamis (= esprits, divinités mineures) de la Nature, changeformes malicieux ressemblant à des renards à 9 queues, défendant la Nature et jouant des tours aux humains. Ils se caractérisent par la grande attirance de leurs formes.



Caractère : Espiègles & joueurs, malicieux & très curieux, ils adorent jouer des tours aux autres (plus spécialement à ceux qui se prennent au sérieux). Féroces et sans pitié avec ceux qui détruisent la Nature et les êtres maléfiques.

Pouvoirs innés :

- Phase de la Transformation : Compétence (Tromperie = Compétence généraliste regroupant tout méthode permettant d'induire la cible en erreur, que ce soit en baratinant, manipulant, ...) 4, Majoration (Charisme) 3, Camouflage (partout) 2, Sens du Danger 1.

- Pouvoir unique (Magie Illusionniste) : A la phase du Frémissement, le Kitsune gagne 2 points de Mana et un sortilège d'illusion. Chaque phase suivante lui octroie 2 points de Mana supplémentaires (les points sont récupérés en bernant des êtres humains, à raison d'un point par victime) qui lui permet de jeter des sorts comme peut le faire un dragon, à la condition qu'il parvienne à apprendre d'autres sortilèges. Les sorts appris devront être réalisables avec une forme artistique qui ne se base sur aucun objet physique, ou être réalisés sans masque. Arrivé à la phase de la transformation, il peut récupérer la Mana comme le font les dragons mais sans briser l'enveloppe physique de l'objet.

- Phase d'Identité : Polymorphie 1 (Peut prendre n'importe quelle forme animale ou humaine en un tour, "niveau" fois par jour et ce pendant "niveau" heure. La transformation prend un tour, a des chances de base de 5, un échec impliquant que le Kitsune garde des traits de renard sous sa nouvelle forme.), Malchance.

- Phase Nature : Polymorphie 2, Malchance.

- Phase Légende : Polymorphie 4, Malchance.

Apparence : 3 (1 à 3 métamorphosé)

Sous sa forme naturelle, le Kitsune ressemble à un renard à 9 queues aux yeux verts, mais il peut prendre n'importe quelle forme. Néanmoins, il arrive que la métamorphose soit incomplète et que le changeforme conserve un aspect vulpin dans sa nouvelle forme (yeux vert ou ambrés, moustache, queue, ... Selon la marge d'échec).

Milieu Naturel : Tous (ils vivent partout où vivent les renards, et ceux-ci ont colonisé presque tout les milieux, qu'ils soient urbains ou naturels) avec une préférence pour les bois.

Histoire :

Dans la religion shinto, tout chose, vivante ou non, possède une âme qui s'éveille lentement au fil du temps. Ainsi, chaque chose possède le potentiel pour devenir un Kami, une divinité, acquérant peu à peu de la sagesse et les pouvoirs l'accompagnant.

Les Kitsunes sont des renards qui ont vécu plus de cinquante ans, éveillant leur esprit et s'imprégnant de magie. Passé ce délai, ils acquièrent suffisamment de magie pour pouvoir changer de forme et créer des illusions. Le principal signe de son éveil est le développement d'une queue supplémentaire (il en développera une autre par siècle jusqu'à un maximum de 9) et une couleur d'yeux inhabituelle.

Les renards adorent les humains, et se servent de leurs pouvoirs de changeforme pour se mêler à eux. De nombreuses histoires parlent de Kitsune s'étant transformé en femmes magnifiques, souvent dans des buts sournois, mais parfois par amour. Parfois même, ces Kitsunes épousent des hommes et ont des enfants de ceux-ci. Ces enfants manifestent des traits surnaturels et sont promis à de grands destins...

KOBOLD

Pays d'origine : Pays scandinaves.

Autres appellations : Gobelins, Farfadet, Gnome.

Description : Le kobold est une petite créature écailleuse vivant dans les profondeurs de la Terre. Il est généralement de couleur marron bien que certains individus verts aient été observés.

Caractère : Ces petites créatures sont courageuses en bande et lâches lorsqu'elles sont rencontrées séparément. Elles sont carnassières et pillent les poulaillers et les clapiers.



Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (agilité) 4, Majoration (dextérité) 3, Sens accru (vision nocturne) 2, Combativité (négative) 1.
- Pouvoir unique (Esprit de groupe) : A partir de la phase de la connaissance, un kobold peut entrer en communication télépathique avec un autre kobold qu'il connaît et ce pendant quelques secondes (4 ou 5 au grand maximum). La portée du pouvoir dépend de la phase atteinte: 100 mètres au départ, 1 kilomètre pour la phase suivante et 10 kilomètres pour la dernière.

Phase d'Identité : esprit de groupe durée de la conversation 1mn, insignifiance (un ennemi doit faire un jet de Volonté Facile pour attaquer le personnage plutôt qu'un autre opposant, jusqu'à ce que le personnage fasse preuve d'un danger potentiel)

Phase Nature : esprit de groupe durée de la conversation 1mn, jusqu'à 100 km, insignifiance (Volonté Moyen)

Phase Légende : esprit de groupe durée de la conversation 3mn, jusqu'à 300 km, insignifiance (Volonté Difficile)

Apparence : 4

Le Kobold est une toute petite créature malveillante et vulgaire. Les petites écailles qui recouvrent son corps sont vertes ou marrons. Il vit le plus souvent dans des terriers ou dans des cavernes et ne mesure pas plus de 20cm de haut.

Echelle : Minuscule

Milieu Naturel : sous terre.

Histoire : Le nom de Kobold est d'origine allemande. Ils adorent déclencher des accidents dans les mines, bien qu'ils soient eux-même de bons mineurs. Ils sont souvent associés aux gnomes, mais plutôt comme leur pendant néfaste. On peut aussi les associés aux Gobelins (voir la Seconde Partie) avec lesquels il existe parfois une confusion dans les légendes. Ces petits hommes noirs comme l'encre mesurent jusqu'à trente centimètres et portent un petit bonnet pointu. Ils sont nettement maléfiques et ne s'en cachent pas. Si quelqu'un vient à mourir, ils se présentent pour témoigner leur malveillance aux parents du défunt. Avides d'or et d'argent, ils essaient souvent de les dérober aux gnomes. D'habitudes, ils se promènent armés d'une petite pelle. On ne les voit guère que dans de vastes forêts où ils se livrent à de longues expéditions de braconnage.



KORRIGAN

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Follet. Farfadet

Description : Esprit de la nature très proche des elfes et des nains.

Caractère : Kleptomane. Curieux. Jaloux.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Compétence (vol) 4, Majoration (agilité) 3, Camouflage (partout) 2, Invisibilité 1.

- Pouvoir unique (Kleptomanie) : Dès la phase du frémissement les korrigan ont la fâcheuse habitude de dérober tous les objets de valeur qu'ils voient. Un korrigan devra voler un objet de valeur par semaine et par phase à partir de celle du frémissement. Il recevra, pour l'occasion, un bonus de 4 points à tous les jets nécessaires pour commettre ce vol.

Phase d'Identité : localisation d'objet connu 4 sur 1d10 (permet de savoir où un objet est caché dans un rayon de 10m)

Phase Nature : localisation d'objet connu 4 sur 1d10, localisation de passage ou de trappe, de caches secrètes 4 sur 1d10 dans un rayon de 10m

Phase Légende : localisation d'objet connu 6 sur 1d10, 20m de rayon, localisation de passage ou de trappe, de caches secrètes 6 sur 1d10 dans un rayon de 20m

Apparence : 4

Cette créature est un être humanoïde de 30 centimètre de haut environ. Il est toujours vêtu d'un grand chapeau et d'une cape de couleur sombre. Son nez est long et ses doigts griffus. Ses cheveux sont très difficiles à peigner et quelquefois complètement rasés.

Echelle : Très Petite

Milieu Naturel : forêt, jusqu'à village en pleine nature.

Histoire : Nains hideux et malfaisant de la tradition bretonne, associés aux monuments mégalithiques qui furent appelés *maisons des Korrigans*.

Complément : Lutins qui hantent les dolmens. Ces abominables créatures sont entièrement velues. Elles ont des ailes de chauve-souris et jettent des cris qui vous glacent le sang. La nuit, elles volettent sur la lande et s'amusent à effrayer les passants. Comme les nains ou les géants, il s'agit des enfants de la Terre et à ce titre, ils apparaissent passablement diaboliques. Leur rôle consiste à garder les trésors, cachés dans les dolmens.

Selon une légende, un pauvre homme, ayant bien de la difficulté à nourrir les siens, fait pourtant preuve de bonté d'âme à l'encontre de plus misérable que lui. Comme récompense, il reçoit une clé et un anneau. La clé ouvre une porte et l'anneau rend invisible. Il faut toutes ces précautions pour entrer dans le royaume des Korrigans. Muni d'une lampe, il pose la clé sur la dalle du fond du dolmen. La porte s'ouvre, révélant le trésor. Il faut aller vite, s'emplier les poches, car le temps est compté. Dès que la lampe s'éteindra, l'accès se refermera. Hélas, la cupidité des hommes rend souvent leur réussite impossible. Alors les Korrigans se précipitent sur le voleur et le malmènent.

L'or du trésor fait référence au soleil levant au solstice. Le pauvre est le héros qui échoue dans sa quête d'immortalité. Comme les dragons, les Korrigans se montrent les défenseurs de la Grande Déesse et les garants de l'initiation royale.

KRAKEN

Pays d'origine : Pays scandinaves.

Autres appellations : Zaratan (mer rouge), Dragon de mer, Couleuvre de mer.

Description : Le kraken est une sorte de grande pieuvre de plus de deux kilomètres de long. Ses tentacules peuvent broyer les mats des bateaux et attirer les marins dans l'océan.



Caractère : Calme, violent lorsqu'il est provoqué, gourmand.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Nage 4, Majoration (force) 3, Majoration (endurance) 2, Sens accru (sonar) 1.
- Pouvoir unique (Force démesurée) : A partir de la phase du voyage et uniquement lorsqu'il est affamé. Un kraken peut doubler sa caractéristique de Force (si elle est positive) pendant cinq minutes. A la phase de la transformation, la majoration peut durer jusqu'à une demi-heure. Un kraken ne peut utiliser ce pouvoir plus d'une fois par jour.

Phase d'Identité : 1 attaque supplémentaire par round

Phase Nature : 2 attaques supplémentaires par round

Phase Légende : 4 attaques supplémentaires par round

Apparence : 1 (peut être un peu grande quand même)

Pieuvre d'une dizaine de mètres de long. Ses tentacules sont épais et son bec aiguisé. Elle est de couleur marron et se confond très bien avec les fonds marins.

Echelle : Gigantesque

Milieu Naturel : les océans.

Histoire : le Kraken fut décrit par le célèbre naturaliste Erik Pontoppidan, évêque de Bergen, comme la plus grosse et la plus étonnante des créatures du monde animal. Les descriptions qu'on possède sont approximatives, peut-être parce que la créature est d'une taille trop importante pour qu'on puisse l'observer correctement.

Le Kraken circule en général dans les eaux septentrionales, ses lieux de prédilections se trouvant au large de la Scandinavie. Il rôde probablement dans les grands fonds norvégiens, dans la tranchée qui mord sur la barrière de récifs continentaux de la côte de Norvège.

On a affilié le Kraken au Léviathan biblique et au « Serpent-Monde » norvégien Jormungandr. Mais les plus célèbres témoignages sur le monstre en langue anglaise restent le poème épique de Tennyson, *le Kraken*, et le roman de science-fiction de John Wyndman, *le Réveil du Kraken*.

Complément : Poulpe démoniaque géant des côtes de la Norvège et de l'Atlantique Nord. Comme les autres membres de la famille des calmars, le Kraken peut cracher de l'encre pour créer un nuage obscur entre lui et ses ennemis. L'évêque norvégien Pontoppidan, qui décrivit le Kraken en 1752, affirma que toute la mer, autour du Kraken, était noire à cause de ce mécanisme de défense.

Il est très difficile cependant de croire que le Kraken ait besoin de défenses contre les autres monstres marins (excepté peut-être le Léviathan). Il est beaucoup plus grand que les cachalots qui ont comme proie des calmars de moindre envergure.

Pour la navigation, le Kraken était jadis une menace terrifiante. Les marins essayaient de dérouter les vaisseaux dès qu'ils voyaient l'eau bouillonnante annonçant l'arrivée d'un Kraken.



LAMIE

Pays d'origine : Grèce.

Autres appellations : -

Description : Monstre au torse de femme et à la longue queue de serpent. Suce le sang des enfants et les dévore.

Caractère : Maléfique. Hait les enfants. Adore le sang frais.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Compétence (Séduction) 4, Immunité (poison), Majoration (force) 2, Majoration (rapidité) 1.
- Pouvoir unique (Guérison) : A partir de la phase du frémissement, les lamies peuvent boire du sang humain frais dans le simple but de régénérer leurs blessures. Chaque litre de sang bu permet de bénéficier du pouvoir inné de Régénération à un niveau égal à la phase atteinte et ce pour une seule blessure.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (queue) 1

Phase Nature : Mode d'Attaque (queue) 2

Phase Légende : Mode d'Attaque (queue) 4, se nourrit des Émotions des artistes

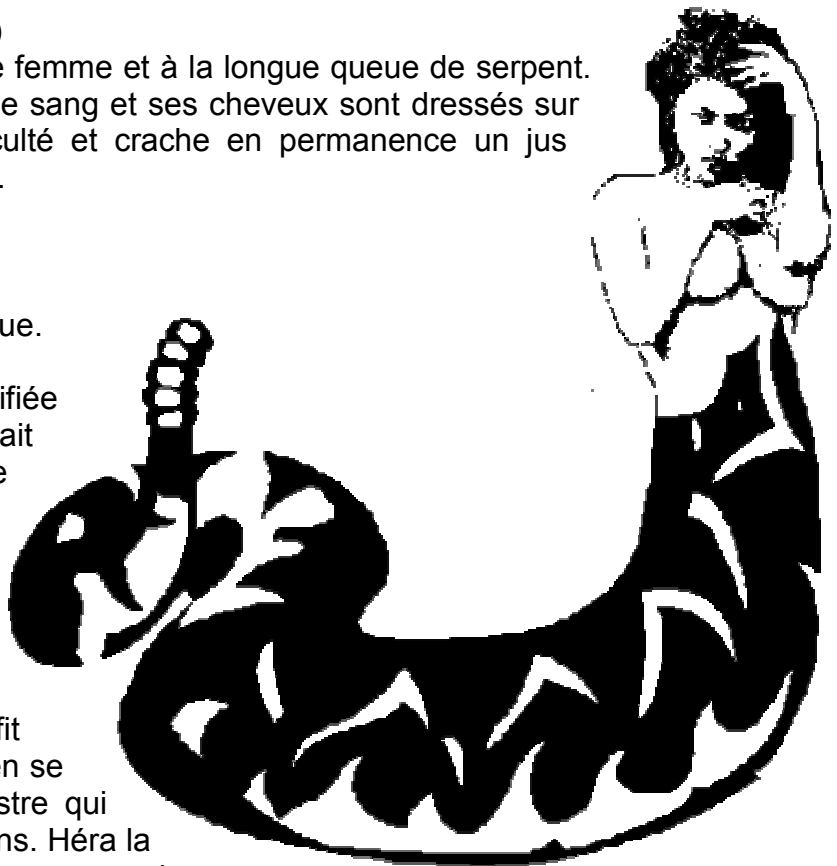
Apparence : 4 (à la rigueur 3)

Monstre immonde au torse de femme et à la longue queue de serpent. Elle est souvent barbouillée de sang et ses cheveux sont dressés sur la tête. Elle parle avec difficulté et crache en permanence un jus composé de salive et de sang.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : milieu artistique.

Histoire : Souvent identifiée avec Empousa, Lamia prenait l'apparence d'un fantôme terrifiant pour enlever et dévorer les enfants. Elle avait été une belle jeune femme, fille du roi Bélos. Unie à Zeus, elle donna naissance à plusieurs enfants qu'Héra par jalousie fit tous périr. Lamia se vengea en se métamorphosant en un monstre qui se mit à manger les nourrissons. Héra la priva alors de sommeil. Zeus, pour consoler son amante de tant de persécutions, lui accorda le pouvoir d'enlever ou de mettre ses yeux à volonté.



Complément : les Lamies sont des fantômes d'une grande beauté, qui se nourrissent de sang humain. Parfois, elles se transforment en serpents.

A l'origine, Lamie est une femme d'une grande beauté qui ne laissait pas Zeus indifférent. Pour se venger Héra tua tous ses enfants. Depuis, la malheureuse mère poursuit et dévore les enfants des autres. Jamais elle ne dort, sauf si elle s'arrache les yeux ou s'abandonne à la boisson.

Complément : Femme démon très belle ou serpent habitant surtout les déserts, se déplaçant très vite, avide de sang humain, menaçant surtout les enfants, parfois déterrants les cadavres pour les manger. Sorte de croquemitaine féminine, on l'accusait de tous les maux accablant les enfants romains. Lamia était analogue à la Mormô des Grecs.

LICORNE

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Kilin (Chine), Ki Rin (Chine), Unicorn.



Description : Créature qui ressemble à un petit cheval dont le front est surmonté d'une grande corne. Possède aussi une barbiche de bouc.

Caractère : Se lie d'amitié avec les individus vierges. Timide.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (beauté) 4, Combativité (négative) 3, Compétence (corps à corps) 2, Chance.
- Pouvoir unique (Pureté) : Tous les membres vierges d'un Gestalt dont une licorne ayant atteint la phase du frémissement fait partie, bénéficient d'un bonus de 1 point à tous leurs jets, et ce une heure par jour (au choix de la licorne). A la phase du voyage, le pouvoir affecte tous les êtres humains vierges dans un rayon de 10 mètres. A la phase de la transformation, le bonus est de 2 points.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (corne), Mode d'Attaque (sabot)

Phase Nature : Mode d'Attaque (corne) 1, Mode d'Attaque (sabot), bond de 10 m

Phase Légende : Mode d'Attaque (corne) 3, Mode d'Attaque (sabot) 1, bond de 30 m

Apparence : 4 (3 avec du travail)

La licorne est un superbe cheval qui porte une longue corne sur le front. La corne de certains individus est dorée et d'autres portent de petites barbiches de bouc.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : pleine nature verte.

Histoire : La Licorne médiévale est un symbole de puissance qu'exprime essentiellement la corne, mais aussi de faste et de pureté.

Nous retrouvons ces vertus dans la Chine ancienne, où la Licorne est l'emblème royal et symbolise les vertus royales. Lorsque celles-ci se manifestent, la licorne apparaît : ainsi sous le règne de Chouen. C'est, par excellence l'animal de bon augure. Toutefois, la Licorne concourt à la justice royale en frappant les coupables de sa corne. La licorne combat aussi contre le soleil et l'éclipse ; elle les dévore.

La danse de la Licorne est une réjouissance fort prisée en Extrême-Orient, à la fête de la mi-automne. Mais la Licorne paraît n'être alors qu'une variante du dragon. Le terme Ki-Lin, appellation chinoise, signifie yin-yang.

Complément : Créature d'une grande beauté, jadis très répandue dans l'hémisphère Nord. Surtout connue par son nom latin venant de *unus*, « un » et de *cornus* « corne ». L'*Unicornis sinoensis* parcourait les forêts de Chine, du Japon et d'Indonésie. L'*Unicornis carcadan*, se trouvait en Arabie, en Inde, en Afrique du Nord et au Moyen-Orient. L'*Unicornis europa* vivait dans les pays d'Europe et l'*Unicornis alba* était native des îles britanniques.

La licorne était généralement une créature solitaire. Elle ne paissait pas en troupeau, comme les autres animaux à sabots, et, après l'accouplement, le mâle reprenait ses habitudes solitaires. Le petit, qui naissait sans corne, restait avec sa mère jusqu'à ce que sa corne pousse, puis il s'en allait.

Bien que, selon les espèces, elles fussent quelque peu différentes, elles avaient toutes la tête et le corps d'un cheval, les pattes d'une antilope, la queue d'un cheval ou d'un lion et la barbe d'une chèvre. Leur caractéristique principale était la longue corne effilée au milieu du front, et qui se révélait être une arme redoutable.

La licorne, animal sauvage et agressif, courait plus vite que toute autre bête des plaines et des bois. Même un éléphant aurait évité l'affrontement. Les lions, bien que carnivores, vivaient en bons termes avec elles puisqu'ils n'avaient pas la même nourriture et ne l'attaquaient jamais, par crainte de sa corne.

Malheureusement, les hommes découvrirent que sa corne pouvait neutraliser les poisons.

Un jour un chasseur amena sa fille à une expédition. A sa stupéfaction, une licorne sortit du bois, s'approcha d'elle et posa tendrement la tête sur ses genoux. Le chasseur en profita pour scier la précieuse corne.

A partir de ce jour, on se servit de jeunes filles pour attirer les licornes. On aurait dit que les licornes trouvaient peu important de perdre une corne lorsqu'une jeune fille les prenait dans ses bras. Mais, quand la jeune fille les relâchait, elles étaient désarmées et les chasseurs en profitaient pour les tuer, et peu à peu toute la famille des licornes fut anéantie.

MANDRAGORE

Pays d'origine : Europe occidentale.

Autres appellations : Anthropomorphe (selon Pythagore), Demi-homme (selon Lucius Columelle).

Description : Créature à la limite du règne végétal, la mandragore poussait, lorsqu'on la déracinait, un cri perçant capable d'affoler ceux qui l'entendaient. Les mandragores noires sont des mâles et les blanches des femelles.



Caractère : La mandragore est un être discret et calme. Elle réfléchit à deux fois avant de prendre une décision importante.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (endurance) 4, Résistance (froid) 3, Sens accru (odorat) 2, Compétence (botanique) 1.
- Pouvoir unique (Carapace de bois) : A partir de la phase du frémissement, la mandragore possède une carapace de bois qui équivaut au pouvoir draconique du même nom, à la différence qu'elle est permanente, invisible et ne nécessite aucune transformation. Ce pouvoir débute au niveau 1 et augmente d'un niveau par phase suivante. Ce pouvoir s'accompagne cependant d'une allergie au feu (Niveau 1, +1 niveau par phase suivante).

Phase d'Identité : malédiction permanente de 2 points sur la personne qui la tue (chaque bénédiction permet de diminuer la malédiction de 1 point)

Phase Nature : malédiction permanente de 4 points sur la personne qui la tue

Phase Légende : malédiction permanente de 6 points sur la personne qui la tue

Apparence : 4 (1 si elle ne bouge pas)

Cette créature est formée par une grosse racine noirâtre. Elle ne fait jamais plus de 15 centimètres de haut et est totalement sourde. Si elle ne bouge pas, elle peut très bien ressembler à un morceau de bois mort.

Echelle : Minuscule

Milieu Naturel : nature, plus particulièrement proche d'anciens gibets.

Histoire : La Mandragore a la réputation de naître à partir du sperme d'un pendu, dans l'époque médiévale. Les baies de Mandragore, de la grosseur d'une noix, de couleur blanche ou rougeâtre, étaient très appréciées en Egypte comme un symbole d'amour.

Chez les grecs, elle était appelée la *plante de Circée*, la Magicienne. Elle inspirait une crainte révérencieuse. Pline observe, après Théophraste : ceux qui cueillent la mandragore prennent la précaution de ne pas avoir le vent de face. Ils décrivent trois cercles autour d'elle, avec une épée puis ils l'enlèvent de terre en se tournant du côté du couchant...La racine de cette plante, broyée avec de l'huile rosat et du vin, guérit les inflammations et les douleurs des yeux.

Complément : Plante très appréciée des sorciers. Largement répandue dans les régions méditerranéennes et en Asie, la mandragore est une plante basse mais éclatante, voire flamboyante, avec ses fleurs pourpres en forme de cloche, ses baies oranges et charnue. Avec sa racine, on fabrique des poisons, des philtres d'amour et des narcotiques. Cléopâtre, reine d'Egypte, adorait l'ivresse que donne une potion de mandragore.

