Année XIV

BESTIAIRE

MARGYGR

La Margygr, ou sirène scand, est une créature féerique (une ondine) vivant dans les océans du Nord et parfois dans certains fleuves. C'est un être amphibie, le haut de son corps est celui d'une jeune fille, le bas est une longue queue semblable à celle des poissons.

Généralement, la sirène vit en communauté avec d'autres membres de son espèce, formant une petite tribu. Très rarement, il est possible d'en trouver une isolée. Leurs habitats de prédilection sont de petits îlots isolés ou des rochers proches des côtes. Lieux vers lesquels elles peuvent attirer les navires et où ils risquent de s'échouer ou se briser. Elles sont capables de rester de longues heures en plongée.

Afin de poursuivre leurs lignées, les sirènes ont besoin de s'accoupler avec des hommes humains, ou des tritons. Même si leur espérance de vie et de reproduction est bien supérieure à celle des hommes, il arrive que certaines sirènes n'arrivent jamais à perpétuer l'espèce. Les sirènes sont anthropophages, et leurs partenaires finissent dévorés.

Les sirènes disposent de plusieurs armes pour arriver à leurs fins. D'abord, elles ont la capacité de prendre une apparence totalement humaine et, quelle que soit leur forme, elles jouissent d'une beauté incroyable. Enfin, leurs chants sont envoûtants, voire hypnotiques. Ils sont capables de subjuguer les marins imprudents, les mettant ainsi à leur merci.

HAFGUFA

Hafgufa est une île vivante, un poisson géant vivant entre les eaux aux abords de la surface dans le nord d'Océanus. Il attire des bancs de poissons en relâchant un gaz dans l'eau, puis les engloutit avec son immense gueule. Il peut tout aussi aisément avaler en entier un navire imprudent. Il est rare et difficile de le croiser, mais si cela arrive ce n'est jamais sans danger.

LYNGBAKR

Lyngbakr est un troll maudit par les Jotunns pour ses exactions contre leur peuple. Il fut métamorphosé en un monstre marin condamné à une faim perpétuelle, Parfois, des marins qu'il dévore viennent l'apaiser pour un court laps de temps. Il sévit dans le nord d'Océanus, certains racontent qu'il est le fils d'Hafgufa.

Lyngbakr possède l'apparence d'une petite île couverte de buissons chargés de baies au milieu de rocs aiguisés. Si des marins le croisent et y abordent, il s'enfonce dans l'eau refermant son énorme mâchoire, qui n'est autre que le dessus de « l'île », sur les infortunés voyageurs.

MARGYGR	FOR 1	DEX 3	RAP 2	RUS 1	PER 2	Pts Héros. -
	CON 4	APP 4	SAV 0	VOL 2	CHA 2	Pts Fatigue -

Vigilance 10	Endurance 10	Athlétisme 10	Exp. corporelle 8	Exp. manuelle 10
Expression 11	Lang. corporel 7	Linguistique 8	Occultisme 6	Recherche 10

Description : C'est un être amphibie, le haut de son corps est celui d'une jeune fille, le bas est une longue queue semblable à celle des poissons

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Griffes	6/2	Perf. 4*	6	19	-
Crocs	6/2	Perf. 4*	6	19	-
Combat à mains nues	6/2	Cont. 3*	6	19	Non létal
*Style de combat habituel :	Attaque puissante 2				

Localisations

		PdV	
1	Jambe D	21	
2	Jambe G	21	
3-4	Bras D	21	
5	Tête	26	
6-7	Bras G	21	
8-9-10	Torse	21	
*	Coeur	16	

Informations

Armure : pas d'armure
Notes : Chant de la Sirène
(ND 20) à opposer à la Volonté de la ou des cibles. En cas d'échec les victimes sont inexorablement attirées vers les sirènes et n'ont d'yeux que pour elles, incapables de refuser d'accéder à leurs moindres désirs.
Le chant de la sirène peut être contré si la perception auditive des victimes est nulle ou réduite. Un contre chant passe le ND à 15 et des bouchons de cire le réduisent à 10 par exemple. Un personnage sourd est totalement immunisé, même s'il peut succomber aux charmes physiques de la sirène comme il le ferait pour une simple humaine.

AVENTURE

Lors d'un voyage maritime, les aventuriers vont devoir échapper à un groupe de sirènes contrôlant un détroit qu'ils doivent franchir. Le détroit est réputé sûr. En effet, les sirènes ne s'y sont installées que récemment, chassées de leur ancienne demeure par le Hafgufa ou le Lyngbakr.

Certaines sirènes vont tenter de monter à bord de leur navire alors que les autres chantent pour les attirer vers les hauts fonds bordant leur îlot.