La culture commerciale de la mandragore n'est pas recommandée à cause des cris aigus qu'émet la plante lorsqu'on la retire du sol. Ces cris sont si perçants qu'ils peuvent provoquer l'hystérie ou même la folie. Pourtant, un sorcier expérimenté qui connaît les phases de la lune et prononce des incantations appropriées peut cueillir la mandragore sans le moindre mal.

Complément : Solonacée à grandes feuilles, fréquente en Tunisie. Employée fort souvent en magie dans l'Antiquité et au Moyen Age. Les Grecs l'appelaient « herbe de Circée », croyant qu'elle permettait à cette magicienne de changer les hommes en pourceaux. Sa racine ressemble au corps humain. Une tradition veut qu'elle ait poussé dans le paradis à l'ombre de l'arbre du bien et du mal. Une autre certifie que les premiers humains étaient de gigantesques sensitives animées par le soleil. Columelle la nommait « demi-homme ». Au Moyen Age, on l'appelait « petit homme planté » (voir homonculus) et on la confondit souvent avec la mandegloire (Main de Gloire), la mettant en rapport avec les pendus et la recherche des trésors cachés. Certains ajoutent même qu'elle est plus merveilleuse encore si elle a été arrosée par l'urine d'un pendu ou qu'elle naît de son sperme.

Les vertus érotiques, narcotiques et hallucinatoires de la mandragore étaient copieusement utilisées pour les philtres. On crut au Moyen Age que, placée dans un coffre avec des pièces d'or, elle en doublait chaque jour le nombre, ou qu'elle ouvrait les serrures et prédisait l'avenir.

On ne peut l'arracher impunément de la terre, un rituel minutieux doit être respecté : un chien l'arrache par l'entremise d'une corde et en meurt aussitôt. Aux Indes, les charmeurs la vendent comme préservatif contre les serpents.



MANTICORE

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : -

Description : Créature au corps de lion et a la tête humaine dont la bouche est garnie de dents pointues.

Caractère : Très intelligent. Instinctif.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Résistance (poison) 4, Majoration (rapidité) 3, Majoration (force) 2, Combativité (positive) 1.
- Pouvoir unique (Rugissement) : Les manticores possèdent une voix très puissante qui cause des effets désastreux sur la psychologie de leurs adversaires. Une manticore ne peut affecter qu'une cible a la fois (elle doit être à moins de trois mètres). A la phase de frémissement, la voix cause une gêne passagère, alors qu'à la suivante, elle cause une peur terrible qui provoque un malus de 5 points à l'initiative de la victime. La phase de la transformation amplifie encore le pouvoir et permet alors à la manticore de paralyser la victime pendant un tour entier. Un tel hurlement est relativement fatigant pour l'être magique et ne peut donc être utilise qu'une fois par minute (donc une fois tous les 12 tours).

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (griffe), Mode d'Attaque (queue)

Phase Nature : vol 1, Mode d'Attaque (griffe) 1, Mode d'Attaque (queue) 1 plus dard empoisonné 1

Phase Légende : vol 3, Mode d'Attaque (griffe) 3, Mode d'Attaque (queue) 3 plus dard empoisonné 3

Apparence : 4

Monstre ignoble et hideux, la manticore possède un corps de lion, une tête humaine avec des dents pointues, de grandes ailes de chauve-souris et une queue dotée de longs piquants.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : forêt, montagne.

Histoire : Le monstre des forêts asiatiques, surtout celles de l'Inde, de Malaisie et d'Indonésie, est le plus dangereux prédateur des régions tropicales.

La Manticore traque l'homme dans la forêt : elle se glisse près de lui et lui lance une volée de dards empoisonnés. La mort est subite et la Manticore dévore alors sa proie avec ses terribles dents. Le crâne, les os, les habits et même les gourdes remplies d'eau, tout disparaît dans la gueule vorace. Lorsqu'un homme disparaît en pleine forêt, cela prouve la présence de la Manticore.

MEDUSE

Pays d'origine : Grèce.

Autres appellations : Gorgone.

Description : C'est une femme très belle ou très laide selon les cas qui possède en guise de chevelure un entrelacs de serpents venimeux.

Caractère : Cruelle, Calculatrice, Vicieuse.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Venin (salive) 4, Majoration (charisme) 3, Compétence (Séduction) 2, Combativité (négative) 1.

- Pouvoir unique (Regard magique) : A la phase du frémissement, le simple regard de la méduse rend mal à l'aise; A la phase suivante, il cause un malus de 1 point à tout jet ayant trait à une communication verbale (baratin, discussion, etc.). A la phase suivante, le malus est valable pour tous les jets et enfin, à la phase de transformation, une méduse peut paralyser un adversaire simplement en le regardant et ce pour une très courte durée (1d10 tours).

Phase d'Identité : métamorphose 1 en hybride serpent pour les jambes qui donne queue 1, poison (morsure)

Phase Nature : polymorphie 2 et Mode d'Attaque (queue) 2, poison 1 (morsure)

Phase Légende : polymorphie 4 et Mode d'Attaque (queue) 4, poison 3 (morsure)

Apparence : 3

Cette créature humanoïde est parfaitement semblable à un être humain si ce n'est sa coiffure composée de serpents venimeux et agressifs. Elle est souvent belle bien que légèrement anorexique.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : Îles de la Méditerranée.

Histoire : Les Gorgones étaient trois, Méduse est le nom de l'une d'entre elles (la seule à ne pas être immortelle). Filles de Phorcis et de Ponto (ou Céto) elles s'appelaient : Sthéno, Euryalé et Méduse. Et elles étaient des monstres terrifiants qui vivaient près du pays des Hespérides (en Grèce).

A l'origine elles étaient belles et désirables, mais Athéna, furieuse parce que Méduse s'était unie à Poséidon dans un de ses temples, la changea en monstre ailé au regard menaçant qui pétrifiait les hommes, lui donna des griffes de bronze et une chevelure de serpents. Persée lui trancha un jour la tête et de son cadavre naquirent Chrysaor et Pégase, les fils de Poséidon ; Athéna fixa sa tête sur son égide. Le sang de Méduse pouvait tuer instantanément s'il provenait de la veine droite, ressusciter les morts s'il provenait de la veine gauche. Elle en donna le fondateur de la médecine, Asclépios.

Complément : A l'origine personnification du nuage d'orage qui, en s'entrouvrant, dévoile l'œil énorme de l'éclair, la Gorgone, rugissante comme le tonnerre, était représentée avec



une robe noire, planant dans les airs grâce à ses grandes ailes, figurant les nuages chassés par le vent d'orange. Comme ses sœurs, Méduse avait pour dents des défenses de sanglier et des mains d'airain.

Les peuples du Nord avaient l'habitude de comparer l'orage à un oiseau géant, et le mythe de Méduse (proche de celui des Harpyes) se retrouve chez les Celtes où Cuchulainn attaque la déesse Morrigan, la « Grande Reine » qui se présente sous la forme d'un grand oiseau.

Complément : 3 soeurs monstres : Méduse, Euryale et Sthéno qui, dans l'Antiquité grecque, habitaient au-delà de l'Océan à la frontière de la Nuit. Images d'épouvante dont la plus redoutable, Méduse, transformait en pierre les hommes qui la regardaient. Persée en triompha et offrit sa tête aux cheveux de serpents à Athéna qui, la plaçant sur son bouclier, en fit l'Egide. Les Grecs modernes voient dans les Gorgones des déesses redoutables.

Complément : La yama-uba japonaise existe aussi sous la forme d'une hideuse ogresse des montagnes dont les cheveux sont des serpents.

MINOTAURE

Pays d'origine : Grèce.

Autres appellations : Minos, Gilgamesh.

Description : Cette créature ressemble à un humain doté d'une tête de taureau. Il possède une forte musculature.

Caractère : Irascible, Coléreux, Inflexible.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (force) 4, Compétence (pistage) 3, Sens accru (odorat) 2, Majoration (endurance) 1.
- Pouvoir unique (Orientation) : Dès la phase du frémissement, un Minotaure pourra se déplacer à la perfection dans un bâtiment correctement éclairé (même s'il ne l'a jamais visité) en pouvant à tout moment connaître l'endroit où il se trouve. Dès la phase du voyage il pourra faire de même dans le noir absolu.



Phase d'Identité : Mode d'Attaque (corne), Mode d'Attaque (mâchoire)

Phase Nature : Mode d'Attaque (corne) 1, Mode d'Attaque (mâchoire) 1

Phase Légende : Mode d'Attaque (corne) 3, Mode d'Attaque (mâchoire) 3

Apparence : 4

Cette créature anthropomorphe est un croisement entre un taureau et un humain. Il possède la tête du taureau et le corps d'un être humain. Il mesure généralement 2,50m et ne peut donc pas être pris pour un humain.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : labyrinthe.

Histoire : Monstre à corps d'homme et à tête de taureau né des amours coupables de la reine de Crète, Pasiphaé, avec un magnifique taureau blanc que le roi Minos avait refusé de sacrifier à Poséidon (bien sûr Pasiphaé était sous l'emprise d'un charme lancé par Poséidon). Pour le dérober aux regards de ses sujets, le roi l'enferma dans le labyrinthe (il existait en effet à Cnossos un labyrinthe de mosaïques, indiquant l'emplacement des danseurs qui y exécutaient une danse rituelle appelée la danse du Labyrinthe). Tous les neuf ans, les Athéniens devaient envoyer un groupe de sept jeunes gens et sept jeunes filles (terme de la Grande Année) qui servaient de pâture à Astérion ou Astérios, le Minotaure. Ce dernier fut tué par Thésée auquel Ariane avait remis une pelote de fils de lin qui, en se déroulant, le mena au monstre endormi qu'il tua avec sa massue (ou avec une épée remise par Ariane), et en se déroulant, lui permit de retrouver la sortie.

Complément : On peut retrouver des hommes à tête de taureau dans diverses mythologies : en Egypte avec la déesse Hator (amour et joie, épouse d'Horus, mais qui massacra sur les ordres de Ré les hommes sacrilèges) ; en Inde, sous les traits de la déesse Durga, particulièrement honorée au temple Kâlighat de Calcutta, qui pouvait être une déesse terrifiante à laquelle on doit sacrifier des boucs. Elle symbolise la mère sacrée, qui donne la vie et qui dévore, l'intensité de la force vitale, qui est à la fois régénératrice et destructrice.



NIVELEUR

Pays d'origine : Inconnu.

Autres appellations : Pilonneur, Bodendrucker.

Description: Le niveleur est dix fois grand comme un éléphant, auquel il ressemble beaucoup. Il possède cependant une courte trompe et des défenses longues et droites. Sa peau est de couleur vert pâle. Il sert à aplanir la terre avant de construire une maison.

Caractère : Timide, travailleur, légèrement servile.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (force) 4, Majoration (endurance) 3, Sens accru (odorat) 2, Résistance (feu) 1.
- Pouvoir unique (Endurance démesurée) : A partir de la phase du voyage, un niveleur peut doubler sa caractéristique d'endurance (si elle est positive) pendant une minute. A la phase de la transformation, la majoration peut durer jusqu'à cinq minutes. Un niveleur ne peut utiliser ce pouvoir plus d'une fois par jour.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (corne)

Phase Nature : Mode d'Attaque (corne) 2

Phase Légende : Mode d'Attaque (corne) 4

Apparence : 4

Il a dix fois la taille d'un éléphant auquel il ressemble beaucoup. La trompe est plus courte et les défenses longues et épaisses. Il a des pattes énormes dont il se sert pour niveler la terre.

Echelle : Immense

Milieu Naturel : forêt indienne (d'Inde).

Histoire : Le niveleur vit sur la planète Neptune. Il a dix fois la taille de l'éléphant, auquel il ressemble beaucoup. Sa trompe est plus courte et ses défenses plus droites. Sa peau est vert pâle. Ses pattes sont coniques et très larges, il rend de très grands services aux maçons car il nivelle la terre avant qu'ils ne construisent.

NYPHE

Pays d'origine : Bassin méditerranéen.

Autres appellations : Océanide, Naïade, Néréide.

Description : La nymphe est un élémentaire de l'eau qui passe le plus clair de son temps dans son élément (que ce soit une étendue d'eau douce ou salée). Malgré cela il semble qu'il existe des nymphes de la terre (certaines régnaient sur les forêts).

Caractère : Sérieuses et belles, les nymphes ont le plus souvent un rôle de protection de leur élément. Elles ne sont pas assez puissantes pour être considérées comme des divinités majeures. Elles rayonnent d'une aura de gentillesse.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Nage 4, Régénération 3, Compétence (séduction) 2, Résistance (froid) 1.

- Pouvoir unique (Défense mentale) : A partir de la phase de la connaissance, la nymphe rayonne d'une aura de gentillesse et ne peut être attaquée par qui que ce soit, à moins que l'attaquant ne réussisse un jet de dé inférieur ou égal à 5. Ce jet doit être modifié par la combativité de l'attaquant (plus un personnage est agressif plus il aura de chances de pouvoir attaquer la nymphe).

Phase d'Identité : polymorphie en eau 1

Phase Nature : polymorphie en eau 1, peut se déplacer sous forme de flaque 1m par round

Phase Légende : polymorphie en eau 3, peut se déplacer sous forme de flaque 100m par round

Apparence : 1

Cette créature magique ressemble fortement à une femme humaine. Elle refuse cependant de s'habiller et ne quitte son habitat naturel (une étendue d'eau non polluée) qu'avec dégoût. Les



nymphes des forêts s'habillent à l'aide de grandes feuilles d'arbres qui ne cachent heureusement presque rien de leurs charmes.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : Étendue d'eau, rivières, fleuves, etc.

Histoire : personnifications des forces vives de la nature, elles étaient des divinités subalternes bienfaisantes, qui veillaient sur la santé et le bien être des êtres humains, protégeaient les jeunes filles, les fiancées et les jeunes mariées. Elles peuplaient la campagne : bois, forêts, montagnes, sources, grottes...Les Grecs leur attribuaient un pouvoir fertilisant qu'elles exerçaient en s'intégrant à la pluie, à l'air, aux rivières, sources et fontaines. De leur union avec les mortels naquirent les demi-dieux, lointains ancêtres de l'humanité, et les héros.

Originellement représentées couronnées de perles et des fleurs à la main, elles furent plus tard demi-nues, tenant une coquille d'où s'échappe de l'eau de source. On leur rendait un culte dans des grottes ou des temples (ou les nymphées), situés au bord des sources ou de la mer.

Complément : Voir les Nymphes dans la Seconde Partie.



OGRE

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : -

Description : Cette créature ressemble à un être humain de très grande taille, au ventre énorme et aux dents pointues. Il parle fort et dévore les enfants.

Caractère : Aime la viande crue. Ne voit aucun problème à manger de la chair humaine. Gourmand et bavard.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (endurance) 4, Majoration (force) 3, Compétence (corps à corps) 2, Compétence (cuisine) 1.

- Pouvoir unique (Pister) : Un ogre, à la phase du frémissement, pourra suivre à la trace, et pendant une journée au maximum un individu qu'il aura choisi et repéré ne serait-ce qu'approximativement. A la phase du voyage, il devra obligatoirement tuer sa proie (ou tout du moins faire tout son possible pour qu'il en soit ainsi) alors qu'à celle de la transformation, il devra aussi la dévorer. Un ogre ne peut pister qu'une seule victime à la fois.

Phase d'Identité : peut apparaître tout à fait normal à un enfant quelle que soit son apparence

Phase Nature : peut apparaître tout à fait normal à un enfant quelle que soit son apparence, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (poing) 1

Phase Légende : peut apparaître tout à fait normal à un enfant quelle que soit son apparence, Mode d'Attaque (mâchoire) 4, Mode d'Attaque (poing) 3

Apparence : 4

Cette créature ressemble à un géant d'environ 8 mètres de haut. La principale différence physique entre le géant et l'ogre sont ses dents pointues et aiguisées comme des rasoirs.

Echelle : Grande

Milieu Naturel : forêt, montagne

Histoire : Les ogres sont des cousins des Géants, mais de moindre taille. On peut retrouver leurs traces dans quasiment toutes les cultures. Dans la nature, les ogres vivent généralement dans des grottes ou d'épais sous-bois. Ils s'installent parfois dans des villes ou des châteaux après avoir pillé, violé et massacré leurs habitants. Les enfants et les jeunes filles sont leur plat de prédilection, mais ils apprécient aussi le bétail et peuvent survivre à de très longues périodes de jeûne. Ces créatures atteignent rarement un âge canonique et leurs effectifs ne croissent guère en raison de leur propension à dévorer leurs propres enfants.

Dans de nombreuses régions du monde, les ogres construisent leurs maisons en utilisant des denrées comestibles dans l'espoir d'y attirer des enfants humains. Comme les géants, ils se fient énormément à leur odorat très développé pour repérer les humains à de grandes distances.

ONAQUI

L'onaqui est une nouvelle créature magique. Son apparence est celle d'un homme de 2,50 mètres de haut, avec une tête de chauve-souris, des ailes de chauve-souris et des membres (bras et jambes) de jaguar (griffes comprises). (si quelqu'un peut m'en faire le dessin, c'est volontiers)

Origine : Amérique du Sud

Caractère : Vicieux, méchant, carnivore, sadique, anthropophage.

Frémissement : camouflage 1 (jungle).

Connaissance : camouflage (jungle) 2, résistance aux métaux et au bois 1, allergie au jade 1.

Voyage : camouflage (jungle) 3, résistance aux métaux et au bois 2, allergie au jade 2, peur spéciale 1.

Transformation : camouflage (jungle) 4, résistance aux métaux et au bois 3, allergie au jade 3, peur spéciale 2, force 1.

Identité : force 2, griffes, vol (ailes) 1, sonar 1, une blessure dans la poitrine par du jade est automatiquement mortelle.

Nature : force 2, endurance 1, griffe 1, vol (ailes) 2, sonar 2, une blessure dans la poitrine par du jade est automatiquement mortelle.

Légende : force 2, endurance 2, griffe 2, vol (ailes) 2, sonar 3, une blessure dans la poitrine par du jade est automatiquement mortelle, immunité totale aux métaux et au bois.

Pouvoir Inné : Nécromancie. A partir de la Phase de connaissance, l'Onaqui peut prendre le contrôle de ses victimes (strictement humaines, les êtres magiques ou les dragons ne sont pas concernés) dont il a mangé le cœur. Il peut contrôler les corps pendant 2 heures plus 2 heures par phase supplémentaire, et il contrôle 2 plus 2 corps par phase supplémentaire. Une fois la durée du contrôle écoulée le zombie tombe au sol.



Les zombies ont un + 2 en force et en endurance (qui s'ajoutent à leurs valeurs initiales), mais se retrouvent automatiquement à -1 en Agilité, Dextérité, Précision (quelques soient les valeurs initiales). Une fois un ordre donné, le corps s'efforcera de son possible pour exécuter au mieux les ordres donnés, mais il sera considéré comme n'ayant aucun Métier ou Hobby. De plus, le corps ne sera pas très imaginaire, s'il doit aller quelque part, il ira à pied et ne songera pas à prendre un bus, sauf si on le lui dit. De même, en combat, il utilisera une arme qu'il avait à la main, mais il ne fera pas trois mètres pour en chercher une.

Donc au maximum (c'est à dire en Transformation, l'Onaqui peut contrôler 6 corps pendant 6 heures).

Peur spéciale : quand l'Onaqui a faim, toutes les victimes potentielles se trouvant dans sa zone d'action entendent un battement de cœur, plus l'Onaqui a faim, plus le battement de cœur est fort. Mais le battement ne s'entend que dans l'esprit des proies, ce n'est pas un phénomène physique mais télépathique et il n'est pas localisable. Tous ceux qui entendent le battement de cœur, subissent l'effet d'un sort de Peur et subissent un malus égal au ni veau du pouvoir à toutes leurs actions. De plus, ceux qui ratent leur jet de résistance au sort, partent en courant, dans n'importe quelle direction pendant 1d10 minutes. Pour résister à l'envie de s'enfuir, les victimes ont droit à un jet, en utilisant toute caractéristique utile (volonté, sang froid, etc.) plus 1d10. Si le jet est égal ou supérieur à 3 + niveau du sort, les personnes ne se mettent pas à courir.

ONI

Pays d'origine : Japon.

Autres appellations : -

Description : Cette créature est de forme humaine, bien que grande et laide. Elle possède de grosses cornes, des griffes énormes et vit le plus souvent dans les montagnes. Elle se bat au bâton et s'habille d'un simple pagne de fourrure. Elle pratique la magie illusionniste.



Caractère : Pervers. Calculateur. Aime se déguiser.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Magie alchimique 4, Compétence (combat au bâton) 3, Majoration (volonté) 2, Résistance (magie) 1.
- Pouvoir unique (Magie illusionniste) : Chaque phase à partir de celle du frémissement permet à l'oni de posséder deux points de Mana (les points sont récupérés à raison de 1 par jour) qui lui permettent de jeter des sorts comme un dragon, à la condition qu'il parvienne à apprendre des sortilèges. Les sorts appris devront être réalisables avec une forme artistique qui ne se base sur aucun objet physique, ou être réalisés sans masque.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (griffe)

Phase Nature : Mode d'Attaque (griffe) 2, vol 1

Phase Légende : Mode d'Attaque (griffe) 4, vol 3

Apparence : 4 (3 à la rigueur)

Cette créature est humanoïde bien que grande et laide. Elle possède de grandes cornes sur le front, des griffes énormes et porte généralement des peaux de bêtes ou un simple pagne de cuir.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : montagne

Histoire : Oni est plus ou moins l'équivalent de nos ogres.

Ils sont musclés, avec des crocs, des cornes de taureau et une peau rouge ou verte. Leur corps est incroyablement épais. Quand un de ses membres est coupé, il le replace et se soigne instantanément. Un Oni a souvent un Kanabo, une large barre de fer avec des picots, qui est très destructrice quand le Oni l'utilise. Certaines légendes disent que les Oni haïssent le soja, mais d'autres ne le disent pas. Bien que leur pays d'origine soit le Jigoku (l'Enfer), certains Oni se trouvent sur notre monde, et quelques-uns uns vivent dans nos cités en se cachant. Ils adorent manger la chair humaine.

On dit aussi qu'une personne sous l'emprise d'une colère extrême se transformera en Oni. Il y a beaucoup de folklore disant qu'une femme avec une grande jalousie deviendrait une Hannya, la femelle Oni.

Complément : Ce sont des créatures de la mythologie Bouddhiste. A cause de l'entremêlement des deux traditions (Shinto et Bouddhisme) au Japon, elles se retrouvent dans les deux. Ils ont une tendance à saccager, piller et être tués par le héros de l'histoire. Ils ont une grande taille, souvent des crocs et parfois trois yeux, des doigts ou des piquants. Ils sont en rose, rouge, bleu et gris. Les Oni sont stupides et méchants, et généralement mauvais. Les Oni sont capables de voler, mais ils n'utilisent pas souvent cet avantage. Ils sont réputés pour porter un énorme maillet. Un Oni est très rancunier et il peut faire reporter sa vengeance sur les descendants de sa cible.

PENNAGGOLAN

Pays d'origine : Asie du sud-est, Malaisie.

Autres appellations : Gaki (Japon).

Description : Les pennaggolan sont des espèces de vampire et forment l'une des plus terrifiantes races de créatures mort-vivants qui existent. Le pennaggolan ressemble à une hideuse tête volante, d'où pendent deux poumons et un appareil digestif. Ses intestins, immondes tentacules improvisées, lui servent à agripper ses victimes à la gorge et aux membres, puis à les étouffer avant de se repaître de leur sang.

Les pennaggolan préfèrent capturer leur victime par la ruse et la discrétion. Elle doit reprendre son aspect naturel pour se nourrir, ce qui la rend difficile à repérer quand elle se déplace sous cette forme. Après avoir bu au coup de sa victime, les



entrailles du pennaggolan sont gonflé de sang et il ne pourra plus retrouver sa forme humaine avant plusieurs jours.

Caractère : Rusé, égocentrique, calculateur, mégalomane.

Pouvoirs innés :

· **Phase de la Transformation** : Possession 4, Majoration (Volonté) 3, Allergie (Soleil) 2, Résistance (Métal) 2, Immunité (Maladies).

· **Pouvoir unique (Malédiction)** : Dès la phase du Frémissement, tout les ennemis du pennaggolan dans un rayon de 10 m subissent un malus de 1 à tout leurs jets de dés.

A la phase de la Connaissance, il peut choisir de maudire une victime de son choix. Jusqu'au prochain lever de soleil, celle-ci subie un malus de 2 points à toutes ses actions.

A la phase du Voyage, les ennemis du pennagolan subissent un malus de 2 points.

A la phase de la Transformation, la victime maudite se voit affliger d'un malus de 4 points.

· **Phase d'Identité** : Mode d'attaque (Tentacules) 1, Mode d'Attaque (Mâchoires) 1, Vol 2.

· **Phase Nature** : Mode d'attaque (Tentacules) 2, Mode d'Attaque (Mâchoires) 1, Vol 3.

· **Phase Légende** : Mode d'attaque (Tentacules) 3, Mode d'Attaque (Mâchoires) 2, Vol 4.

Apparence : 4 .

Son apparence horrible ne peut être confondue avec quoique ce soit de naturel.

Milieu Naturel : Tous ceux que fréquentent les humains, même s'ils préfèrent quelquefois des retraites isolées.

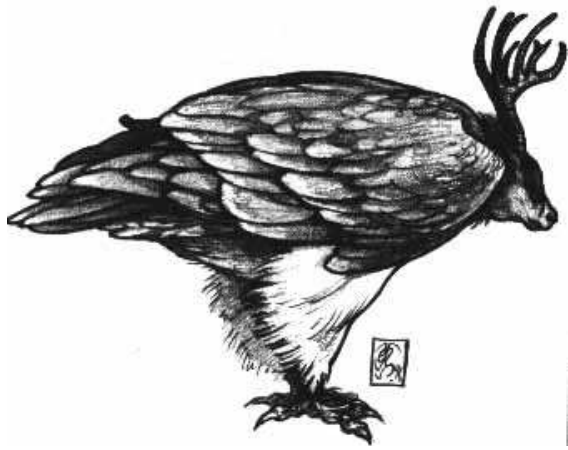
Histoire :

Gorgé de sang, ils deviennent incapables de voler, et ce jusqu'à ce que leur digestion soit terminée. Ils l'accélèrent en ingurgitant de grandes quantités de vinaigres ou en y trempant ce qui leur sert de corps.

A la base le Penangollan est une femme. Et souvent une mère. En souvenir de cet état, elle déteste relativement les femmes enceintes et les enfants. Comme tout fantôme malais qui se respecte, elle a une prédilection pour agir la nuit, et va souvent sur les toits des hôpitaux pour surveiller les naissances. Autrement sous son apparence humaine, elle a tendance à choisir des professions médicales, voir carrément sage-femme, cela lui permettant d'assouvir plus facilement ses instincts meurtriers.

Un des moyens de se protéger de son approche est de s'entourer de plante piquantes (ronces... qu'on peut avantageusement remplacer par des barbelés) car ses entrailles pendantes se prennent dedans.

Certains rapportent qu'elle émet une odeur de vinaigre.



PERITON

Pays d'origine : Atlantide, Grèce.

Autre appellation : Peritios.

Description : Le periton est un animal qui tient à la fois de l'oiseau et du cerf. Il vole souvent très haut et vit en groupes. Ils sont carnivores et haïssent les hommes.

Caractère : Malveillant, violent. cruel

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Chance, Majoration (vitesse) 3, Sens accru (vue) 2, Malchance.
- Pouvoir unique (Contrôle des ombres) : A partir de la phase de la transformation le periton peut contrôler totalement son ombre. Elle peut prendre une autre forme que la sienne ou bien disparaître totalement. Cela n'a pas beaucoup d'intérêt en termes de jeu, même si l'on peut imaginer que ce pouvoir accorde un léger bonus en cas de camouflage.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (corne), vol 1

Phase Nature : Mode d'Attaque (corne) 2, vol 2

Phase Légende : Mode d'Attaque (corne) 4, vol 4

Apparence : 4

Cet animal est une sorte de grand aigle à tête de cerf. Il mesure 3 mètres d'envergure et peut voler à de très hautes altitudes. Ses cornes semblables à celle d'un cerf, ne lui permettent pas de passer pour un véritable oiseau.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : forêt, montagne.

Histoire : On raconte que ces créatures sont les formes animales d'âmes humaines assoiffées de sang. On le déduit de ce que les Pérytons projettent une ombre de forme humaine.

On raconte aussi que l'unique moyen dont ils disposent pour reprendre forme humaine est de tuer un homme. Le fait qu'ils ne tuent qu'une seule victime, se vautrent dans ses restes puis s'envolent, ajoute du crédit à cette légende.

Complément : Les Péritios habitent l'Atlantide et sont moitié cerfs, moitié oiseaux. Ils ont du cerf la tête et les pattes. Quand au corps c'est un oiseau parfait avec ses ailes et son plumage.

Leur particularité la plus étonnante consiste, quand ils sont au soleil, à projeter l'ombre d'un être humain au lieu de celle de leur propre corps, d'où certains concluent que les Péritios sont les esprits d'individus morts loin de la protection des dieux.

On les a surpris se nourrissant de terre sèche, ils volent par bandes et on les a vus à grande altitude au-dessus des colonnes d'Hercule.

Ils (les Péritios) sont de redoutables ennemis du genre humain. Il paraît que quand ils arrivent à tuer un homme, son ombre obéit immédiatement à leur corps et ils obtiennent la faveur des dieux.

Ceux qui traversèrent, avec Scipion, les eaux pour vaincre Carthage furent très près d'échouer dans leur entreprise, car durant la traversée un groupe compact de Péritios apparut, qui en tua beaucoup.

A Ravenne, où on les a vus il y a peu d'années, on dit que leur plumage est de couleur céleste, ce qui me surprend beaucoup, car j'ai lu qu'il s'habille d'un vert très obscur.

La Sibylle d'Érythrée affirma dans un de ses oracles que Rome serait détruite par les Péritios.

Complément : On dit qu'ils sont les esprits de voyageurs qui sont morts loin de chez eux, et donc de leurs dieux.

PEGASE

Pays d'origine : Grèce.

Autres appellations : Chrysaor.

Description : Cheval d'un blanc immaculé, doté en outre d'ailes d'oiseau.

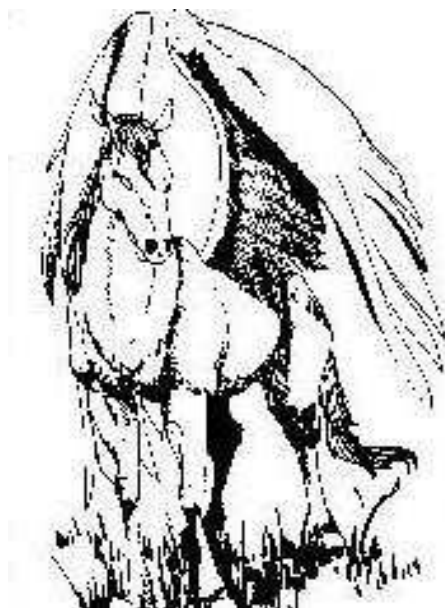
Depuis la confrontation entre Persée et la Méduse, les pégases ont toujours été les ennemis de ces femmes aux cheveux de serpents. Même sous leur apparence humaine, ces créatures magiques pourchassent sans relâche les tueurs cruels et vicieux que sont les méduses.



Caractère : Calme, calculateur, juste.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (rapidité) 4, Majoration (beauté) 3, Sens accru (odorat) 2, Chance 1.
- Pouvoir unique (Vitesse) : A la phase du frémissement, le pégase peut courir pendant huit heures sans se fatiguer. A partir de la phase du voyage, le pégase peut se déplacer au double de vitesse d'un être humain normal. A la phase de la transformation, il se déplace quatre fois plus vite et peut faire des bonds de trois mètres en longueur et sans élan.



Phase d'Identité : Mode d'Attaque (sabot) 1, bond 100m

Phase Nature : Mode d'Attaque (sabot) 1, bond 100m, Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Mode d'Attaque (aile) 1 qui permettent de planer comme un deltaplane

Phase Légende : Mode d'Attaque (sabot) 3, bond 300m, Mode d'Attaque (mâchoire) 3, Mode d'Attaque (aile) 3

Apparence : 3

Cette créature est tout simplement un petit cheval ailé, tout juste plus grand qu'un poney. Il est presque toujours de couleur claire (blanc ou beige). Ses ailes lui permettent de se déplacer par bonds d'une centaine de mètres mais certainement pas de parcourir de longues distances.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : plaines.

Histoire : le Pégase et Chrysaor seraient les fils de Poséidon et de Méduse. Ils seraient sortis du cou tranché de Méduse. Pégase aurait vécu en recherchant les fontaines. Normalement indomptable, Bellérophon le captura néanmoins avec l'aide de la déesse Athéna. Ensuite il s'en servit comme monture pour vaincre la Chimère et les Amazones. Mais Bellérophon voulut monter en Olympe, et il fut désarçonner par Zeus. Seul Pégase arriva à destination et Zeus s'en servit comme monture, puis le plaça dans les constellations.



PHENIX

Pays d'origine : Chine, Europe.

Autre appellation : Heng (Chine).

Description : Le phénix est un très bel oiseau aux plumes de feu qui possède le pouvoir bien particulier de pouvoir se régénérer lorsqu'il s'enflamme entièrement. C'est un rapace de grande taille qui vit au sommet de hautes montagnes.

Caractère : Suicidaire, très proche de la nature.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (vitesse) 4, Majoration (perception) 3, Majoration (endurance) 2, immunité (feu).
- Pouvoir unique (Régénération) : A partir de la phase de la transformation, le phénix peut, s'il est immergé dans un feu de grande taille, se régénérer comme s'il possédait le pouvoir inné du même nom au niveau 5.

Phase d'Identité : vol 1

Phase Nature : vol 3

Phase Légende : vol 5, résurrection si le corps est plongé dans le feu

Apparence : 4 (2 à longue distance)

Grand oiseau aux ailes enflammées d'une dizaine de mètres d'envergure. Vu de loin, lorsque le feu que produit les ailes est difficile à voir, on peut croire que c'est un rapace tout à fait normal.

Echelle : Grande

Milieu Naturel : sommet d'une haute montagne.

Histoire : Grand oiseau mâle de la Méditerranée orientale si magnifique d'aspect que les Phéniciens appelèrent leur patrie d'après son nom. Il est d'origine égyptienne. C'est le seul membre de son espèce, bien qu'il ait certains liens avec les paons et des relations étroites avec le soleil.

Le Phénix est amical sans plus avec les humains. Presque immortel il vivrait 500 ans selon certains, 1461, voire 12954, selon d'autres ! Le Phénix n'utilise qu'une seule méthode pour se perpétuer. A la fin du cycle de sa vie, il va en Egypte, construit son nid avec des brindilles d'arbres à épices, s'y installe et bat des ailes. Aussitôt, ses ailes prennent feu. L'oiseau meurt brûlé vif, mais de ses cendres renaît un jeune Phénix tout aussi beau.

La première tâche du jeune phénix est de voler vers le temple du Soleil à Héliopolis, en Egypte, où se trouve le corps momifié de son ancêtre placé sur un autel. Puis il s'envole vers la Phénicie vivre jusqu'au jour où il faudra qu'il s'immole lui-même pour renaître de ses cendres.

PIXIE

Pays d'origine : Europe centrale, pays scandinaves.

Autres appellations : Fée, Lutin, Elfe, Sylphe.

Description : Petit être humain ailé, dodu et sympathique. Possède quelquefois des vêtements, mais préfère apparaître nu.

Caractère : Jovial, farceur, facile à émouvoir, tombe facilement amoureuse.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Sens accru (ouïe) 4, Majoration (rapidité) 3, Compétence (raconter des blagues) 2,

Résistance (attaques mentales) 1.

- Pouvoir unique (Histoire drôle) : A partir de la phase du voyage, les blagues racontées par un pixie sont tellement drôles qu'elles affectent une victime choisie comme un sort de "Rire" draconique. Une blague aussi drôle ne peut être racontée qu'une seule fois par jour. A la phase de la transformation, le pixie peut raconter une de ces blagues toutes les heures.

Phase d'Identité : vol 1, invisibilité 1

Phase Nature : invisibilité 2, 4 pixies peuvent lancer un sort d'amnésie par semaine masque égal histoire drôle

Phase Légende : invisibilité 4, 4 pixies peuvent lancer un sort d'amnésie par semaine masque égal histoire drôle, -2 pour être soigné

Apparence : 4



Le pixie est une petite créature ailée d'environ 15 cm de haut. Qu'il soit mâle ou femelle, le pixie préfère vivre nu et est particulièrement dodu. Son vol est précis et ses ailes de libellule lui permettent même de faire du sur place.

Milieu Naturel : forêts, landes.

Histoire : Souvent pas plus grand qu'une main d'homme, un pixie ressemble à un humain avec des cheveux rouges et des yeux verts. Ils ont des nez en trompette et un sourire malicieux. Ils portent souvent de légers vêtements verts. Les Pixies ont la capacité de changer de taille à volonté. Ce sont des comiques qui aiment à faire des blagues aux humains. Cependant, ils peuvent être très perturbés si un homme porte son manteau à l'envers. Leur origine est inconnue, mais on dit qu'ils furent les premiers des faeries à arriver en Angleterre. Les fermiers connaissent la présence des Pixies et font certaines choses pour leur plaire, mais cependant ils préfèrent les garder hors de leur ferme. La nuit, des fermiers laissent une tasse d'eau pour que les mères Pixie puissent laver leurs enfants, ils laissent aussi du lait pour qu'ils puissent boire et ils veillent à ce que les Pixies aient un endroit propre pour danser. Les Pixies se trouvent souvent dans les comtés du Somerset, du Devon et de Cornouailles.

Echelle : Minuscule

PYGMEE

Pays d'origine : Hindoustan, Ethiopie.

Autre appellation :

Description : Cette petite créature africaine ressemble à un petit être humain de quelques centimètres de haut. Ses dents sont tranchantes comme des rasoirs et sa peau est couleur d'ébène.



Caractère : Hyperactif, légèrement agressif.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (agilité) 4, Majoration (vitesse) 3, Majoration (dextérité) 2, Camouflage (forêt) 1.
- Pouvoir unique (Diminution) : A partir de la phase du voyage, le pygmée gagne la même capacité de diminution que le bosch (voir règles de base page 176) au niveau 2. Le niveau atteint est égal à 4 à la phase de la transformation.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (mâchoire)

Phase Nature : Mode d'Attaque (mâchoire) 1

Phase Légende : Mode d'Attaque (mâchoire) 3

Apparence : 4

Cette petite créature magique africaine de quelques centimètres de haut ne doit pas être confondue avec un véritable pygmée ; son apparence grotesque ne lui permet pas de se faire passer pour un être humain.

Echelle : Minuscule

Milieu Naturel : savane, forêt

Histoire : D'après le savoir des anciens, cette nation de nains mesurant à peu près un mètre vit dans les montagnes, à côté de la frontière de l'Inde ou dans les plaines de l'Ethiopie. Ils vivent dans des huttes de boue mélangée à des plumes et des coquilles d'œufs. Aristote dit d'eux qu'ils vivent dans des tanières souterraines. Ils portent des haches, puisqu'ils sont toujours prêts à travailler dans la forêt. Chaque année, ils sont attaqués par des nuées de grues qui arrivent des steppes russes. Chevauchant des béliers et des chèvres, les Pygmées agissent en détruisant les œufs et les oisillons de leurs ennemis. Ces expéditions guerrières leurs prennent tout leur temps pendant trois mois sur douze. Les Pygmées portent aussi le nom de dieux Carthaginois dont la figure est couverte de tatouages pour effrayer leurs ennemis.



RAKSHASA

Pays d'origine : Inde.

Autres appellations : Raksha.

Description : Le rakshasa est un esprit de la nuit difforme aux membres multiples. Il pourchasse les êtres humains et les dévore. Il hurle d'une façon monstrueuse et est quelquefois comparé aux ogres européens.

Caractère : Cruel. Ne supporte pas la lumière du jour. Bruyant. Vorace.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Magie alchimique 4, Malchance, Sens accru (vision nocturne) 2, Camouflage (nuit) 1.
- Pouvoir unique (Cauchemar) : Un rakshasa en phase de frémissement gagne 5 points de Mana ainsi qu'un sortilège de Cauchemar (chant) irréalisable sans masque. Les rakshasas récupèrent un point de Mana par nuit. Chaque phase après celle du frémissement augmente le niveau du sort d'un point.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Mode d'Attaque (griffe) 1, Voix comme le géant en frémissement

Phase Nature : Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Mode d'Attaque (griffe) 2, vision nocturne totale, Voix comme géant en phase connaissance

Phase Légende : Mode d'Attaque (mâchoire) 3, Mode d'Attaque (griffe) 4, vision nocturne totale, Voix comme géant en phase transformation, deux attaques avec les bras par tour, immunité à la maladie normale (ne marche pas contre la magie)

Apparence : 4

Cette créature est vaguement anthropomorphe même si elle possède trois paires de bras musculeux qui se terminent par des griffes longues et effilées. Sa voix est nasillarde et il a du mal à respirer sans siffler d'une sinistre manière.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : forêt de nuit.

Histoire : La répugnante « maudite famille » des Hindous. Le seigneur de tous les Rakshashas est Ravana. Il a dix têtes et vingt bras qui repoussent dès qu'on les coupe. Son corps hideux porte des myriades de cicatrices et de blessures ouvertes, produit par les incessants combats avec les dieux.

Les Rakshashas sont des créatures malfaisantes qui essaient constamment de vaincre les dieux, parfois gagnant, parfois perdant. Ils se battent aussi contre les humains et dévorent bon nombre d'hommes, de femmes et d'enfants. Bien sûr, ils détestent les saints hommes qu'ils arrachent à leurs prières pour les manger en poussant des cris de plaisir démoniaques. Désarmés devant les Rakshashas, les hommes doivent compter sur les dieux pour les aider, même si le terrible Dourga, au corps d'homme et à la tête de taureau, vainquit un jour tous les dieux et les força à s'exiler.

Une horde de démons mineurs les aide en tourmentant aussi bien les vivants que les morts. Les Pishacas, créatures qui ressemblent à des Lutins, en plus répugnants, habitent les cimetières et harcèlent les morts et ceux qui les aiment. Ce sont des vampires qui transmettent de nombreuses maladies, dont la lèpre.

Les Bhutas, esprit cousins des précédents, infestent également les cimetières. Ce sont les mauvais esprits des morts qu'ils peuvent forcer à se lever de leurs tombes et à attaquer les vivants.

Les Grahass, autre branche de cette famille maudite, sont les démons de la Maladie. Eux aussi habitent les cimetières et attendent, étendus, que passe un promeneur imprudent. Dès qu'il arrive, ils entrent dans son corps par tous ses orifices et s'y installent pour le détruire de l'intérieur.

ROCK

Pays d'origine : Europe.

Autre appellation : -

Description : C'est un immense oiseau qui peut voler en emportant dans ses serres éléphants et rhinocéros. Certains peuvent même capturer des baleines comme un martin-pêcheur récupère un poisson. Les rocks ont une envergure de plusieurs centaines de mètres.



Caractère : Gourmand, actif surtout dans la journée, passionné.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (force) 4, Majoration (endurance) 3, Résistance (faim) 2, Immunité (froid).

- Pouvoir unique (Force démesurée) : A partir de la Phase du voyage, un rock peut doubler sa caractéristique de Force (si elle positive) pendant une minute. A la phase de la transformation, la majoration peut durer jusqu'à cinq minutes. Un rock ne peut utiliser ce pouvoir plus d'une fois par jour.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (bec), vol 2

Phase Nature : Mode d'Attaque (bec) 2, Mode d'Attaque (griffe) 1, vol 2

Phase Légende : Mode d'Attaque (bec) 4, Mode d'Attaque (griffe) 3, vol 4

Milieu Naturel : sommet d'une haute montagne.

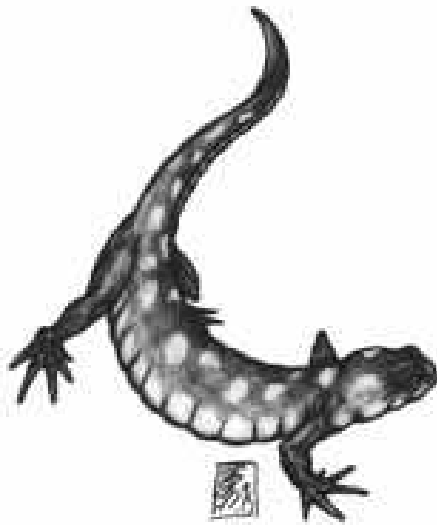
Apparence : 4 (1 en photo)

Ce gigantesque oiseau de plusieurs dizaines de mètres d'envergure est tellement grand qu'il se nourrit d'éléphants, de rhinocéros et d'hippopotames. Même à longue distance, sa taille démesurée ne peut permettre de le prendre pour un oiseau existant. A la limite, sur une photo sans aucun autre point de repère, on pourrait le prendre pour un énorme aigle (ou pour un passereau dans certains cas).

Echelle : Immense

Histoire : Enormes oiseaux qui vivent sur certaines îles de l'océan Indien. Chacune de leur plume est aussi grande qu'une feuille de palmier. Les îles qu'ils habitent ne leur fournissent pas assez de nourriture et voilà pourquoi ils cherchent des proies en Afrique ou en Inde, enlevant toutes sortes de créatures, même des éléphants.

Sindbad, le marin de Bagdad, eut deux aventure avec les Rocs. La première fois, abandonné sur une île, il utilisa un roc pour s'enfuir en s'attachant à sa patte. L'énorme oiseau ne perçut même pas sa présence. La seconde fut lors de son cinquième voyage. Sur une île avec des marchands, ils découvrirent un œuf de Roc. Malgré ses avertissements, les compagnons de Sindbad mangèrent l'œuf. Au retour des parents, les marchands s'enfuirent à bord de leur bateau pendant que les Rocs les bombardaient avec des rochers. Tout le monde périt, seul Sindbad survécut et il atteignit à la nage une autre île.



SALAMANDRE

Pays d'origine : Bassin méditerranéen.

Autre appellation : Elémentaire du feu.

Description : La salamandre est un petit animal dont l'apparence rappelle à la fois le triton et le lézard. Elle génère perpétuellement une forte chaleur capable de mettre le feu à tout ce qu'elle touche. Elle peut survivre au milieu d'un brasier.

Caractère : Pratiquement schizophrène, à la fois calme et impulsif, pacifique et violent tour à tour. Adore la proximité d'une source de chaleur.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Résistance (feu) 4, Résistance (vapeurs toxiques) 3, Sens accru (vue) 2, Majoration (Rapidité) 1.
- Pouvoir unique (Incendie) : A partir de la phase du voyage, la salamandre peut déclencher de petits incendies, uniquement par la pensée. La salamandre doit se concentrer sur un point précis pendant cinq minutes avant que le feu ne prenne (et il ne se développera pas si la matière fixée est inflammable). La durée de concentration n'est que de 30 secondes à la phase suivante.

Phase d'Identité : immunité au feu

Phase Nature : immunité au feu, immunité aux gaz

Phase Légende : immunité au feu, immunité aux gaz, double l'importance des feux qu'elle peut déclencher

Apparence : 1

Petit batracien tout à fait normal. Elle mesure 10 centimètres de long et sa peau peut aussi bien arborer de jolies couleurs (rouge ou jaune vif) que des tons pastels (marrons ou verts).

Echelle : Minuscule

Milieu Naturel : garrigues, forêts méditerranéennes.

Histoire : Le lézard des alchimistes. Elle ressemble beaucoup aux petits lézards noir et jaune qui habitent les endroits humides et moussus d'Europe. Mais la Salamandre peut vivre dans le feu le plus brûlant.

Les Salamandres utiles aux alchimistes se trouvent sur les pentes des volcans, surtout quand une éruption envoie des coulées de lave sur les flancs. Le plus sûr moyen d'en attraper une est de porter un habit et des chaussures en peau de salamandre, parce qu'on peut, ainsi, marcher sans dommage dans la lave en fusion. Il s'agit d'un cercle vicieux car pour avoir la peau de salamandre, il faut d'abord se procurer une Salamandre.

Les alchimistes utilisent les Salamandres lors d'une étape du processus complexe au cours duquel ils changent le plomb en or. La Salamandre permet de vérifier la bonne température. Quand le feu est assez chaud pour que l'opération de conversion commence, la Salamandre saute dedans et s'ébat dans les charbons ardents. Quelquefois, quand un feu est assez brûlant, on voit apparaître une Salamandre au milieu des flammes.

Complément : Esprits élémentaires qui, d'après Montfaucon de Villars, « *sont composées des plus subtiles parties de la sphère du Feu, conglogées et organisées par l'action du feu universel ainsi appelé parce qu'il est le principe de tous les mouvements de la nature. Les sylphes, de même, sont composés des plus purs atomes de l'air ; les nymphes des plus déliées parties de l'eau et les gnomes des plus subtiles parties de la terre.* » Le même auteur ajoute que les salamandres servent les sages, sans rechercher pour autant leur compagnie, et que la durée de leur existence est particulièrement élevée. « *Leurs filles et leurs femmes se font voir rarement ; elles sont pourtant belles, plus belles que les femmes des autres esprits, puisqu'elles sont d'un élément plus pur.* » On ne saurait donc les confondre avec les succubes ou les incubes, mais de leurs rapports avec les humains des enfants peuvent naître, tel Romulus, issu des amours d'un salamandre et de la belle Sylvia, qui se prétendit à tort enceinte du dieu Mars. Telle est l'opinion des cabalistes qui, par ailleurs, assurent que pour soumettre les Salamandres (et les autres esprits), il suffit, grâce à l'emploi de miroirs concaves, d'attirer les rayons du soleil dans un globe de verre. Il se forme alors « *une poudre solaire qui se purifie d'elle-même et qui, avalée, est souverainement propre à exalter le feu qui est en nous.* » et, par voie de conséquence, à commander aux génies ignés.

SHANG YANG

Pays d'origine : Chine.

Autres appellations : -

Description : Cet oiseau échassier possède la particularité de ne disposer que d'une seule patte. Il avale de l'eau et la recrache sous forme de nuages de pluie. C'est cette créature qui est l'ailleurs responsable de toutes les pluies diluviennes de la Chine antique!

Caractère : Calme, pondéré, très difficile à faire réagir.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Camouflage (lac) 4, détection du danger 3, Immunité (noyade), résistance (feu) 1.
- Pouvoir unique (Météorologie) : Un shang yang en phase de la connaissance gagne 4 points de mana ainsi qu'un sortilège de Météorologie (sans masque). Les shang yangs récupèrent un point de mana par semaine. Chaque phase après celle de la connaissance augmente le niveau du sort d'un point et les points de mana de 2.

Phase d'Identité : vol 1, Mode d'Attaque (bec) 1

Phase Nature : Mode d'Attaque (bec) 1, vol 3, immunité au sort affectant l'esprit

Phase Légende : Mode d'Attaque (bec) 3, vol 5, immunité au sort affectant l'esprit

Apparence : 1 (2 s'il se déplace ou s'il est observé par un scientifique)

Ce grand animal mythique ressemble à un grand oiseau qui ne possède qu'une seule patte. Il mesure environ 1,60 mètres de haut et peut à la rigueur passer pour une créature existante (de nombreux oiseaux se reposent en ne posant qu'une seule patte). Sa taille est étonnante mais peut sembler normale pour un témoin pas très au fait des créatures vivant en Chine.

Echelle : Petite

Milieu Naturel : lacs, rizières.

Histoire : rien trouvé.





SIRENE

Pays d'origine : Grèce.

Autres appellations : Harpie, Nymphé, Siren, Mermaid.

Description : Cette créature est une sorte de croisement entre un oiseau de proie et une femme. Elle possède des ailes et des griffes d'oiseau, ainsi qu'une tête et un buste de femme. Elle chante et charme les marins pour faire échouer les bateaux sur de dangereux récifs.

Caractère : Séductrice. Tentatrice. Cruelle.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (beauté) 4, Compétence (séduction) 3, Divination 2, Sens accru (vue).
- Pouvoir unique (Charme) : Une sirène en phase de frémissement gagne 4 points de Mana ainsi qu'un sortilège de séduction (chant) irréalisable sans masque. Les sirènes récupèrent un point de Mana par semaine. Chaque phase après celle du frémissement augmente le niveau du sort d'un point et les points de Mana de 2.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (griffe), vol 1

Phase Nature : Mode d'Attaque (griffe) 1, vol 1

Phase Légende : Mode d'Attaque (griffe) 3, vol 2

Apparence : 4

La sirène est une sorte de croisement entre un oiseau et une femme. Elle peut donc être très facilement confondue avec une harpie. Elle possède un torse et une tête de femme. Elle mesure rarement plus d'un mètre de haut.

Echelle : Petite

Milieu Naturel : bord de mer, île.

Histoire : Oiseaux ou poissons de la taille d'humains adultes aux têtes de belles femmes et à la voix irrésistible. Elles apprécient de plus la chair humaine. Les groupes qu'elles forment varient de trois à huit individus.

Leur origine est obscure et contradictoire. Elles seraient à l'origine des Nymphes, filles du dieu des Fleuves, Achéléos, mais d'autre part, elles sont liées à Perséphone, la reine du Monde Souterrain. Personne ne sait pourquoi elles ont pris forme d'oiseaux. Une légende affirme que c'était pour consoler les mortels, en chantant pour eux après la mort, dans le Monde Souterrain, mais cela ne s'accorde pas avec leurs dernières activités. Une autre légende raconte que, lorsqu'elles étaient Nymphes, elles tenaient tellement à leur virginité que Vénus Aphrodite, exaspérée, les transforma en oiseaux.

On ne sait pas pourquoi elles dévorent les hommes, et tout spécialement les marins. Une autre légende affirme qu'elles étaient si fières de leur chant qu'elles défièrent les Muses à un concours. Lorsqu'elles perdirent leur défi, elles s'exilèrent sur une île rocheuse (peut être Capri) et se vengeaient sur les marins de passage. Certaines légendes affirment qu'elles peuvent se changer en Ondines, de sorte que la beauté de leurs poitrines nues les rend encore plus séduisantes.

En tout cas, il n'y a aucun doute sur leurs techniques. Quand elles voient un bateau à l'horizon, elles se posent sur les roches et chantent leurs chansons d'une exquise douceur promettant des plaisirs merveilleux. Alors, les marins abandonnent le navire et nagent vers les rochers. Dès qu'ils sont sur la terre ferme, les Sirènes fondent sur leurs proies, les déchirant de leurs griffes et crachant leurs os au sol.

Dans les légendes deux grands héros grecs croisèrent le chemin des Sirènes, Jason et ses Argonautes et bien sûr Ulysse.

SPHINX



Pays d'origine : Afrique, Moyen-Orient.

Autres appellations : -

Description : Créature massive à la tête de femme et au corps de lion. Elle possède aussi quelquefois quelques éléments d'un aigle ou d'un autre oiseau de même type.

Caractère : Intelligent, calme, attentif, très bonne mémoire.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Résistance (conflits verbaux) 4, Majoration (volonté) 3, Compétence (discussion) 2, Majoration (charisme)].
- Pouvoir unique (question déstabilisatrice) : Dès la phase de la connaissance, le sphinx gagne la capacité de retourner la situation en cas d'interrogatoire. Il peut ainsi résister à cette forme de communication pendant au moins une heure. Passé ce délai, il est trop épuisé pour continuer et devient tout à fait normal. A la phase suivante, le pouvoir dure une journée entière. A la phase de la transformation, son pouvoir est permanent. Aucun interrogatoire (musclé ou pas) n'aura d'effet sur lui.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (griffe)

Phase Nature : Mode d'Attaque (griffe) 1, vol 1

Phase Légende : Mode d'Attaque (griffe) 3, vol 3

Apparence : 4

Cette créature est un croisement entre une femme et un lion. Il ne possède d'ailleurs que la tête et le poitrail de la femme. Elle possède aussi quelquefois des ailes d'aigles mais cela reste rare. Le sphinx mesure souvent plus de deux mètres au garrot.

Echelle : Grande

Milieu Naturel : près de lieux qui doivent être gardés ou lieux de passages (dommage).



Histoire : Il existe de nombreuses espèces de cette créature. Alors que les Sphinx d'Egypte sont des lions à face humaine, les Sphinx grecs, ou Sphynge, ont le visage et la poitrine d'une femme, le corps d'un lion et les ailes d'un aigle, au caractère cruel et non plus protecteur. Une sous espèce égyptienne, le Criosphinx, a la tête d'un bélier ou d'un faucon.

La Perse, l'Assyrie et la Phénicie abritent des Sphinx des deux sexes. Les Sphinx de la Rome antiques étaient des femelles, probablement un croisement des races égyptienne et grecque, parce qu'elles portaient autour du front un aspic, le serpent du Nil, et possédaient la malfaisance de la Sphynge.

Les Sphinx du Moyen-Orient sont connus pour leur sagesse, peut être parce qu'ils font rarement part de leur savoir et qu'ils semblent se contenter du respect de leurs adorateurs. Ceux de la Grèce ont une personnalité fort différente : ils sont volubiles, agressifs, nomades, prédateurs et ont un goût prononcé pour la chair humaine. Avant de dévorer leurs victimes les Sphinx grecs ont l'habitude de poser des énigmes pour les tourmenter.

Le plus célèbre est celui que la déesse Héra délégua pour punir l'ivrognerie des habitants de Thèbes. Etabli aux portes de la ville, il proposait des énigmes aux voyageurs et ne les dévorait que s'ils ne réussissaient pas à les résoudre. Personne n'y parvint jusqu'à la venue d'Oedipe. De dépit le Sphinx se jeta à la mer.

STRIGE

Pays d'origine : Europe centrale, Moyen-Orient.

Autre appellation : Stirge.

Description : Sorte de petit démon aux ailes noires. Il possède une sorte de trompe effilée dont il se sert pour sucer le sang de ses victimes. Son corps est couvert d'écailles et ses yeux sont d'un vert phosphorescent.

Caractère : Calme, Calculateur discret, observateur.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (rapidité) 4, Sens accru (vision nocturne) 3, Détection du danger 2, Camouflage (partout) 1.

- Pouvoir unique (Point faible) : ce pouvoir relativement puissant, qui apparaît à la phase de la connaissance, permet au strige d'attaquer ses adversaires sans tenir compte de



l'armure qu'ils portent, de leur carapace ou de tout autre vêtement de protection. Dans un premier temps, il n'est utilisable qu'au corps à corps. A la phase suivante il l'est avec des armes de contact. A la phase de la transformation, enfin, il peut être utilisé avec n'importe quelle arme.

Phase d'Identité : vol 1

Phase Nature : vol 1, dard 1 pour boire le sang

Phase Légende : vol 3, dard 3

Apparence : 4

Cette petite créature humanoïde, fragile et ailée d'à peine 40 centimètres de haut possède une petite trompe dont elle se sert pour sucer le sang de ses victimes. Sa peau est écailleuse et ses yeux verts vifs.

Echelle : Très Petite

Milieu Naturel : nature

Histoire : Le mot Stryge a 2 orthographes: "Stryge" et "Strige".

- Quand le mot "Stryge" s'écrit avec un "I", il est Féminin
- Quand le mot "Strige" s'écrit avec un "Y", il est Masculin.

Il semblerait que le mot Strige soit une appellation de l'ancien français et que le nom de base soit Strix.

Du Latin, "Striga" et du Grec, "Strigx", Oiseau de nuit. C'est un esprit nocturne et malfaisant qui pourrait être la métamorphose d'un être humain vivant ou mort dans les légendes orientales. Chez les romains, les striges étaient des démons femelles, à corps de femme mais portant des ailes et des serres d'oiseaux de proie. Elles se nourrissaient du sang des enfants en bas âges, qu'elles guettaient dans leur berceau. Une nymphe, du nom de Carna, protectrice des gonds de porte était particulièrement chargée de les éloigner.

On continua d'en parler au Moyen-Âge, mais en confondant vraies sorcières et faux vampires.

L'interprétation alchimiste des sculptures de Notre-Dame de Paris laisse entendre que "le" Stryge cornu et ailé de la tour sud, tenant entre ses mains sa tête pensive et tirant la langue, représente la matière première. Méryon en fit une curieuse gravure sur un fond de tour Saint-Jacques (lieu exemplaire de la magie parisienne) et d'oiseaux noirs.

Complément : Le Stryge ou strige selon si on s'intéresse au masculin ou au féminin est à la fois associé aux vampires et aux oiseaux de nuits (striga en latin). Cependant on trouve aussi dans le latin et dans le même ordre d'idée le mot stix qui fait référence à son cri perçant. On s'accorde cependant à les apparenter à des démons généralement femelles. Celles-ci en plus de leurs « ailes » sont pourvues de griffes, de petites cornes ainsi que d'une fourrure. Elles vivent généralement dans des lieux reculés comme la montagne, les grottes, etc... Leur taille avoisine généralement les deux mètres de haut et peut atteindre pour les plus vieilles plus de 10 mètres. Elles se distinguent enfin par leur intelligence et leur esprit malin.

SUCCUBE



Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Démon d'amour, Séductrice.

Description : Démon au corps de femme, aux ailes de chauve-souris et aux dents fines et pointues. Son odeur est pestilentielle et doit être masquée par du parfum capiteux.

Caractère : Calculatrice, vicieuse, maléfique, misogyne, souffre d'un complexe de supériorité.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Compétence (séduction) 4, Majoration (beauté) 3, Majoration (charisme) 2, Résistance (poison) 1.
- Pouvoir unique (Baiser mortel) : Dès la phase du frémissement une succube qui embrasse une victime bénéficie ensuite d'un bonus de +2 à ses jets de séduction. A la phase du voyage, ce pouvoir devient plus puissant puisqu'il permet aussi de causer une blessure légère à la victime. A la phase de la transformation, les dommages causés sont graves.

Phase d'Identité : odeur 2 (c'est l'odeur qui Émane d'elle, qui facilite son repérage à l'odeur c'est un défaut), vol 1

Phase Nature : odeur 2, vol 1, polymorphie en femme d'une autre ethnie 1 (odeur non perceptible sous forme humaine)

Phase Légende : odeur 4, vol 3, polymorphie en n'importe quelle femme 1

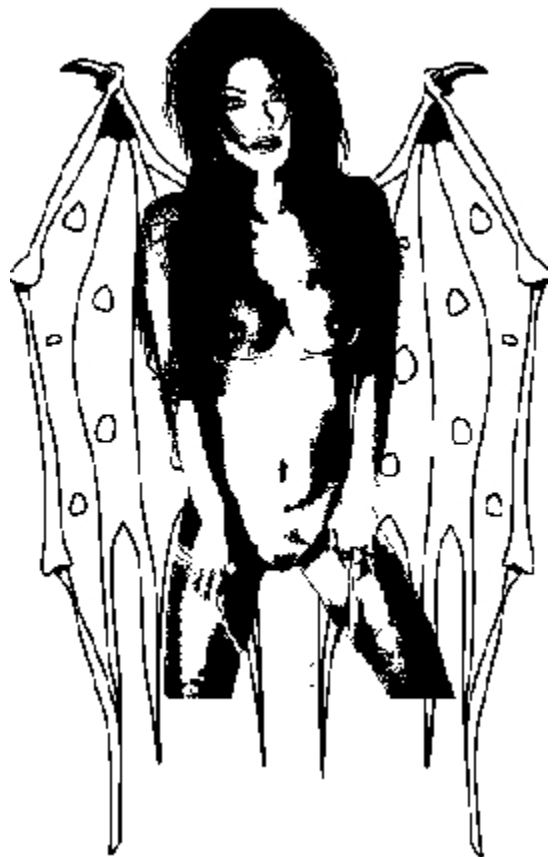
Apparence : 4 (3 elle parvient à masquer son odeur)

La succube possède le corps d'une superbe femme et les ailes d'une chauve-souris. Sa tête porte quelquefois de petites cornes facilement camouflable dans son opulente chevelure. Elle possède en outre de petites dents aiguës et dégage une odeur pestilentielle.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : n'importe où, pas devant plus de 2 humains pas au courant des créatures magiques.

Histoire : Démons femelles au caractère lascif, sans doute apparentées à Lilith, reine de la Nuit. Elles adorent les étreintes viriles mais leurs équivalents masculins, les Incubes, ne s'intéressent qu'aux mortelles. Les Succubes sont trop hideuses pour attirer les hommes mais elles ont des relations sexuelles avec eux pendant qu'ils dorment. Les Succubes,



incapables de véritable amour, s'adonnent à toutes sortes de perversions nocturnes dont le dormeur se réveille épuisé, honteux et mécontent. Le mot « succube » vient probablement du latin *succuba*, « concubine », de *sub*, « sous » et *cubare*, « coucher ». Les Succubes adorent tourmenter les saints hommes qui ont fait vœu de chasteté et pensent que le contact charnel avec les femmes amoindrira leurs pouvoirs spirituels : Elles s'introduisent chez ces ascètes pendant leur sommeil, les entraînent dans des orgies effrénées qu'ils avaient juré de ne jamais connaître.

Complément : Du latin subcubare : coucher sous. Démon lascif revêtant une forme et un comportement féminins afin de soutirer leur semence à des hommes de préférences vigoureux, pour la transmettre ensuite, sous formes d'incubes, à des femmes qu'ils espèrent engrosser. Ce qui ne les empêche pas de venir induire au péché de luxure des moines, anachorètes et adolescents tourmentés par la puberté. Les succubes peuvent également animer momentanément quelque personne décédée dont les partenaires, après une folle nuit d'amour, retrouvent le cadavre au petit matin. Le R.P Delrio affirme cette possibilité et Florimond de Raemond écrit que le démon s'empare du corps des trépassés et « *ministres de la mort logent parmi les morts.* ». Tout comme l'incubat, le succubat devait donner lieu à des récits salaces : par exemple, l'exorciste Brognoli, particulièrement qualifié et intarissable sur ces questions, nous raconte qu'à Bergame, vers 1650, un jeune homme âgé de 22 ans vit le démon lui apparaître sous la forme d'une jeune fille qu'il aimait beaucoup. A cette vue, il poussa un cri, mais le fantôme lui ordonna de se taire en l'assurant qu'il était sa bien-aimée, qu'elle avait fui de sa maison parce que sa mère l'avait maltraitée et qu'elle venait le voir. Il savait très bien que ce n'était pas sa fiancée, mais un démon ; malgré cela, après quelques paroles et quelques caresses, il consentit à ses désirs. Le fantôme lui dit alors qu'il n'était pas sa dulcinée mais un démon, qu'il l'aimait et c'était pour cela qu'il le poursuivait jour et nuit. Brognoli ajoute que ce commerce monstrueux dura plusieurs mois mais que, grâce à son entremise, Dieu délivra enfin le jeune homme qui fit pénitence de ses péchés. Les relations avec les succubes n'ont pas forcément un caractère agréable : Guaccius compare leur vagin à une caverne glacée et Ambroise Paré met en garde les contemporains en racontant la mésaventure survenue à un apprenti boucher qui était profondément plongé dans ses pensées érotiques et fut étonné lorsqu'il s'aperçut subitement devant lui un diable ressemblant à une belle femme avec lequel, ayant eu affaire, les parties génitales commencèrent à s'enflammer de telle façon qu'il lui sembla avoir le feu dans tout son corps et mourut misérablement. Certains cercles spirites, dont l'Eglise, condamnent véhémentement les pratiques, continueraient à évoquer les succubes à des fins magico-érotiques. Par extension, on donne aussi le nom de succubes aux nymphomanes et aux insatiables fellatrices dont Balzac s'inspirait dans ses Contes drolatiques.

SYLPHE

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Elémentaire de l'air, Tornade.

Description : La sylphe est un être magique très proche de l'air et de la météorologie. Elle déteste la terre et refuse la plupart du temps de vivre dans un local souterrain. Possède toujours une peau très pâle.

Caractère : Claustrophobe, faible capacité d'attention, souvent volage, toujours prompt à s'enervier pour un rien (soupe au lait), s'habille toujours très légèrement.

Pouvoirs innés:

- Phase de la transformation : Majoration (vitesse) 4, Majoration (agilité) 3, Majoration (rapidité) 2, Compétence (discrétion) 1.
- Pouvoir unique (Courant d'air) : A partir de la phase de la connaissance, la sylphe peut, une fois par jour (plus une fois par phase après celle-ci), déclencher un fort courant d'air qui peut permettre de faire disparaître une odeur ou d'éteindre un petit feu. La portée d'un tel pouvoir est d'environ cent mètres.

Phase d'Identité : vol 1

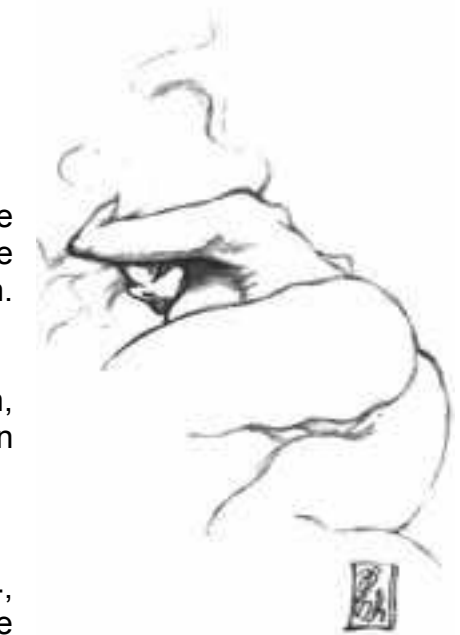
Phase Nature : vol 1, polymorphie 1 courant d'air

Phase Légende : vol 3, polymorphie 3 courant d'air

Apparence : 2

La sylphe en forme naturelle est totalement incorporelle. Elle vit la plus part du temps dans un endroit bien aéré et déteste surtout être enfermée sous terre. Bien qu'elle ait vaguement la forme d'une femme humaine, elle peut très bien être prise pour un gaz coloré aux formes bizarres.

Echelle : Normale



Milieu Naturel : nature verte, montagne

Histoire : Nom que les cabalistes donnaient aux prétendus génies élémentaires de l'air. Un sylphe est un génie de l'air dans les mythologies celtes, germaniques et scandinaves.

Son équivalent féminin est une sylphide.

On peut aussi les retrouver dans les légendes grecques.

Complément : Esprits composés, à l'instar des gnomes, des nymphes et des salamandres, des plus purs atomes de l'air, les Sylphes, nous apprend Montfaucon de Villars, se complaisent dans l'entourage des gens instruits et se révèlent comme des amateurs de problèmes scientifiques. Leurs femmes et leurs filles, les sylphides, ont l'allure et la robustesse des amazones, mais on ne saurait les confondre avec des succubes. *« Une belle sylphide, rapporte Collin de Plancy, se fit aimer d'un Espagnol, vécut 3 ans avec lui, en eut trois beaux enfants et puis, mourut. On ne prétendra pas sans doute que ce fut un diable ; car selon quelle physique le diable peut-il s'organiser en corps de femme, concevoir, enfanter et allaiter ? »*.

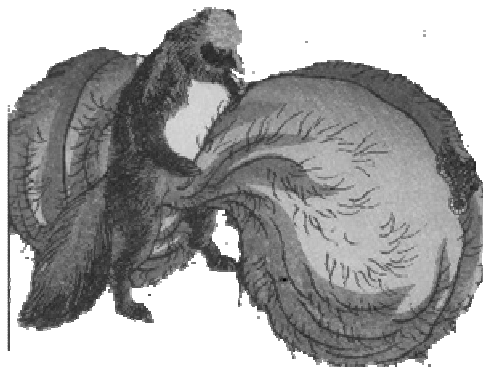
A l'instigation du kabbaliste Zédéchias, des sylphes apparurent aux hommes au IXe, sur des navires aériens *« d'une structure admirable, dont la flotte volante volait au gré des zéphyr »*. Le peuple crut d'abord que c'étaient des sorciers qui s'étaient emparés de l'air pour y exciter des orages et pour faire grêler les moissons. Et comme ce spectacle se renouvela plusieurs fois, tant sous Pépin que sous Charlemagne et Louis le pieux, les savants, théologiens et jurisconsultes furent bientôt de l'avis du peuple. Les empereurs le crurent aussi et cette ridicule chimère alla si avant que le sage Charlemagne et, après lui, Louis le Pieux, imposèrent de graves peines à tous ces prétendus tyrans de l'air. Les Sylphes semblent, aujourd'hui, devoir se déplacer en soucoupes volantes.

TANUKI

Pays d'origine : Japon.

Autres appellations : Hengeyokai, Esprits-viverrin,.

Description : Kamis de la Nature, ressemblant à un mignon raton-laveur enveloppé, portant un bandeau, une veste de kimono et une bouteille de saké, vautré sur l'immense coussin de son propre scrotum. C'est un changeforme.



Caractère : Espiègles & curieux, ils sont joueurs et insouciant. Ils font preuve d'un côté hédoniste certain, ils adorent le sexe, la nourriture et l'alcool. Ils peuvent être vulgaires et violents, mais sont particulièrement paresseux et insoucients.

Pouvoirs innés :

- **Phase de la Transformation** : Sens accru (Odorat) 4, Camouflage (nature) 3, Majoration (Endurance) 2, Compétence (Corps à corps) 1.

- **Pouvoir unique (Métamorphose)** : Dès la phase du Frémissement, il peut prendre n'importe quelle forme (objet/végétal/animal(humain compris)) en un tour, et ce pendant "niveau" x 5 minutes (en respectant plus ou moins le volume). Les chances de base sont de 10, -2 par témoin "innocent". Il peut se transformer une fois par jour à la phase du Frémissement, plus une fois par phase après celle-ci.

Il peut aussi augmenter de façon tout à fait gigantesque la taille de ses testicules. Ainsi, il peut s'en servir comme tambour ou même arme contendante Importante (ou tout autre utilisation qui vous vient à l'esprit). Cela 1 fois par jour par phase, et pour une durée totale par jour de « niveau » x 5 minutes. Ceci est indépendant du pouvoir de métamorphose.

- **Phase d'Identité** : Mode d'attaque (Mâchoires) 1, Mode d'attaque (Testicule) 1

• **Phase Nature** : Mode d'attaque (Mâchoires) 2, Majoration (Force) 1, Mode d'attaque (Testicule) 1

• **Phase Légende** : Mode d'attaque (Mâchoires) 3, Majoration (Force) 2, Malchance Mode d'attaque (Testicule) 2.

Apparence : 3 (1 métamorphosé)

Sous sa forme naturelle, le Tanuki ressemble à une sorte de raton-laveur obèse, anthropomorphe, mais il peut prendre n'importe quelle forme. Un chapeau et un imperméable suffisent, ou bien s'il se met à 4 pattes et diminue le volume de son scrotum.

Milieu Naturel : Tous (ils vivent partout où vivent les chiens-viverrins, et ceux-ci on colonisé presque tout les milieux, qu'ils soient urbains ou naturels) avec une préférence pour les bois.

Histoire :

Ce sont les plus doués des métamorphes. Farceurs, ils sont réputés pour transformer des feuilles en argent pour assouvir leurs multiples appétits.



TENGU

Pays d'origine : Japon.

Autres appellations : -

Description : Cette grande créature ailée, au long nez rouge et aux ongles aiguisés, vit dans les forêts de pins. Il peut se changer en corbeau mais passe le plus clair de son temps vêtu d'un kimono et armé d'un katana.

Caractère : Aime le mauvais goût et les blagues méchantes. S'amuse à terroriser ses proies. Caractère chaotique.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Compétence (déguisement) 4, Camouflage (forêt) 3, Majoration (agilité) 2, Malchance.

- Pouvoir unique (Empathie) : Ce pouvoir, qui apparaît à la phase du frémissement, permet au tengu de s'entendre parfaitement bien avec tous les corbeaux (ou apparentés) qu'il peut être amené à rencontrer. Une phase plus tard, le pouvoir s'étend à tous les charognards puis, à la phase de la transformation, s'étend une fois de plus, et cette fois aux oiseaux dans leur ensemble. Aucun animal affecté par ce pouvoir n'attaquera celui qui le possède, même s'il est dressé spécialement dans ce but.

Phase d'Identité : vol 1, polymorphe corbeau 1

Phase Nature : vol 1, polymorphe corbeau 3, compétence maniement du katana 1

Phase Légende : vol 3, polymorphe corbeau 5, compétence maniement du katana 3

Apparence : 3

Cette grande créature ailée et humanoïde peut passer pour un être humain si elle parvient à cacher ses ailes, ses doigts crochus et son nez rouge vif. Aucun tengu ne mesure moins de deux mètres.

Echelle : Normale**Milieu Naturel : forêt de pins.**

Histoire : Le Tengu est considéré comme un esprit des montagnes. Il y a plusieurs types de Tengu :

- Daitengu, ou Tengu majeur
- Kurama Tengu, ou tengu du Mt. Kurama.
- Karasu Tengu, « kotengu » ou tengu mineur.

Le Daitengu, le plus typique des tengu, est décrit comme un homme grand avec un très grand nez et une face rouge (le grand nez est le symbole du Tengu). Bien qu'il n'ait pas d'ailes, il peut voler. Il porte une paire de geta (sandales en bois japonaises), il porte un éventail magique fait avec des plumes de corbeaux qui peut déclencher de terribles tornades. Beaucoup de légendes décrivent le tengu comme portant un yamabuse (costume de moine des montagnes). Certaines légendes disent qu'un moine des montagnes déchu deviendrait un daitengu.

Le Karasu Tengu est un autre Tengu commun. Il est plutôt petit, avec une tête et des ailes de corbeaux noirs. Il sert le Daitengu.

On dit que le Tengu ne veut pas que la société humaine devienne stable et puissante, aussi, il intervient pour créer la guerre et les désordres dans la société. Certaines personnes disent que l'histoire du Japon a été manipulée par le Tengu. Le Tengu encourage souvent et aide les gens à se battre contre les lois. Une légende dit que Mitamoto-no-Yoshitsune, un héros national du 10^{ème} siècle, a été entraîné dans son enfance par un Kurama Tengu.

Complément : C'est une créature qui vient de la mythologie Shinto. On croit qu'il vit dans les arbres dans des zones montagneuses et plus particulièrement dans des forêts de pins et de cryptomérias (cèdre japonais), poussant près des autels Shinto. Les Tengu sont un Kami mineur avec leurs propres règles. La légende voudrait qu'ils soient des descendants de Susano. Les Tengu vivent en colonies avec leurs propres règles. Les Tengu sont plus malicieux que méchants et ils naissent dans des œufs comme les oiseaux.

Complément : Le mot Tengu vient du chinois (T'ien kou) et signifie "Chien céleste". Ainsi, un légendaire lutin des forêts s'est vu affublé de ce nom : Cyrano lui-même aurait été impressionné par les proportions de son appendice nasal. La légende fut importée depuis la Chine vers le VII^e siècle.

Le Tengu est rattaché aux démons (Oni). Il peut prendre plusieurs apparences. Les plus courantes étant un corbeau géant (Karasu) avec des jambes et des pieds humains; l'autre, appelée Konoha-Tengu (apparence réservée aux plus puissants) est habillée comme un prêtre Yamabushi: humanoïde au visage sévère doté d'un très long nez.

Sous cette forme, outre un long bâton, le Tengu porte le calot des prêtres ainsi qu'un "hauchiwa" (éventail à plumes). Il est chaussé de grosses socques de bois (geta).

D'ailleurs, la connotation phallique de ce gros nez ne fait aucun doute. Ce nez est la seule caractéristique qu'ils ne peuvent pas changer lorsqu'ils se transforment en humain: ainsi, ils ne peuvent se dissimuler parmi les hommes.

On dit que les Tengus sont les réincarnations de nobles et de samouraïs qui ont été arrogants et prétentieux.

Cependant, un Tengu qui fait le bien durant son existence peut espérer renaître humain.

Ces lutins prennent un malin plaisir à tourmenter les moines bouddhistes venus méditer dans les montagnes.

Le Tengu est indirectement lié au kami (divinité shintô) Saruta Hiko au long nez.

Comme les corbeaux, les Tengu des anciennes légendes japonaises sont tapageurs et leur passage laisse des traces.

Un Tengu est polymorphe et peut prendre des apparences variées (selon sa puissance) ce qui lui permet de jouer avec ses victimes.

Mais sa véritable forme est celle d'un oiseau: grièvement blessé, un Tengu redevient corbeau.

Certains textes les décrivent comme télépathes. Ils peuvent aussi se téléporter et voler d'arbre en arbre depuis les cîmes les plus élevées.

La montagne est leur domaine. Ils naissent dans des oeufs géants. Durant de longues décennies de superstition, les japonais ont imaginaiement cohabité avec ces lutins.

Aujourd'hui encore, dans les montagnes, des japonais font des offrandes au Tengu afin de l'apaiser.

Le Mont Kurama, au nord de Kyôtô abriterait un grand nombre de ces êtres. Leur roi, Sojobo, vivrait dans cette forêt.

Le Mont Takao est également réputé comme étant l'un de leurs fiefs.

Attention donc lors d'une promenade en montagne, si vous êtes enlevé par un Tengu, on vous retrouvera un peu plus tard en train d'errer, amnésique et complètement désorienté.

Evitez donc de les déranger en passant discrètement près des Cryptomeria : ces arbres seraient leur domicile préféré.

Tengu et arts martiaux

Considérés comme de redoutables artistes martiaux, la plupart d'entre eux portent un shakujo, un long bâton à l'extrémité duquel des anneaux de métal sont accrochés: c'est une protection contre les sorts et une arme de combat.

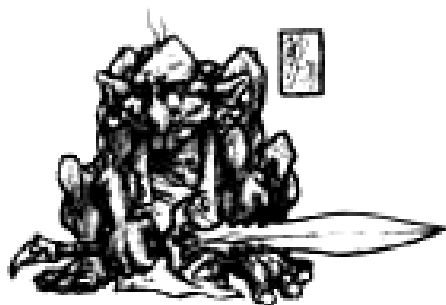
On dit même que le grand guerrier Minamoto no Yoshitsune (XIIe siècle) avait pour mentor le roi des Tengu appelé Sojobo : grâce à son initiation, le valeureux guerrier put battre le moine Benkei sur le pont de Goto. De nombreuses estampes relatent cette légende.

Le plus célèbre des samourais, Miyamoto Musashi fut même surnommé le "petit Tengu". Les Yamabushi, un clan de moines-guerriers vivant dans les montagnes auraient été les adeptes du style de combat des Tengu.

Ce sont les shinobi, adeptes du ninjutsu, qui se réfèrent le plus au Tengu: d'ailleurs, l'attribut le plus caractéristique du ninja, le ninjato est une arme utilisée par les Tengu.

Enfin, tous les enfants connaissent ce personnage à travers le conte appelé Tengu no kakuremino (La cape magique du Tengu).

TROLL



Pays d'origine : Europe du Nord.

Autres appellations : Nain, Géant.

Description : Créature difforme qui vit dans de profondes cavernes et passe son temps à forger des armes.

Caractère : Colérique. Supporte très mal le soleil.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Régénération 4, Allergie (soleil) 4, Compétence (travail du métal) 3, Magie alchimique 2, Sens accru (vision nocturne) 1.
- Pouvoir unique (Alchimie métallique) : Dès la phase de connaissance, les trolls peuvent réaliser des objets alchimiques métalliques en considérant le niveau de leur pouvoir inné de "Magie alchimique" au triple de sa valeur (respectivement aux niveaux 3, 6 et 9).

Phase d'Identité : vision nocturne 2, magie utilisant les masques Armurerie, gravure, joaillerie 1 (ils utilisent la mana ambiante)

Phase Nature : vision nocturne 4, magie utilisant les masques Armurerie, gravure, joaillerie 2

Phase Légende : magie utilisant les masques Armurerie, gravure, joaillerie 4, vision nocturne totale.

Apparence : 4 (3 en faisant un petit effort)

Les trolls du monde de Scales possèdent de nombreux cousins ; on en trouve donc de toutes les tailles et de toutes les couleurs. Tous sont musclés et hideux. Le troll commun ne mesure jamais plus d'un mètre cinquante et ne peut passer pour humain qu'engoncé dans un trench coat surmonté d'un chapeau à larges bords.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : caverne ou sous un pont.

Histoire : géants des régions sauvages de Scandinavie qui habitent les forêts, les montagnes et les landes. Certains ne sortent jamais de leur caverne et l'on croit que ce sont les maîtres des Gobelins. Les Trolls apparaissent surtout lors des nuits claires de l'été nordique, quand le soleil se trouve au-dessous de l'horizon et que tout le pays repose dans le mystérieux silence du crépuscule. Les oiseaux ne chantent pas, le vent ne souffle pas et même les rivières et les cascades semblent couler plus lentement.

A l'occasion, les Trolls peuvent se monter agressifs envers les hommes et rompre le cou de celui qu'ils rencontrent dans leur promenade. D'autres fois, ils enlèvent des enfants endormis, mais personne ne sait pourquoi. Ils ont une influence désastreuse sur les animaux domestiques. Quand un Troll est dans les parages, la vache et le renne n'ont plus de lait, les chevaux ne veulent pas travailler, même les chiens et les chats vont se cacher.

On dit qu'un homme qui a vu un Troll ne sera plus jamais le même. Certains Trolls, très curieux, regardent par les fenêtres et tendent leurs bras maigres pour attraper des biens appartenant aux hommes. Afin d'être protégé, il faut fermer les portes et les fenêtres, tirer

les rideaux et dormir profondément jusqu'aux premiers rayons du soleil. Les Trolls ne s'attardent pas longtemps au soleil, sinon ils sont changés en pierre.

Complément : Parfois, dans les légendes scandinaves, les Trolls sont des forgerons hors pair, et les Alfes seraient de la même famille qu'eux.

Complément : Originellement, les Trolls sont des géants élémentaires. Dans la mythologie nordique, les Trolls sont connus comme des hommes immenses et monstrueux qui vivent dans des cavernes situées dans des montagnes ou des collines. Ils sont très laids et mauvais. Normalement ils combattront aux côtés des géants dans la bataille de Ragnarok.

VAMPIRE



Pays d'origine : Europe de l'Est.

Autres appellations : Vlad Tepes, Nosferatu.

Description : Mort-vivant humanoïde au teint pâle et aux grandes canines pointues.

Caractère : Calculateur, séducteur, quelquefois précieux ou mégalomane.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (charisme) 4, Allergie (soleil) 3, Télépathie 3, Résistance (métal) 2, Compétence (séduction) 1.

- Pouvoir unique (Charme) : A partir de la phase de la connaissance, un vampire possède un pouvoir de charme qui fonctionne uniquement sur les membres du sexe opposé et qui lui permet d'obtenir un bonus de 2 points à toutes ses tentatives de séduction. A la phase du voyage, ce bonus est doublé. A la phase de la transformation, ce bonus est valable pour les membres des deux sexes.

Phase d'identité : polymorphe brume 1, allergie soleil totale (attention il garde sa polymorphie en humain, ce qui lui permet de sortir le jour)

Phase Nature : polymorphie brume 1, loup ou dog allemand 1, allergie soleil totale, allergie eau courante 1

Phase Légende : polymorphie brume 3, loup ou dog allemand 3, allergie soleil totale, allergie eau courante 3, ne respire plus, immortel, ne mange que du sang (attention il garde sa polymorphie en humain, ce qui lui permet de sortir le jour), impossibilité de rentrer dans une habitation s'il n'a pas été invité (au moins implicitement)

Apparence : 3

Cette créature magique n'est pas réellement humaine. Bien que de forme humanoïde, son teint pâle et ses grandes canines font qu'il est très difficile pour elle de passer pour un être humain normal. Certains vampires possèdent des incisives proéminentes à la place des canines. Ce type de vampire est appelé « Nosferatu ».

Echelle : Normale

Milieu Naturel : n'importe où, mais uniquement de nuit.

Histoire : Fantôme ou non-mort qui suce le sang. Le vampirisme existe au moins depuis l'Ancienne Egypte. Les vampirologues actuels croient que le premier vampire était Lilith, reine de la Nuit, et mère des Démons, première tentative de Jehovah pour fabriquer la femme. Autrement on trouve des vampires dans toutes les cultures du monde.

On trouve surtout des vampires au pays des Magyars, qui occupent des parties de la Hongrie et de la Roumanie actuelle. Le mot vampire vient du magyar *vampyr*. Les vampires du Moyen-Orient arrivèrent dans la région en profitant peut-être des invasions turques. On dit que le vampirisme peut être transmis par la morsure du vampire.

Complément : Franchement les sources étant tellement nombreuses, que je ne me sens pas de faire plus. Citons seulement quelques noms de vampires en fonction des régions : Upirs en Pologne, Broucloques en Grèce, Ghorls en Arabie, Dhampyr dans certaines régions d'Europe Centrale.

Complément : Je sais qu'à l'heure actuelle, le vampire est sexy, charmeur, beau et tout et tout. Mais à l'origine, il était franchement laid, symbole de maladie et de mort (contrôle des animaux porteurs de peste : les rats). Mais bon, c'est un exemple parfait de l'évolution des mythes et des légendes.

YETI

Pays d'origine : Tibet.

Autres appellations : Sasquatch (Canada), Big Foot (Etats-Unis).

Description : Créature simiesque de grande taille. De nature placide, il préfère ne pas côtoyer les êtres humains plutôt que d'avoir à les combattre.

Caractère : Timide. N'aime pas la chaleur.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Immunité (froid), Majoration (endurance) 3, Combativité (négative) 2, Majoration (force) 1.
- Pouvoir unique (Escalade) : Les Yétis sont particulièrement doués pour tout ce qui se rapproche de l'escalade et ce sur n'importe quelle surface. Ce pouvoir est considéré comme une compétence (escalade) d'un niveau égal à la phase atteinte. De plus, dès la phase du voyage, il gagne la capacité de pouvoir chuter de trois mètres sans subir aucun dommage. Cette distance passe à six mètres à la phase de la transformation.

Phase d'Identité : Mode d'Attaque (griffe)

Phase Nature : Mode d'Attaque (griffe) 2

Phase Légende : Mode d'Attaque (griffe) 4

Apparence : 4 (ou 3 s'il marche courbé)

Créature simiesque et humanoïde, le yéti peut mesurer jusqu'à 3 mètres de haut, même si les individus les plus communs marchent légèrement courbés et ne semblent donc pas



mesurer plus de deux mètres. Leur pelage est marron, beige ou blanc selon la région où ils vivent ou selon la saison.

Echelle : de Normale à Grande

Milieu Naturel : grandes montagnes.

Histoire : connu aussi sous le nom de l'Abominable Homme des Neiges. Probablement apparenté à Bigfoot, bien que les deux créatures habitent deux lieux très différents. Bigfoot habite les étendues désertiques de l'Amérique du Nord, alors que le Yéti vit dans les montagnes du Népal et du Tibet.

Les deux créatures apparaissent surtout en hiver. Ils ont de la peine à marcher, sauf dans la neige profonde. Ils sortent de leur tanière en automne et ne s'en éloignent que lorsque le sol est recouvert de neige.

Le Roufous Yéti, qui vit dans les plus hautes montagnes du Tibet perpétuellement enneigées, est exception à cette règle. Il n'hiberne et reste actif toute l'année. Ceux qui affirment avoir vu Bigfoot en été n'avaient en fait vu qu'un ours gigantesque.

Les traces de Bigfoot et du Yéti ressemblent un peu aux empreintes des pattes arrières d'un ours, longues et profondes, mais Bigfoot et le Yéti marchent sur deux pattes et ont quatre orteils humains à chaque pied. Leurs empreintes, extrêmement profondes, laissent à penser que ces créatures ont une taille et un poids énorme.

Ils sont, semble-t-il, inoffensifs pour les hommes.

Complément : Le peuple du Népal l'appelle Rakshasa qui, en Sanskrit veut dire démon. Selon eux, les histoires sur son existence remontent au 4^{ème} siècle avant J.C., des références au Yéti ont été trouvées dans un poème appelé « Rama et Sita ». Il a été régulièrement signalé depuis 1832. Yéti signifie « créature magique ». Le nom d'Abominable Homme des neiges n'a cependant été donné que par des journalistes en mal de sensationnel.

D'après les légendes, il y a trois espèces : le Rimi (environ 2,5 mètres), le Nyalmot (environ 4,5 m) et le Rakshi-Bombo (1,5 m). En dépit des différences de taille, les espèces ont une ressemblance générale : le Yéti a des poils roux (d'autres disent gris), il sent terriblement fort et il est terriblement fort (il lance des rochers comme des noisettes). Il ulule et peut parfois rugir comme un lion. Il est réputé bien aimé l'alcool fort.

Beaucoup disent qu'il est le descendant d'une race de singes géants, le « gigantopithecus », qui arriva en Himalaya il y a quelques 500 000 ans. Une autre théorie veut que le Yéti soit le descendant d'une ancienne civilisation, les A-o-re, qui s'est enfuie dans les montagnes pour échapper à leurs ennemis. Au fil des millénaires, ils ont dégénéré en une race de créatures monstrueuses.



YOUWARKEE

Pays d'origine : Antarctique.

Autre appellation : Glum.

Description : Le youwarkee est une sorte de croisement entre un oiseau et une femme. Certains pensent même que c'est une sorte de combinaison entre une femme et un ange. Ce qui est certain c'est que cela donne une créature fort belle et désirable.

Caractère : Docile, gentille, légèrement espiègle.

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Majoration (Perception) 4, Sens accru (vue) 3, Majoration (vitesse) 2, Chance.

- Pouvoir unique (Bénédiction) : A partir de la phase du voyage, le youwarkee peut prendre un autre être humain (au sens large du terme) dragon, être magique etc. sous sa protection. Il lui accorde alors le pouvoir de Chance. Une fois l'être humain choisi le youwarkee ne peut en changer que si son protégé meurt.

Phase d'Identité : vol 2

Phase Nature : vol 3 Mode d'Attaque (griffe)
1

Phase Légende : vol 5 Mode d'Attaque (griffe) 3

Apparence : 4

Cette créature est un croisement entre une femme et un oiseau. Sa forme physique rappelle certainement la harpie mais son comportement et son attitude (ainsi que sa beauté) ne peuvent permettre de confondre ces deux créatures.

Echelle : Normale

Milieu Naturel : Arctique

Histoire : rien trouver.



SECONDE PARTIE

ABATWAS

Les plus minuscules des créatures à forme humaine, vivant dans les fourmilières d'Afrique du Sud. On voit rarement les Abatwas, car ce sont les êtres les plus timides et les plus insaisissables qui soient. Ils ne se montrent qu'aux enfants de moins de quatre ans, aux sorciers ou aux femmes enceintes. Une femme enceinte de sept mois qui voit un Abatwa mâle sait qu'elle aura un garçon.

Les Abatwas sont de parfaites miniatures des populations tribales africaines : leurs structures familiales sont identiques. Ce n'est pas une race guerrière : ils ne cherchent pas à dominer les fourmis avec lesquelles ils vivent. Ils trouvent leur nourriture en fouillant parmi les racines.

ABIKU

Insatiable démon de la nuit qui sévit parmi les Yorubas, en Afrique occidentale. Les parents qui habitent de petits villages forestiers ont très peur d'Abiku, car il ne se nourrit que d'enfants. Ce démon se régale souvent d'un bébé dodu, mais un enfant avant la puberté peut le contenter. Dès que le soleil se couche, les parents poussent leurs enfants dans la hutte et parfois les cachent sous des couvertures pour qu'Abiku ne les trouve pas.

Apparemment, personne ne peut donner une description précise d'Abiku : on sait que son corps, impalpable comme la fumée peut s'infiltrer à travers d'épais buissons de ronces. Une chose est certaine, il n'a pas d'estomac et mange donc continuellement, ignorant la satisfaction d'un ventre plein.

Abiku is a term used to describe a type of [evil spirit](#) in [Yoruba mythology](#). They are reportedly constantly hungry and thirsty, and prefer to prey upon [children](#). The name is also applied to spirits in the form of children who must repeatedly die and be reborn. When the children are diagnosed as being possessed by the abiku spirit, the affected child is severely scarred after death so when he or she comes back to life they are recognized and the necessary ceremonies are performed after death.

Abiku is an insatiable demon of the night which preys upon the [Yoruba people](#) of [West Africa](#). Parents living in the little villages huddled deep in the forest are terrified of Abiku because of his diet consists of children. He relishes nothing better than a plump, newborn child. As soon as sun sets, parents rush their children into the huts. There they sometimes hide them under the blankets or mats so that Abiku won't find them. Abiku is thought to be a shapeless and smoke-like [demon](#). However nobody can define how does it look like exactly. Everyone agrees on his principal peculiarity. He has no stomach and is therefore obliged to eat continuously because he never knows the satisfaction of feeling full.

Le terme **abiku** désigne un type particulier de [possession](#) décrit chez les [Yorubas](#) (peuple du Nigéria).

[modifier] Description anthropologique

Le terme abiku est appliqué à la fois à certains esprits qui peuvent venir posséder les enfants, et également aux enfants qui sont habités par ces esprits. Ils encourent un risque vital, celui d'être "rappelé" à la mort. On parle d'abiku dans une famille par exemple, lorsque plusieurs enfants sont morts, on dit alors que c'est le même enfant qui part et qui revient (dans la cosmogonie locale, les enfants sont en fait des ancêtres qui reviennent). Il s'agit pour la famille de pratiquer des traitements traditionnels destinés à éloigner les esprits, à leur faire des offrandes, et à protéger les enfants contre leur retour.

ACHERI

Fantôme femelle de certains peuples amérindiens. Cette créature ressemble à une Indienne squelettique, vêtue d'une robe en peau. Elle dort le jour et apparaît à la nuit tombée pour chanter son chant de mort et jouer sur son petit tam-tam. Sa voix, lugubre comme le hurlement des loups, résonne dans les montagnes, les plaines et les vallées, traverse les plus épaisses couvertures enroulées autour de la tête d'un dormeur, pour lui annoncer sa mort ou celle de quelqu'un de sa famille. Pour se protéger d'Acheri, il faut porter des habits rouges ou des perles. Cette couleur protège contre les effets de son chant de mort, et une personne entièrement vêtue de rouge peut l'écouter sans risque.

Selon la tradition indienne, un **acheri** est le [fantôme](#) d'une petite fille à l'aspect squelettique et vêtue d'une robe en peau. Le jour, elle dort, mais la nuit elle descend de sa retraite dans la montagne pour hanter les humains et apporter la maladie aux petits enfants qui entre en contact avec son ombre malveillante. Cependant, juste avant, elle chante en jouant sur un petit [tam-tam](#), et sa voix lugubre résonne dans les vallons pour annoncer la mort de celui qui l'entend, ou de quelqu'un de proche de cette personne, en particulier des enfants proches selon la légende.

Afin de se protéger de leurs maléfices, il faut porter une ficelle rouge clair ou rouge brillant autour du cou. Le fait de porter des habits rouges ou des perles fonctionne également. Une personne entièrement vêtue de rouge peut écouter son chant sans risque.

ADH SEIDH

Esprit irlandais apparaissant aux gens de moralité douteuse. On dit qu'ils ont un aspect terrifiant, un peu comme des sorcières et sont pourvus de crocs qui déchirent la chair. Selon d'autres récits, ils ressemblent à des femmes splendides qui séduisent et détruisent, ou même à des animaux, comme des chevaux noirs aux yeux féroces et aux dents terribles. Heureusement, ceux qui mènent une vie droite n'ont rien à craindre des Adh Seidh. Ils n'apparaissent qu'à des gens tels que les maîtres chanteurs, les séducteurs, les chefs corrompus, les bourreaux d'enfants, les menteurs malveillants... Ces gens là peuvent craindre les Adh Seidh et, s'ils les aperçoivent à minuit, ils peuvent en perdre la raison.

ALRUNES

Démons succubes susceptibles de revêtir les formes les plus diverses et d'où seraient issues la tribu des Huns. Par extension, figurines magiques comparables aux mandragores que les anciens Germains, Danois et Suédois auraient taillés dans des bois très durs et qu'ils auraient nourries et dévotement vénérées en vue d'une protection familiale ou d'une révélation de l'avenir

Démons succubes ou sorcières, qui furent mères des Huns. Elles prenaient toutes sortes de formes, mais ne pouvaient changer de sexe

Les **Alrunes**, démons succubes et sorcières furent les mères des Huns, des Avars et des Hongrois, ces tribus nées des déserts orientaux qui déferlèrent sur l'Europe en la mettant à feu et à sang. Elles-mêmes étaient nées de sorcières qui, bannies par Félimir, le roi des Goths, avaient, dans les déserts, contractés des mariages avec les démons..

ASOURAS

Divinités infernales qui, dans la mythologie grecques, s'opposent aux bienfaitantes Devas

AZEMAN

Rare exemple d'un vampire qui apparaît vraiment sous la forme d'une chauve-souris.

L'Azéman sévit dans certaines régions d'Amérique du Sud, et plus particulièrement au Surinam (ex-Guinée hollandaise).

L'Azéman est toujours une femme qui a été vampirisée par un autre Azéman. Dans la journée, c'est une femme normale, mais la nuit, elle se change en chauve-souris et vole autour du village, cherchant sa proie. Comme la chauve-souris qu'on appelle vampire, elle cherche un dormeur dont le pied est découvert. Avec un soin délicat, elle lui arrache un bout d'orteil de ses crocs. Puis elle boit goulûment le sang qui coule. Elle revient ensuite dans sa hutte en battant lourdement des ailes. Au matin, la victime est saignée à blanc tandis que l'Azéman resplendit de santé.

Il est heureusement facile d'empêcher l'Azéman d'entrer dans sa cabane : il suffit de poser un balai contre la porte d'entrée.

One of a group of bloodsucking vampiric spirits of the Surinam Negroes that appear as women by day and bats or other animals by night. Protection against an Azeman would be to scatter seeds or grains on the floor, as it will be compelled to stop and count them. It will also count the number of bristles in a broom, and if one is laid across a door, the Azeman probably won't come in anymore.

BABUCES

Démons mal définis qui tiendraient à la fois des esprits familiers et des incubes. Jean Cassien, cité par Pierre Le Loyer, dit qu'ils sont tantôt les honorant, tantôt se haussant, tantôt s'humiliant. Et ces Babuces ne seraient-ils pas simplement les démons familiers des maisons, ou ceux qui se laissent inclure dans les chiffres et les anneaux, voire les démons incubes des sorcières.

BARBEGAZI

Sorte de Gnomes des Alpes françaises et suisses dont le nom vient sans doute d'une déformation de « barbes glacées ». Contrairement à la coutume, les Barbegazi hibernent pendant les mois chauds et se réveillent après les premières chutes de neige. On les voit donc rarement quand il fait plus de zéro degré. Ils ne s'aventurent jamais au-dessous des forêts, et les rares Barbegazi que les montagnards ont capturés et rapportés dans leurs villages n'ont survécu que quelques heures.

Les Barbegazi ressemblent un peu aux Gnomes, mais ils ont de très grands pieds et leurs cheveux et leurs barbes sont comme des stalactites. Quand ces glaçons fondent en cas de capture, on voit qu'ils ont des cheveux normaux. Leurs grands pieds servent à la fois de skis et de raquettes. Ils leur permettent de courir très vite sur la neige ou de descendre de pentes abruptes. Ils sont aussi très utilisés pour creuser. Un Barbegazi peut se cacher dans la neige et resurgir en un instant, même s'il est enfoui très profondément. Tous les Barbegazi portent des habits de fourrure blanche ressemblant à nos survêtements, de sorte qu'il est difficile de distinguer de loin les mâles des femelles. Leur langage est comparable au sifflement de la marmotte et ils communiquent de très loin par une sorte d'ululement que l'on peut confondre avec le bruit du vent ou le son d'une corne alpine.

Les maisons des Barbegazi sont un labyrinthe de grottes et de galeries creusées près du sommet des pics, et on y entre par de minuscules ouvertures protégées par un rideau de glaçons. L

L'attitude des Barbegazi envers les humains est encore mal définie. Certains montagnards croient que les saint-bernard s'attribuent le mérite des bonnes actions des Barbegazi. D'autres disent que ces petits êtres sifflent pour prévenir d'une avalanche, bien qu'ils adorent les avalanches, dévalant les pentes à cheval sur les coulées de neige.

Leur façon de vivre reste très mystérieuse pour les humains car ils apparaissent seulement quand les blizzards et la froidure forcent les montagnards à descendre dans la vallée.

BAYKOK

Esprit de la nuit, en Amérique du Nord, spécialement chez les Indiens du pays Chippewa. Le Baykok est un squelette qui marche, mais ses os sont recouverts d'une fine peau translucide. Une terrifiante lueur rouge sort des orbites de son crâne.

Les guerriers sont la proie privilégiée du Baykok. Ceux-ci l'entendent approcher car ses os craquent en marchant. Mais il n'y a pas moyen de lui échapper qu'il frappe avec sa massue ou qu'il tue avec ses flèches invisibles.

BENDITH Y MAMAU

Groupe très déplaisant d'êtres féeriques gallois, peut être le fruit d'un croisement entre des Fées et des Gobelins. A la différence des véritables fées, qui ont bel aspect, les Bendith y mamau sont de vilains petits êtres rabougris. Ils ont peu de rapports avec les hommes, si ce n'est pour voler leurs enfants, quand ils sont beaux. Ils diffèrent aussi des véritables Fées qui ne volent que les nourrissons, puisqu'ils peuvent prendre un enfant qui marche et qui parle, et mettre à la place un de leurs affreux rejetons, les Crimbils. Des parents peuvent retrouver leurs enfants en payant les services d'une sorcière. De retour chez lui, l'enfant volé ne gardera aucun souvenir, se ce n'est celui d'une douce musique.

BODACH

Malicieux esprit du logis dans les Highlands, en Ecosse. Il a l'aspect d'un petit vieillard ratatiné et vit tout le jour dans la cheminée, respirant la fumée de la tourbe qui brûle. Il écoute d'une oreille attentive les enfants turbulents qui font du bruit à l'heure d'aller au lit. Quand tout est sombre, le Bodach se glisse hors de la cheminée et va tordre le nez et les oreilles des vilains enfants, il leur ouvre les paupières, les regarde bien dans les yeux et leur cause d'affreux cauchemars.

Si la conduite des enfants s'améliore, le Bodach les laissera tranquilles, maison raconte que si un enfant malin jette une pincée de sel sur le feu, il restera dans sa tanière.

BOGGARTS

Ces esprits de la maison ont des liens de parenté avec les Bogies et les Farfadets, mais ils sont beaucoup plus malicieux que les Bogies et pas aussi serviables que les Farfadets. Leur aspect trahit cette parenté. Ce sont des sortes de petits Gnomes sombres et poilus, vêtus de guenilles poussiéreuses, aux doigts touche-à-tout et aux pieds informes.

La présence d'un Boggart dans une maison ou une ferme se signale par de petits incidents inhabituels. Ils renversent les pots de lait, empêchent les poules de pondre, effrayent les chats, font aboyer les chiens stupidement, claquent les portes, ouvrent les robinets, bouchent les gouttières, éteignent les chandelles et réveillent les bébés en leur tordant le nez.

Le problème avec les Boggarts, c'est que personne ne sait comment les calmer ni comment s'en débarrasser. Les habitants d'une maison envahie de Boggarts n'ont parfois pas d'autres ressources que de déménager.

BOKWUS

Esprit terrifiant des grandes forêts de l'ouest de l'Amérique du Nord. On le voit très peu, sinon jamais, mais les chasseurs indiens de la région sont toujours très conscients de sa présence quand il s'aventure dans les forêts de pins, de sapins et de mélèzes. Quand tout est silencieux, on peut apercevoir la méchante de Bokwu, qui épie derrière un tronc d'arbre. D'autres fois, on peut le voir se faufilant parmi les bouquets d'arbres sur les bords d'une crique ou d'une rivière, et c'est là qu'il est le plus dangereux. Profitant du bruit de l'eau, il se glisse de plus en plus près du pêcheur absorbé à attraper sa truite ou son saumon et le pousse à l'eau. Il porte un intérêt spécial aux esprits des noyés. Dès que

l'âme quitte le corps, il la protège et l'escorte jusqu'à la forêt natale du Bokwu. Aucune personne vivante n'a jamais su ce qui se passait alors.

BONNET ROUGE

Ce méchant goblin vit dans les châteaux en ruine situés à la frontière de l'Ecosse et de l'Angleterre. Il change assez souvent de logis pour éviter les exorcistes et autres chasseurs de sorcières.

On le reconnaît facilement, à cause de ses gros yeux rouges et féroces et de son bonnet rouge. Quand il s'approche, on se rend compte qu'il s'agit d'un petit vieillard trapu, aux longs cheveux gris et aux serres d'aigle.

Bonnet Rouge cherche des proies humaines pour raviver la couleur de son bonnet qu'il trempe dans le sang de ses victimes. Il peut vaincre l'homme le plus fort, à moins que sa victime ne prononce quelques phrases de la Bible avant d'être déchirée par ses serres. Le goblin disparaît dès qu'il entend des paroles saintes.

CABIRES

Divinités grecques dont l'origine exacte demeure inconnue, que les démonologues ne manquèrent pas, cependant, de transformer en entités infernales : « ce qui est certain, écrit l'abbé Migne en 1846, c'est que les Cabires sont des démons qui présidaient autrefois à une sorte de sabbat. Ces orgies, qu'on appelait fêtes des Cabires, ne se célébraient que la nuit : l'initié, après des épreuves effrayantes, était ceint d'une ceinture de pourpre, couronné de branches d'olivier et placé sur un trône illuminé, pour représenter le maître du sabbat, pendant qu'on exécutait autour de lui des danses plus ou moins infâmes

CACODEMONS

Nom donné dans l'antiquité aux esprits malfaisants, par oppositions aux Eudémones. Les cacodémones pouvaient se rapprocher des mauvais Anges et les Eudémones, des anges gardiens.

CAUCHEMARS

Terme dérivé du verbe latin *calcare* : fouler et du moyen-néerlandais *mare* : fantôme nocturne. Le cauchemar prend l'aspect d'un rêve désagréable comportant des sensations d'oppression, voire d'étouffement. A. Paré, qui le désigne aussi sous le nom de chauchepoulet, attribue avec justesse sa venue à des excès de nourritures et de boissons. Ses contemporains cependant y décelaient la venue d'incubes ou de succubes selon le sexe du dormeur. Vers 1218, G de Tilbury prétendait que les sorcières avaient le pouvoir d'envoyer des cauchemars aux personnes qui leur déplaisaient. Pour sa part, R.P Delrio y décelait l'action (auprès des femmes) de Belzébuth qu'il désigne comme un démon dépuceleur.

On venait, paraît-il, à bout des cauchemars en inondant la couche d'eau bénite, en récitant le Pater et l'Ave Maria, en utilisant des Agnus Dei. Mais le remède pouvait parfois s'avérer pire que le mal : un valet de ferme est torturé chaque nuit, rapporte H.Stalpaert par d'affreux étouffements qui le rendent incapable du moindre mouvement et même d'un appel au secours. Dès le lever du jour, son mal disparaît comme par enchantement. Le malheureux, certain d'être la victime d'un cauchemar, n'ose en parler à personne. Le fermier, inquiet de voir son ouvrier devenir aussi maigre et jaune en discute avec sa femme qui semble n'y rien comprendre non plus. Un matin, cependant, épuisé, le valet confie ses craintes à sa patronne et lui demande que faire pour se délivrer de ce mal. La fermière réfléchit et répond ensuite par un singulier conseil : pour capturer le cauchemar, le valet doit, la nuit suivante, en se couchant, poser un couteau à cran d'arrêt ouvert sur sa poitrine, le tranchant contre la peau. Intrigué par un tel conseil, le valet s'exécute mai,

prudemment, tourne la lame vers l'extérieur avant de s'endormir profondément . Le lendemain matin, la fermière elle-même était fixée à la pointe du couteau sans pouvoir s'en détacher.

CLURICAUNS

Esprits des caves qui ressemblent à de petits aubergistes, avec leurs culottes courtes, leurs chaussettes, leurs souliers à la barrette d'argent, leur chemise blanche, leur tablier et leur bonnet rouge. Ils habitent les caves à vins des auberges et des maisons. Un Cluricaun ne pose aucun problème dans une maison bien tenue, où il prend juste sa part de nourriture et de boisson. Mais, dans les mauvaises auberges, il dévore tant de provisions et boit tant que, bientôt, le propriétaire se retrouve ruiné. Dans une maison habitée par un alcoolique, le Cluricaun boira tant de vin que le propriétaire sera troublé et abasourdi du nombre de bouteilles vides.

L'ennuyeux, avec un Cluricaun, c'est qu'il peut devenir un vilain ivrogne. Dans ce cas, la maison résonne sans cesse du bruit des bouteilles brisées, de cris et de chansons d'ivrognes, et du tohu-bohu du Cluricaun éméché. La seule solution est que le maître de maison renonce aux boissons fortes, afin que le Cluricaun n'ait plus rien à boire. Après une période d'abstinence, le Cluricaun se met en quête d'un logis plus hospitalier.

CHAUCHE-POULETS

D'abord synonyme de cauchemar, le chauche-poulet fut rapidement attribué à un démon incubé qui oppressait les dormeurs et n'hésitait pas à dévirginiser les filles. Martin Delrio les regardait comme des suppôts de Satan et les qualifiait d'incubus morbus, capables d'étouffer les dormeuses en leur faisant l'amour. Avec beaucoup de bon sens, Paré remarque que le chauche-poulet résulte fréquemment d'un excès de nourriture et de boisson et recommande, pour l'éviter, les excès de « viandes vaporeuses et de vins forts » : « La cause est le plus souvent pour avoir bu et mangé par viandes trop vaporeuses qui ont causé une crudité, desquelles se sont élevées au cerveau grosses vapeurs qui remplissent ses ventricules à raison de quoi la faculté animale qui fait sentir et mouvoir est empêchée de reluire par les nerfs, donc s'ensuit une suffocation imaginaire, par la liaison qui se fait tant au diaphragme qu'aux poumons et aux autres parties qui servent à la respiration. Et alors la voix est empêchée, tellement que si peu qui leur en demeure, c'est en gignant et balbutiant et requérant aide et secours, s'ils pouvaient parler.»

COBALES

Déjà connus des Grecs, les Cobales, qui fréquentent mines et carrières, sont des démons plutôt doux et paisibles qui, à la manière de leurs confrères domestiques, ne cherchent qu'à aider les travailleurs qui recourent à leurs services. D'aucun, nous dit Pierre le Loyer, « les appellent « bonhommes de neige » car ils se montrent le plus souvent nains, de basse stature et vieux. Ils ont troussés et vêtus de près, sont mi-nus, la manche de la chemise retroussée sur l'épaule, et un tablier en cuir ceint sur les hanches. Cette sorte de démons est assez plaisante car tantôt on peut les voir rire, tantôt se gaudir, tantôt sauter de joie, et faire mille tours de singes. A cette heure, vous les verrez bêcher des veines d'or et d'argent, amasser ce qu'ils auront bêché, et le mettre en des corbeilles et autres vaisseaux préparés à cet effet, tourner la corde et la poulie, afin d'avertir ceux d'en haut de tirer le métal. Et fort rarement, voit-on qu'ils offensent les ouvriers, s'ils ne sont grandement provoqués de brocards, injures et risées dont ils sont impatients tout outre. Alors là jeteront de la terre et des petits cailloux aux yeux des pionniers et parfois les blesseront.

COURILS

Démons de petites tailles et danseurs acharnés que l'on risque de rencontrer autour des monuments mégalithiques du Finistère. Il faut fuir leur invite car ils vous laissent exténués et peuvent, de surcroît, s'en prendre à la pudeur des jeunes filles.

DAKINIS

Déeses vampires de l'Himalaya, souvent représentées sous les traits de danseuses à tête de lion, elles sont censées déchaîner les tempêtes.

DAMA DAGENDA

Ce sont les esprits de la jungle des Papous de Nouvelle-Guinée. Offensés de l'intrusion des hommes dans leur domaine, ils infligent de douloureuses blessures aux envahisseurs. Ils comprennent le langage des tribus qui vivent dans leur région et se complaisent à les égarer dans la jungle. Le seul moyen d'échapper à l'attaque d'un Dama Dagenda est d'apprendre, par l'intermédiaire d'un sorcier, un langage qu'ils ne connaissent pas. Vous pouvez alors avancer dans la jungle en parlant et en chantant très fort. Les Damas Dagendas perdront du temps à essayer de comprendre ce que vous dites, et le temps qu'ils aient saisi qu'il s'agissait d'une ruse, vous serez hors de portée.

DIVES

Démons gigantesques et redoutables, souvent confondus avec les djinns des contes orientaux, les dives, munis de griffes énormes, de longues cornes et d'une queue interminable, sont particulièrement méchants, mais les hommes, parfois, en arrivent à bout et les tuent. Certains prétendent qu'ils gouvernent le monde préadamite pendant 7000 ans, de concert avec les djinns.

DJINNS

Démons corporels, supérieurs aux hommes mais inférieurs aux anges, les djinns (en Arabie), djinnian en Iran, djinniler en Turquie, d'une taille souvent gigantesque quoique imperceptibles à nos sens, cherchent, selon les croyances folkloriques musulmanes, à nous tourmenter sans cesse. Ils se déplacent seulement la nuit, recherchent l'obscurité et hantent de préférence les lieux déserts, cimetières et sites désaffectés. On les perçoit quelquefois grâce aux sifflements qu'ils émettent et, dans ce cas, il est recommandé de s'enfuir rapidement. Certaines légendes sémitiques les considèrent comme les fantômes d'anciens peuples disparus et attribuent à leur chef, Djian, la construction des grandes pyramides d'Egypte et du temple de Baalbek. D'autres prétendent qu'ils ont la faculté de se muer, à l'occasion, en loup ou en hyène. Les djinns prennent plaisir à répandre les maladies et la folie n'est rien autre que la « possession par les djinns ». Au féminin, on dit djines ou ginnes, termes peu employés. La croyance en l'existence des djinns est, de nos jours, encore vivace dans le monde arabe, même si celle des incubes a pratiquement disparu dans le nôtre.

DOMOVOI ET DOMOVIKHA

En Russie, esprits de la maison qui se glissèrent dans les premières habitations humains et y restèrent. Ce sont des esprits bienveillants qui vivent sous le poêle ou au seuil de la cave. Quand une famille déménage, il est sage de placer un morceau de pain sous le poêle pour attirer Domovoi. Sa femme l'accompagnera mais elle loge dans la cave. Domovikha ne parle jamais mais on peut souvent entendre Domovoi pendant la nuit. Quand il murmure doucement, la famille peut être sûre que rien de désagréable n'arrivera. Mais s'il sanglote ou gémit, c'est un signe de malchance et, s'il pleure, il annonce une mort dans la famille.

Les humains voient rarement Domovoi et jamais Domovikha. Il paraît que c'est un petit être couvert d'un duvet soyeux, qu'on peut confondre avec un chien ou un chat. Le voir porte malheur et, s'il se montre, il vaut mieux que la famille cherche une autre maison.

DRACS

Esprits féminins et aquatiques qui, à l'instar de la Vouivre, s'efforcent d'attirer les femmes et les enfants vers leurs repaires en se muant en bijoux ou en coupes d'or. On pourrait, paraît-il, les voir en se frottant les yeux au préalable avec de la graisse de serpent

DROLLES

Variété de démons familiers qui, en Scandinavie notamment, prennent soin des chevaux , entretiennent le feu du foyer et avertissent des dangers tous ceux qui les accueillent aimablement.

DUERGARS

Esprits souterrains assez proches des sylphes, les duergars sont connus grâce au pasteur luthérien Einard Gudmund qui les considérait, début XVIIIe, comme des créatures de Dieu ayant un corps et une âme capable de raison, sujets à la mort, recherchant fréquemment un commerce amoureux avec les humains et soucieux d'acquérir les bénéfices du baptême : *« Dans le district d'Haga, en Islande, écrit-il, vivait un gentilhomme qui eut une intrigue avec une femme des mondes souterrains. Le génie femelle devint enceinte et arracha à son amant la promesse solennelle qu'il ferait baptiser le fruit de leur amour. Au temps fixé, la mère se rendit au cimetière qui était près de l'église et sur le mur duquel elle plaça une coupe d'or et une étoile, présents qu'elle destinait au prêtre qui devait baptiser son enfant, ainsi qu'on a l'habitude d'en offrir en de telles occasions, puis elle se tint à l'écart . Lorsque le prêtre sortit de l'église, il s'enquit de ce que signifiaient ses présents et, s'adressant ensuite au père, lui demanda s'il reconnaissait être le père de l'enfant. Mais le gentilhomme, sans doute honteux de cette liaison, nia la paternité. Le prêtre lui demanda alors s'il désirait que ce petit fut baptisé mais il lui répondit que non, dans la crainte qu'on ne l'en crût père et le baptême n'eut pas lieu. Aussitôt, la mère arriva en colère, enleva son enfant ainsi que la coupe d'or, laissant seulement l'étoile dont on conserve encore des fragments dans le presbytère d'Haga, mais elle affligea au père et à sa postérité, jusqu'à la neuvième génération, d'une maladie fort singulière dont beaucoup de ses descendants sont encore atteints aujourd'hui. »*

DUPPY

Sorte de fantôme. Les habitants de l'ouest de l'Inde le raniment pour qu'il accomplisse certains services, habituellement des vengeances. On réveille un Duppy en répétant le nom d'un mort, sur sa tombe. Au bout d'un moment, le Duppy se lève et attend qu'on lui donne des ordres. Il est préférable qu'il soit un parent de celui qui l'appelle, sinon le fantôme peut attaquer au lieu d'obéir.

Un Duppy n'est pas vraiment capable d'accomplir des tâches utiles et, même quand on lui a donné l'ordre d'attaquer quelqu'un, il peut seulement souffler sur sa victime ou la toucher, ce qui la fera vomir ou entrer en convulsions. Quand il a réussi sa tâche, on le récompense en plaçant du rhum et du tabac sur sa tombe.

Celui qui craint le Duppy peut l'écarter en jetant des graines de tabac autour de sa maison.

EMPUSES

1- Curieuse variétés de démons méridiens du sexe féminin dont le pied gauche, selon Suidas, se terminait par un sabot d'âne ou un morceau d'airain.

2- Démons à la forme terrifiante envoyés par Hécate pour effrayer les sceptiques.

3- Démon déguisé en habit de veuve qui, dans l'ancienne Russie, se plaisait à casser les bras et les jambes des moissonneurs.

4- Créatures mythiques proche des spectres et des vampires.

Appolonyus de Tyane délivra notamment Menippos de Lycie, un superbe athlète de 25 ans, de la présence d'une empuse qui l'attirait par de savantes caresses, dans le but de le dévorer ensuite. Sous la menace du magicien, écrit Philostrate, dans sa Vie d'Appolonyus, *« elle finit par reconnaître qu'elle était une empuse qui avait voulu gorger Menippos de plaisir pour se nourrir ensuite de son corps ; qu'elle avait coutume de se nourrir ainsi des corps des beaux jeunes hommes parce qu'ils ont le sang très pur »*

FORSO

Fantômes d'îles situées au nord de l'Australie et de certains lieux de Nouvelle-Guinée. On voit très rarement un Forso mais on en ressent souvent les manifestations. La mort est une occupation ennuyeuse et le Forso se morfond dans sa tombe ou dans l'arbre où le cadavre est placé. Il passe alors son temps à empoisonner l'existence des vivants. Quand il y a un problème de relations humaines, on peut être sûr que le Forso est entrain de se rappeler aux bons souvenirs des hommes.

La meilleure façon de calmer les Forsos est d'aller souvent sur leurs tombes ou d'exposer les crânes et les os de ses ancêtres dans le village. Cela fournira de la compagnie aux morts, puisqu'on viendra les voir, et ils ne s'ennuieront plus.

FURIES

Divinités infernales dites Dirae chez les romains. Filles de la Nuit et de l'Achéron, chargées de punir les crimes des hommes aussi bien en Enfer que sur Terre. Elles étaient au nombre de 3 : Tisiphone, Alecto, Mégère, représentées avec des yeux flamboyants, des cheveux entrelacés de serpents, tenant chacun une torche d'une main, et un poignard de l'autre. A ces trois soeurs, les Grecs avaient donné le nom d'Erinyes, mais on les désignait le plus souvent par antiphrase sous celui d'Eunémides (les bienveillantes)

GOBELINS

Les Gnomes, les Lutins, les Gremlins, les Elfes et les Leprechauns détestent qu'on les confondent avec les Gobelins. Les Fées se mettent en fureur lorsqu'on raconte que les Gobelins sont leurs amis. Ce sont tous des esprits de la terre, mais c'est la seule ressemblance qu'ils aient avec les Gobelins.

Les Gobelins viennent de France, où ils sont entrés par une crevasse des Pyrénées. Ils se sont vite répandus en Europe et pénètrent en Angleterre comme passagers clandestins d'un vaisseau viking. Les druides anglais les appelèrent Robin Gobelins, qui devint plus tard Hobgobelin.

Comme tous les esprits de la terre, ils ont forme humaine, mais aucun homme n'a cette expression de méchanceté dépravée et de ruse. Le sourire d'un Gobelin glace le sang. Le rire d'un Gobelin fait tourner le lait et tomber les fruits des arbres. Même une sorcière ne permettrait pas à un Gobelin de s'asseoir près de son âtre. Sans avoir vraiment peur, elle le considère comme un fléau.

Heureusement, leur capacité à faire le mal est limitée. A la différence de leurs lointains cousins les Gremlins, ils n'aiment pas les outils et les machines. Ils peuvent faire tourner la chance ou provoquer des cauchemars en se glissant dans l'oreille d'un dormeur. Ils adorent jouer des tours, par exemple faire tomber les seaux de lait, cacher les œufs des poules, souffler la suie des cheminées, éteindre les bougies dans une maison hantée et changer les panneaux routiers.

Les Gobelins sont doués pour le dessin, mais ils ne savent que dessiner les gargouilles, les serpents, les dragons et les basilics. Ils communiquent avec les mouches, les guêpes, les moustiques et les frelons : en été, leur passe-temps favori est de diriger les insectes

vers des créatures à sang chauds, tels les humains et les chevaux, et observer ce qui se passe.

Ils harcèlent les chevaux dans l'écurie ou dans les champs. Lorsqu'on voit un cheval souffler, piétiner ou se rouler par terre, on peut être sûr qu'il essaie de se débarrasser d'un Gobelins.

Les Gobelins n'ont pas de maisons ; ils infestent les creux moussus des rochers et les racines des vieux arbres, mais ils sont trop capricieux pour y rester longtemps. Les cris et les rires d'une bande de Gobelins complotant quelque méchant tour sont le signe, pour un humain, qu'il vaudrait mieux se tenir à distance.

Complément : Lutins qui, à l'instar des démons familiers, se cachent dans les recoins des maisons mais se font connaître afin qu'on les nourrisse de mets délicats et variés. On dit que la manufacture des Gobelins doit son nom à quelques follets qui, dans l'origine, venaient travailler avec les ouvriers et leur apprendre à faire de beaux tapis.

HOMMES VERTS

Esprit malin de la campagne anglaise. On ne sait pas s'il s'agit d'un homme nu à chair verte ou d'un être fait de bois, avec des troncs d'arbres pour les jambes et le corps, et des branches feuillues pour les bras. Certains disent l'avoir entendu marcher dans les bois, faisant un bruit de feuilles et de branches qui craquent. Il est plus probable que l'Homme Vert marche sans bruit dans les bois touffus, camouflé par sa couleur et, qu'à l'occasion il tombe sur les bûcherons et les gares-chasses. Heureusement, il est assez timide et, bien qu'on sente sa présence dans une forêt, il ne se déplacera que s'il est sûr de ne pas être vu.

IDIOXIMES

Parallèlement aux myriades de démons invisibles qui infestent l'air que nous respirons, il existerait, à en croire le Dictionnaire de Bayle, « *des êtres pensants qui étendent leur empire aussi bien que leurs connaissances sur notre monde. Et comme on ne peut nier l'existence sur terre d'êtres méchants qui font le mal et s'en réjouissent, il serait ridicule si on osait qu'il y ait, outre ceux-là qui ont des corps, plusieurs autres qu'on ne voit pas et qui sont encore plus malins et plus habiles que l'homme.* » La plupart des écrits de Lovecraft vont dans le même sens, et l'imagination des auteurs de BD (peut-être guidées à leur insu) les pousse à peupler les espaces intersidéraux de créatures aussi étranges que redoutables.

IMPS

Démons domestiques qui, au XVIIe, hantaient, d'après Hopkins, le domicile des sorcières les plus convaincues . En 1644, à Manningtree (Essex), il obtint de l'une d'entre elles l'aveu qu'elle entretenait d'étranges créatures à savoir : un écureuil, un lévrier ayant une tête de boeuf, deux lapins noirs et des imps aux noms de « *Elemanzer, Pyewacket, Peckin the crow, Grizzel, Greedigut, etc. ce qu'aucun mortel ne pourrait inventer* ». Une sculpture célèbre de la Cathédrale de Lincoln représente un imps.

KAPPA

Nain, démon des eaux japonaises, ressemblant à un petit homme tout nu, avec une coquille de tortue sur le dos et des griffes aux mains et aux pieds. Il a une peau verdâtre, des yeux ronds, un nez en forme de bec et il sent le poisson pourri. Sur le dessus de sa tête, il y a une dépression circulaire, comme une couronne, remplie d'eau.

Les ancêtres du Kappa sont les fantômes des gens noyés dans les rivières japonaises. Mais cette origine humaine ne lui inspire aucune pitié pour les mortels. Il guette ses proies, gens ou animaux, près des rivières, les attire dans l'eau pour les dévorer.

Cependant, il y a deux façons d'éviter les griffes d'un Kappa. L'une est de regarder attentivement l'eau pour l'apercevoir et de le saluer d'une révérence lorsqu'il fait surface. Il salue, lui aussi, et l'eau de sa couronne s'écoule au-dessus de la tête. Il est alors sans pouvoir jusqu'à ce que sa couronne soit de nouveau remplie d'eau. Cette ruse donne à l'être humain le temps de s'échapper.

L'autre méthode est de sculpter son nom et son âge dans la peau d'un concombre et de le jeter à l'eau. Le Kappa adorant les concombres, il se rappelle le nom de son bienfaiteur et l'épargne.

KASHAS

Goules malfaisantes du Japon. A la différence des Goules d'Arabie, les Kashas doivent voler les cadavres avant qu'ils ne soient incinérés. Parfois, ils sont si impatients qu'ils emportent même le cercueil. Pour effrayer les Kashas il faut garder soigneusement le cercueil et le cadavre et faire beaucoup de bruit avant l'incinération.

KELPIE

Cheval d'eau des rivières écossaises. Les chevaux d'eau des lochs écossais sont appelés Ech-Ushkya.

Le Kelpie peut apparaître sous forme humaine ou sous forme chevaline. Dans le premier cas, il sort de l'eau, dégingandé et chevelu. Il attend le passage d'un cavalier, puis saute derrière lui. Le cavalier, terrorisé, est entouré par les deux bras poilus du passager qui le serrent et l'écrasent dans une étreinte mortelle. Il perd le contrôle de son cheval, qui galope comme un fou au bord du rivage jusqu'à ce que le Kelpie, fatigué, replonge dans l'eau.

Le Kelpie peut aussi apparaître sous la forme d'un beau cheval bridé qui attend sur le bord d'une route le voyageur fatigué. Mais si un homme ou une femme est assez fou pour enfourcher ce cheval, il se jette dans la rivière, nage vers les eaux profondes et disparaît. Le cavalier qui ne sait pas nager se noiera.

Cependant, un Kelpie ne triomphe pas toujours. Une personne qui connaît ses habitudes peut amener une bride ordinaire avec lui et la mettre à la place de la sienne pour monter sur son dos. Le Kelpie travaillera alors pour elle et la bride du Kelpie pourra être utilisée à des fins magiques. Néanmoins, le propriétaire d'un Kelpie ne doit pas le garder longtemps, pas plus que la bride, ni même le faire travailler durement, sinon il sera maudit, lui et ses descendants.

Certains disent que les Kelpies mangent des êtres humains, mais il s'agit d'une confusion avec le Ech-Ushkya, cheval d'eau cannibale. Il apparaît sous la forme d'un beau cheval ou d'un poney facile à monter et à conduire. Mais qui chevauche un Ech-Ushkya ne peut plus redescendre. Le cheval l'entraîne au galop dans le loch et, le lendemain matin, on verra le corps du voyageur flotter sur l'eau.

La présence des Kelpies peut être détectée par leur habitude de gémir avant les tempêtes. Durant les tempêtes on peut les voir galoper à la surface de l'eau.

L'Each Ushkya, est appelé en Irlande le Aughisky, il est analogue au Kelpie, mais beaucoup plus dangereux. Après avoir transporté une victime involontaire dans l'eau, il l'attire au fond et dévore entièrement son corps, sauf le foie. Tant que le Each uisge est monté en intérieur, il est sans danger. Mais le moindre bruit ou odeur d'eau signifie la fin du cavalier. La créature peut prendre forme humaine, en général une jeune fille et il peut être reconnu seulement par les gouttelettes d'eau dans ses cheveux.

KERES

En Grèce ancienne, petites créatures ailées et malfaisantes qu'on identifie aux maladies, à la vieillesse et à la mort. Sorties de l'urne de Pandore, on les rapprochera des Moires, les Parques latines.

KILYAKAI

Ces démons qui hantent les forêts de Papouasie en Nouvelle-Guinée ont quelques ressemblance avec les populations tribales des hautes terres de l'Ouest, mais ils sont tout petits et desséchés comme des vieillards ; Ce sont peut-être des bébés qui ont vieilli sans atteindre la taille adulte, car les Kilyakai accroissent leur nombre en volant des bébés qu'ils dotent de caractères démoniaques.

Les Kilyakai volent aussi les cochons et provoquent divers fléaux, y compris la maladie. La Malaria, fièvre souvent mortelle, est causée par les flèches empoisonnées que les Kilyakai lancent aux gens qui traversent leur jungle.

LEPRECHAUNS

cordonniers-fées qui fabriquent les souliers des Fées. Leur nom vient soit du gaélique *luacharma'n* qui signifie « Pygmée », soit de *leith brogan* qui veut dire « faiseurs d'un seul soulier ». La seconde étymologie est probablement la bonne, car on n'a jamais vu un Leprechaun ayant plus d'un soulier. Il cache l'autre, au cas où il devrait fuir quand un mortel l'aperçoit.

En général, les Leprechauns hibernent sous terre et ils sortent en été. Dans les lacs et dans les prairies, par un bel après-midi, on entend les petits coups de leurs marteaux. A la différence des autres Fées, un Leprechaun peut être vu facilement par les mortels. Ceux qui ont eu cette chance le décrivent comme un gai petit luron vêtu de vert, portant un bonnet rouge, un tablier de cuir et des souliers à boucles.

Les Leprechauns savent où se trouvent les trésors, et, pour cette raison, ils sont très recherchés. On peut les capturer, mais pas pour longtemps. Dès qu'un humain essaie d'interroger un Leprechaun, celui-ci lui jette sa tabatière à la figure. Après avoir éternué maintes fois, l'humain découvre que son Leprechaun a disparu.

LESHY

L'un des multiples esprits des bois qui habitent les forêts du monde entier. Certains sont nuisibles, d'autres simplement malicieux. On peut toujours sentir leur présence. Quand vous vous enfoncez de plus en plus dans une forêt, l'impression d'être observé s'accroît. Vous pouvez alors être certain qu'un esprit des bois est sur vos traces. Il est inutile de vous retourner dans l'espoir de l'apercevoir. L'esprit des bois s'enfuira toujours très vite et se cachera derrière un tronc d'arbre.

Le Leshy qui vit dans les sombres pinèdes des Provinces Baltiques, punit les voyageurs en les égarant. En hiver, il les suit pour effacer leurs traces dans la neige. A d'autres saisons, le Leshy leur fait paraître chaque arbre identique, de sorte qu'ils s'enfoncent de plus en plus dans la forêt.

Les forestiers affirment que le Leshy est un petit être maigre à la peau bleue, aux yeux et aux cheveux verts. Selon eux, il est facile de neutraliser son pouvoir : il suffit d'inverser ses chaussures et de mettre ses habits devant derrière. Cette astuce trouble le Leshy qui ne sait plus d'où vient sa victime, et celle-ci peut alors sortir facilement de la forêt.

Complément : Démons sylvestres appartenant au panthéon slave, dont l'extérieur rappelle celui des faunes et de satyres du paganisme gréco-romain. Capables de se rapetisser au niveau des herbages ou de dresser à la hauteur des arbres, les léchies se plaisent à égarer les voyageurs et à les diriger vers les cavernes où ils les chatouillent jusqu'à ce que mort s'ensuive.

LUTINS

Race d'êtres qui habitent dans le sud-ouest de l'Angleterre, surtout en Cornouailles. Leur origine est inconnue. Certains historiens pensent qu'ils sont arrivés en Cornouailles avec les Phéniciens et qu'ils ont ensuite gagné le Devon et le Somerset. D'autres affirment que les Lutins étaient les premiers habitants de l'Angleterre. Lorsque les Fées arrivèrent au

temps de la conquête romaine, les Lutins les accueillirent aimablement mais, par la suite, craignant qu'elles ne prennent le pouvoir, ils leur firent la guerre et les forcèrent à quitter leurs trois comtés.

Les Lutins ne sont pas plus gros qu'une main, mais ils peuvent grandir ou rapetisser à volonté. Ils ont les cheveux roux, le nez retroussé et leurs yeux verts louchent. Mâles et femelles portent un habit collant, vert vif, excellent camouflage dans les pâturages de l'ouest de l'Angleterre.

Les Lutins sont de rusés fourbes. Ils adorent égarer les mortels, mais un voyageur peut facilement les tromper en mettant son manteau à l'envers. Parfois, ils perturbent si fortement un mortel qu'il n'en guérira jamais et errera dans la campagne en chantant dans une langue inconnue. C'est ce qu'on appelle l'enchantement des Lutins.

Les fermiers restent en général en bons termes avec les Lutins. Ils laissent des seaux d'eau dehors la nuit pour que les mères lavent leurs petits, mettent du lait sur la table à leur intention et nettoient l'âtre pour que les Lutins y dansent à minuit.

MADANS

Esprit élémentaire d'origine hindoue qui cherche à faciliter les opérations maléfiques des sorciers en soulevant des poids considérables, en vampirisant certains individus et en pratiquant la lévitation. Les madans, déjà connus des Chaldéo-Assyriens sont très musclés, très poilus et très gloutons. Ces esprits hyperdoués se rapprocheraient des yétis mystérieux autant que redoutables.

MENAHUNES

Esprits de la nuit aux îles Hawaii. Contrairement à de nombreux esprits de la nuit, ils sont plus serviables que dangereux. Comme les Brownies des îles britanniques, les Ménahunes apparaissent quand la maisonnée dort et ils font tout le travail ménager. Mais sont très pointilleux au sujet de leurs hôtes. Ils ne travaillent que pour des familles particulièrement agréables et sympathiques. Peu de gens ont vu les Ménahunes. On croit qu'ils ont des oreilles pointues, des cheveux noirs en désordre et de minuscules petits corps très agiles.

MIMIS

Esprit des rochers qui vivent sur les collines d'Arnhem, dans le nord de l'Australie. Ces petits êtres maigres logent dans les crevasses des rochers. Les Mimis ne sortent de leur cachette que pour chercher leur nourriture, essentiellement de l'igname et des racines mais, si passe un homme, ils peuvent décider d'en faire leur repas. Ils doivent faire très attention au temps lorsqu'ils sortent, parce qu'un violent coup de vent peut les balayer ou leur rompre le cou.

MOPADITIS

Esprits des morts qui hantent certaines régions du nord de l'Australie. D'habitude, les Mopaditis vivent en groupe, mais l'un d'entre eux peut s'isoler. Ce solitaire aspire à la compagnie et il tentera de voler l'esprit d'un vivant pur en faire son ami.

Un Aborigène qui traverse la brousse seul se rend très vite compte de la présence d'un Mopaditi. Lorsque les oiseaux se taisent, dans la chaleur de midi, et que les arbres ne bougent plus, le voyageur sent qu'un être invisible le traque. Malgré sa peur, il essaie d'effrayer le Mopaditi en chantant et en criant fort. S'il trouve une branche, il peut en faire une torche et l'agiter autour de sa tête, dans l'espoir que la fumée et les flammes le protégeront. S'il échoue, il essaie de se cacher jusqu'à ce que le Mopaditi ait perdu sa piste.

Mais un Mopaditi solitaire est si affamé de compagnie que, lorsque le voyageur revient au camp en titubant, son esprit est peut-être resté dans la brousse. Les sorciers tentent de le ramener dans son corps sans forces, mais ils y parviennent rarement.

NAGAS

Esprits indiens des serpents d'eau et de terre. Ils apparaissent quelquefois sous forme de serpents, d'autres fois comme des demi-humains avec une queue de serpent et, très souvent, ils prennent l'aspect de belles jeunes filles ; les Nagas sont regroupés dans une seule nation. Leur capitale est Bhogavati, une cité souterraine dans la chaîne de l'Himalaya (mais il semble qu'il existe d'autres cités souterraines), d'une grande splendeur, magnifiquement ornée de pierres précieuses. Les Nagas adorent les bijoux et les volent même aux hommes.

Les Nagas ont des pouvoirs surnaturels, importants comme, par exemple, de rendre un être humain invisible dans l'eau.

NAGUMWASUCK

Une tribu de Fées attachées aux Indiens Passamaquoddy des Etats-Unis. A la différence des Fées européennes, elles sont très laides. Elles en sont conscientes et tâchent de ne pas être vues. Elles portent un intérêt amical aux membres de la tribu qu'elles essaient d'aider en leur portant chance à la chasse, à la pêche et dans d'autres activités.

Les Passamaquoddy furent, pendant longtemps, fortement conscients de la présence des Nagumwasuck, mais ils savent à présent que la plupart d'entre elles les ont quittés. Il est probable que nombre de ces Fées partirent dans un canoë en pierre.

NAINS

Les nains sont de petits hommes et petites femmes que l'on confond souvent avec les gnomes. Il est pourtant facile de les distinguer car ils ont un corps tordu et une grosse tête. Les Nains vivent sous terre mais ils sortent de temps en temps pour célébrer des mariages et des anniversaires. Ils se méfient des hommes mais, si le temps est mauvais, ils peuvent occuper le logis d'humains pour abriter confortablement leurs fêtes. Dans ce cas, le maître de maison et sa famille sont toujours invités à se joindre à la fête ; s'ils refusent, la malchance s'abattra sur la maison et ses habitants.

Les Nains sont des mineurs, des métallurgistes et des serruriers forts habiles. Les pouvoirs magiques dont ils disposent leur permettent de trouver les plus riches filons de métal précieux et d'en faire toutes sortes d'objets ou d'armes.

NEREÏDES

Nymphes de la mer Méditerranée, ce sont les filles de Nérée, dieu marin, fils de Pontos – dieu de la Mer- et de Gaïa, la Terre. Elles étaient au moins cinquante. Elles ont une certaine parenté avec les Ondines nordiques et, comme elles, sont très belles, mais n'ont pas de queue de poisson.

Quelques Néréïdes, comme Galatée et Thétis, occupent des positions importantes parmi les dieux.

Les Néréïdes passent leur temps à s'ébattre au milieu des vagues avec les dauphins et les Tritons qui accompagnent le char de Poséidon.

Les Néréïdes comme les Ondines, sont extrêmement vaniteuses.

NIXES

Esprits des eaux habitant les sources et les rivières d'Allemagne. Ce sont des esprits masculins ou féminins ; les premiers se montrent rarement aux êtres humains. Les Nixes féminines sont d'une beauté éblouissante, avec de grands yeux bleus et une longue et blanche chevelure. Les jeunes filles nixes, assises au soleil sur le rivage de leur habitat

aquatique, admirent leur reflet dans l'eau en se peignant. Dès qu'elles entendent un mortel approcher, elles disparaissent et l'intrus ne voit plus qu'une ondulation à la surface de l'eau. Quand il s'agit d'un beau jeune homme, il court le risque que la jeune Nixe tombe amoureuse de lui. Si cela se produit, il est perdu pour toujours. La beauté de la jeune Nixe le séduit et l'entraîne au fond de l'eau d'où il ne reviendra jamais.

Un destin différent attend celui qui s'approche furtivement pour jouir de leurs beautés. Dès qu'il a vu des Nixes, leur chant lui font perdre l'esprit et il n'est jamais plus le même.

NYMPHES

Belles jeunes filles qui habitent toutes les parties de la terre. Leurs noms sont différents selon les lieux. Les Dryades sont les Nymphes des arbres et des forêts ; les Napées, celles des bosquets et des prés ; les Oréades, celles des montagnes et des grottes. Les Nymphes qui vivent dans l'eau sont traitées séparément dans ce volume.

Les Nymphes ne remplissent aucune fonction particulière, si ce n'est de rehausser la beauté de la nature. Tout paysage est embelli par la présence d'une svelte Nymphe nue, cependant cette créature timide se montre rarement aux yeux des mortels. Une Dryade peut se changer en jeune arbre pour éviter d'être vue nue par un homme.

Les Nymphes ont une voix douce et charmeuse, si bien que leurs chants ou leurs conversations peuvent être confondus avec le gazouillis de la brise ou du ruisseau. Mais elles hurlent lorsqu'elles sont poursuivies par les Satyres et elle peuvent chanter des chansons inconvenantes lorsqu'elles participent aux fêtes de Pan. Elles dansent avec une grâce exquise et il est impossible de décrire l'enchanteresse beauté d'un groupe de Nymphes dansant pour accueillir le printemps.

Les Nymphes ont tant de temps libre qu'elles ont souvent créé des problèmes aux dieux et aux mortels soit par leur juvénile malice, soit par leurs innombrables aventures amoureuses.

Complément :

Les nymphes des sources, des ruisseaux et des fleuves ou Naiades, filles d'Océanos, qui, grâce aux vertus purificatrices et régénératrices de leur eau sacrée, apportaient aux fiancés la fécondité. Certaines de leurs sources possédaient des propriétés curatives.

Les cinquantes Néréides ou nymphes de la mer, mi-poissons, mi-femmes, personnifiant chacune un aspect des ondes. Elles s'amusaient par leurs danses et leurs évolutions, leurs parents Nérée et Doris, et les Tritons leur servaient de montures.

Les Océanides, filles d'Océanos et de Thétys, qui résidaient dans les fonds marins inaccessibles.

Les Hyades, nymphes de la pluie, filles d'Océanos ou d'Atlas et d'Aethra, ou encore d'Hyas et de la nymphe Boétia. Elles étaient trois, ou quatre, ou cinq (on en compte parfois vingt-sept) ; mais la tradition la plus répandue en compte sept.

Les Hyades furent les nourrices de Zeus à Dodone, plus tard rajeunies par la magicienne Médée, elles portèrent Dionysos bébé sur le mont Nysa et le confièrent à Ino... Pour les soustraire à la vengeance d'Héra, Zeus les transporta au ciel parmi les constellations. Une autre légende raconte qu'à la mort de leur frère Hyas, tué par un animal féroce, leur douleur fut si grande que Zeus, ému, les plaça dans le ciel où elles continuent de pleurer. C'est pourquoi l'apparition des Hyades au lever ou au coucher du soleil annonce la pluie.

Les Oréades des montagnes, compagnes d'Artémis, qui ignoraient la peur et grimpaient allègrement le long des sentiers les plus escarpés.

Les Dryades et Hamadryades liées aux chênes. Les premières, qui survivaient à la destruction des arbres qu'elles protégeaient des vandales, pouvaient se déplacer, épouser des mortels. Les Hamadryades, d'origine arcadienne, naissaient et mourraient avec l'arbre qu'elles protégeaient. On les représentait par des femmes robustes dont le corps se

terminait par un tronc et les racines d'un arbre.

Les cinquantes Danaïdes, filles de Danaos. Une légende raconte qu'elles épousèrent les cinquante fils d'Aegyptos et, que, sur l'ordre de leur père, elles égorgèrent leurs maris la nuit de leurs noces. Elles furent ensuite purifiées par Hermès et Athéna, se remarièrent et créèrent la race des Danéens. Elles furent tuées plus tard par Lyncée, envoyées en enfer où elles versent continuellement de l'eau dans un tonneau percé.

Les Méliades des pommiers, les Mélies des frênes, nées de la Terre et fécondées par le sang d'Ouranos mutilé par Cronos.

Les Limoniades des prairies et des fleurs.

Les Alséides qui fréquentaient les bocages.

Les femmes en couches invoquaient Egérie, nymphe du peuplier, épouse du dieu Virbius (identifié avec Hippolyte), qui conseillait le roi Numa dans le bois d'Aricie. Après la mort de ce dernier, Diane (l'Artémis des Grecs) la transforma en fontaine.

OHDOWS

Tribu qui vit sous terre en Amérique du Nord. Les Indiens ne les ont jamais vues parce qu'ils ne quittent jamais leur habitat souterrain, et on ne connaît pas vraiment leur aspect. On croit qu'il s'agit d'une race de petits hommes bien proportionnés, aux traits semblables à ceux des Indiens.

Les Ohdow ont des pouvoirs magiques qu'ils utilisent pour le bienfait de l'humanité et des animaux terrestres. Dans le sous-sol de leur monde se trouvent de gigantesques esprits de la terre, impatients de sortir pour profiter du soleil, mais qui risquent de dévaster le monde et de décimer ses habitants. Les Ohdows contrôlent ces esprits grâce à leurs pouvoirs mais, de temps en temps, ceux-ci se révoltent contre leur emprisonnement et cognent furieusement contre les murs de leurs cavernes. Jusqu'ici, les Ohdows ont toujours pu les soumettre.

ONDINS ET ONDINES

Race d'êtres amphibies, probablement issus des côtes scandinaves, qui s'installèrent en Bretagne après avoir traversé la Manche à partir des côtes des Cornouailles où les habitants les baptisèrent du nom sous lequel nous les connaissons : en anglais *mer-maids* ou *mer-maeni* (*mélange de français et de saxon*).

A partir des Cornouailles, ils étendirent leurs royaumes aux côtes occidentales des Iles Britanniques et, plus au Nord, en Ecosse et dans les pays scandinaves.

Les Ondins et les Ondines ont été aperçus sur d'autres côtes d'Europe (les Néréides de la Méditerranée sont simplement des cousines éloignées). Ils préfèrent l'eau froide et les côtes rudes et atlantiques de Grande-Bretagne et d'Irlande (où ils sont appelés *merrows* et *merucha*), les falaises et les fjords scandinaves.

Ils ont été également aperçus en Amérique du Nord et en Chine, par exemple, mais ils sont très différents. La théorie selon laquelle, cependant, ils seraient affiliés aux *dugongs* ou *mantees* est fausse.

Ils vivent dans et sous la mer, mais peuvent se sentir chez eux sur terre. Ils ont leur langage et leurs coutumes, mais sont aussi capables de parler la langue des habitants de la côte voisine. Ils aiment faire des voyages sur la berge, même si ce n'est que pour s'asseoir sur les rochers et peigner leurs longs cheveux. C'est pourquoi, ils vivent dans des eaux peu profondes.

C'est une race d'une grande beauté. Les deux sexes ont une apparence humaine au-dessus de la taille, et de poisson en dessous, avec une grande queue mais pas de nageoires. Au besoin, ils sont capables de changer leur queue en jambes humaines, pouvant ainsi marcher sur la terre ferme à chaque fois qu'ils le souhaitent. Ils n'ont pas d'âmes car ils sont probablement immortels, mais ils sont vaniteux et rancuniers. Ils ont des pouvoirs surnaturels comme celui de prédire l'avenir.

Les Ondines chantent très bien, mais elles ne sont pas bonnes cuisinières, elles négligent le travail domestique, devenant si vaniteuses qu'elles passent la plupart de la journée à s'admirer dans un miroir et à essayer de nouvelles coiffures.

ONOSCELES

Créatures mythiques proches des goules et des vampires, dont les pieds, à l'instar de ceux des empuses, se terminent par un sabot d'âne. Nées de l'invention fertile de Lucien de Samosate, les onoscèles, à l'en croire, ne redoutent que la racine de mauve qui les fige sur place et les contraint à avouer leurs crimes. Le soir, écrit-il à la première personne dans son Histoire véritable, *« nous arrivons à une île peu considérable, toute peuplée de femmes, du moins paraissant telles, et parlant la langue grecque ; elles approchent de nous , nous tendent la main et nous embrassent ; elles étaient parées comme des courtisanes, toutes jeunes et jolies, vêtues de tuniques qui descendaient jusqu'aux talons. L'île s'appelle Calabuse et la ville Hydamardie. Chacune de ses femmes ayant pris soin de nous, le conduisit chez elle et lui donna l'hospitalité. Pour ma part, j'hésitai, ne pressentant rien de bon ; et un regard attentif me fit voir les ossements et les crânes d'un grand nombre d'hommes. J'allais crier, appeler à l'aide mes compagnons et courir aux armes, mais je préfèrai n'en rien faire. Seulement, je saisis ma racine de mauve, et je la supplie de me dérober aux dangers dont je suis menacé. Un instant après, tandis que mon hôtesse s'occupait de me servir, je vois que ses jambes ne sont pas celles d'une femme, mais qu'elle a le pied d'un âne. Je tire mon épée, je saisis mon hôtesse, je la lie et je lui fais tout avouer. Elle résiste mais elle finit par me dire qu'elles sont des femmes marines nommées onoscèles, et qu'elles dévorent les étrangers qui abordent chez elles. « Nous les enivrons, ajoute-t-elle, nous les faisons coucher avec nous et nous les égorgeons pendant leur sommeil. A ces mots, je laisse là cette femme toute enchaînée, je monte sur le toit, je crie de toutes mes forces pour appeler mes compagnons. Quand ils sont tous arrivés, je leur dis ce qu'il en est, je leur montre les ossements et les conduits auprès de ma prisonnière ; mais elle se change en eau et disparaît ; De mon côté, je plonge mon épée dans cet eau, à tout hasard, , et il en sort du sang »*

PRETAS

Fantômes des Hindous assassinés dont le cadavre a été jeté sans qu'il y ait eu de cérémonie funéraire. Ce sont peut-être aussi des fantômes d'hommes tués par violence et dont les parents ont négligé de leur apprendre les rites que doit accomplir un homme de son vivant.

Les Pretas sont des hommes nus, d'aspect diabolique et qui se montrent sans pitié avec les vivants, surtout avec leurs parents. Ils peuvent les étrangler, les frapper à mort, les rendre fous de terreur ou les estropier. Il n'y a probablement aucun moyen de se défendre contre un Préta qui veut se venger.

RUSALKI

Esprits des jeunes filles noyées dans les rivières russes. Pendant les longs mois d'hiver, elles vivent au fond de l'eau et sous la glace. Quand le soleil d'été réchauffe les eaux, les Rusalki grimpent sur les branches des arbres du bord de la rivière et passent leurs vacances d'été dans la forêt.

Il existe deux espèces de Rusalki : les nordiques et celles du Sud. Toutes les deux sont dangereuses pour les hommes qui s'aventurent au bord de l'eau. Mais ces deux sortent de Rusalki agissent différemment. Les Rusalki nordiques, qui ont l'aspect de femmes nues et noyées, attrapent le voyageur innocent et l'entraînent vers les profondeurs. Là, elles le brutalisent et le torturent atrocement. Les Rusalki du Sud, ressemblant à de belles jeunes filles habillées de robes vaporeuses, séduisent les mortels en chantant des chansons et en les invitant à les rejoindre. Les hommes les suivent alors au fond de l'eau, le sourire aux lèvres...

Qui s'aventure sur les bords des rivières russes doit se protéger contre elles en portant un collier de feuilles d'absinthe. L'absinthe protège aussi tout ce que les Rusalki peuvent voler, endommager ou détruire.

En effet, les deux espèces sont également nuisibles pendant l'été. Elles peuvent détruire les récoltes avec des pluies torrentielles, déchirer les filets des pêcheurs, endommager les barrages et les moulins à eau, voler les habits que les femmes fabriquent pour leurs familles. Dans le cas d'une prolifération de Rusalki, on peut jeter de grandes quantités de feuilles d'absinthe à la surface des eaux.

SINDONGMAS

Très jolies créatures tenant des succubes et des goules qui, au Tibet, s'abandonnent lascivement aux voyageurs égarés, les torturent et finissent par les dévorer

SOTRES

Lutins que l'on trouve tout particulièrement dans les Vosges où ils apparaissent hauts comme des nourrissons mais doués d'une force prodigieuse. Malicieux jusqu'à la méchanceté, effrontés et vindicatifs, les Sotres sont capables d'aller jusqu'au rapt d'enfant dans les familles qui les méprisent ou leur résistent. En général, ils aiment à faire le ménage à aider les travailleurs de la terre et à soigner le bétail, mais ils peuvent voler les oeufs, la monnaie qui traîne ou dérober des outils.

TAXIM

Nom que l'on donne en Europe de l'Est aux non-morts. Ce sont les corps de mortels dont l'âme ne peut trouver le repos. D'habitude, une personne affligée de cette particularité parvient à sortir de sa tombe car elle est décidée à se venger du mal dont elle a souffert de son vivant. Tous les Taxim sont des hommes.

Il y a une grande différence entre un non-mort et un fantôme ordinaire. Le fantôme a l'aspect d'une ombre, ou bien il est transparent, alors qu'un Taxim a la répugnante apparence de quelqu'un qui est resté enterré quelque temps. En fait, une odeur infecte de pourriture précède le Taxim et avertit de sa présence. Mais tout dépend du temps pendant lequel il est resté enterré : parfois le Taxim peut se montrer plus présentable ou n'être qu'un ectoplasme qui traverse les obstacles sans rencontrer de résistance.

Un Taxim ne sort que pendant la nuit, pare que la lumière l'éblouit et qu'il ne peut pas aller bien loin. Il est assez facile d'échapper à un Taxim qui cherche à se venger. On peut affirmer qu'une maison a été abandonnée parce que ses occupants ont été menacés par des Taxims.

En général, un Taxim ne souhaite pas faire de mal à des gens qu'il n'a pas connus durant sa vie, mais son apparition terrifierait n'importe qui. Il ne cherche que la personne dont il veut se venger et c'est dans ce but qu'il fait, de temps en temps, une promenade nocturne. Bien entendu, son aspect et son odeur sont de plus en plus répugnants à chaque expédition. Un être courageux peut calmer un Taxim. Il n'a qu'à le suivre et le convaincre que la vengeance est une prérogative de l'être suprême, et que justice sera faite.

TRITONS

Ondins de la Méditerranée. Ils ressemblent aux Ondins des autres mers, mais sont moins séduisants d'apparence et de comportement. En plus de leur queue de poisson, ils ont le torse couvert d'écailles, des dents pointues, des doigts palmés avec de longues griffes. Comme les Ondins, ils peuvent transformer leur queue en jambes et venir sur la terre ferme.

Si les Ondins nordiques tombent parfois amoureux de femme, les Tritons eux sont trop frustrés pour connaître la tendresse. Quand ils vont en bandes à terre, ils se conduisent

plus mal que des marins ivrognes faisant la fête. Ils boivent n'importe quoi, attrapent les femmes qui passent à portée et se conduisent comme des vandales.

Etrangement, le vieux père Triton est un Ondin pacifique et bénéfique, à la différence de ses fils délinquants. Il a souvent aidé les marins en difficulté, notamment les Argonautes. Mais il peut aussi créer une mer houleuse en soufflant dans une trompette fabriquée à partir un coquillage.

Ses fils n'ont d'autre occupation d'accompagner Poséidon dans ses voyages océaniques. Soufflants dans leurs trompettes pour avertir de l'arrivée de Poséidon et de la nécessité de laisser le passage.

ULDRA

Ils sont le Petit Peuple de Laponie. Ils vivent sous terre mais sortent souvent, surtout en hiver, car leur rôle est de nourrir les ours et autres animaux hibernants.

Les Lapons sont des nomades qui parcourent les vastes étendues de neige. Parfois, quand ils plantent leur tente en peau de renne, ils entendent les Uldra bouger sous terre. Ils comprennent alors qu'il leur faut partir car ils bloquent l'accès à l'air libre du Petit Peuple. S'ils ne bougent pas, les Uldra les puniront en empoisonnant les rennes, ou en volant un bébé lapon et en mettant un bébé Uldra à la place. Les bébés Uldra ont de longues dents pointues et la figure couverte de poils noirs. On se demande par quel moyen une mère peut se laisser persuader de restituer un bébé humain et reprendre son propre enfant. Certains Lapons disent que le meilleur moyen est de battre l'enfant avec un tison pour que ses cris attirent la mère. D'autres affirment qu'il faut traiter le petit Uldra avec une grande tendresse pour que la mère, reconnaissante, vienne remplacer le bébé humains dans son berceau.

VODYANOI

En Russie monstre des eaux, que l'on trouve surtout dans les réservoirs des moulins à eau. Les Vodyanoi détestent les moulins à eau car ils empêchent l'écoulement libre de l'eau. Ils essaient de les détruire ou de les mettre hors d'usage par la sécheresse. Mais ils passent la plupart de leur temps dans le moulin, où l'on peut les entendre grommeler, se plaindre et patauger autour de la roue qui tourne. Quand les eaux s'écoulent lentement et qu'il faut arrêter le moulin, le propriétaire peut essayer de calmer les Vodyanoi en noyant une personne innocente dans le réservoir. Il est clair que les Vodyanoi apprécient les sacrifices humains puisque, souvent, ils précipitent des gens au fond des réservoirs.

Les Vodyanoi ont une étrange façon de vivre liée au cycle de la lune. Ils deviennent vieux lorsque la lune diminue mais réapparaissent en pleine jeunesse avec la nouvelle lune. Il est difficile de décrire un Vodyanoi parce qu'il a de nombreuses apparences. Parfois il apparaît sous la forme d'un vieillard à la barbe et aux cheveux verts qui blanchissent quand la lune décline. Parfois il s'agit d'une belle jeune femme nue ou encore d'un poisson gigantesque couvert de mousse et d'algues flottantes, quand ce n'est pas d'un monstre aux yeux féroces ou d'une bûche. Il n'est pas étonnant que les mères russes interdisent le bord du réservoir des moulins à eau à leurs enfants.

WANDJINAS

Nombre de ces êtres vivent dans le nord de l'Australie depuis le Temps des Ancêtres. Avant l'arrivée de l'homme blanc, les Wadjinas apparaissent souvent aux Aborigènes qui les peignaient sur des rochers.

Un trait notable des Wandjinas est leur coiffe, une sorte de « casque spatial », accréditant l'idée que se sont des extra-terrestres qui, après avoir vécu un moment en Australie, retournèrent sur leur planète. On que les cratères de météorites australiens furent causés par l'atterrissage de leurs vaisseaux spatiaux. En fait les Wandjinas sont des esprits du temps qui contrôlent le climat, la fertilité et la prospérité du pays. Ils vivent à l'intérieur des montagnes et sortent pour changer la saison sèche en saison des pluies et vice versa. Ils

ont des yeux mais pas de bouche, ce qui a fait croire qu'il étaient des extraterrestres. Mais si les Wandjinas avaient des bouches, ils libéreraient, en les ouvrant, tous les phénomènes météorologiques que contiennent leurs corps. Les Wandjinas ont un aspect humain, mais ils sont trois fois plus grands qu'un homme adulte. Ils sont noirs, rouges ou verts, ont de grands yeux aux cils lourds et portent différents types de coiffes en plus du « casque spatial ».

YAKKUS

Démons de la Maladie qu'infestent le sous-continent indien. Chaque Yakku est le démon d'un des innombrables maux qui affligent l'humanité.

En général, les Yakku habitent des lieux sombres et inhospitaliers : Les cavernes peuplées de chauves-souris, les crevasses des rochers, les arbres creux, les jardins envahis de mauvaises herbes et les maison inhabitées. Ils ne les quittent que pour se mêler à la foule, dans les rues et dans les boutiques. Ils restent invisibles jusqu'au moment propice où ils se manifestent.

Un Yakku peut prendre l'aspect de tout animal, y compris l'homme. Le Yakku d'une maladie particulière peut choisir d'apparaître sous la forme d'un chien errant, d'un vautour, d'un chacal, d'un mendiant ou de tout animal à deux ou à quatre pattes. Parfois, il prend l'aspect d'une belle femme séduisante.

Chaque Yakku doit accomplir sa tâche à un moment prédéterminé du jour ou de la nuit. Alors il sort de sa cachette et prend une apparence inoffensive. Puis il attend sa victime. L'homme, la femme ou l'enfant qui s'approche peut voir un poulet picorer dans la poussière, mais soudain l'animal se change en Yakku. Cette épouvantable apparition, qu'elle ait lieu à l'aube, au crépuscule ou à minuit, terrorise tellement la victime qu'elle est aussitôt contaminée par la maladie que transmet le Yakku.

Les Yakku sont tous des acolytes du Grand Démon de la Maladie, Maha-Kola-Sanni-Yaksaya, qui a promis aux dieux d'épargner la maladie à l'humanité s'il recevait des sacrifices dont il puisse se nourrir. La famille d'un malade n'a qu'à lui offrir ces sacrifices, et le Yakku responsable de la maladie lui rendra la santé.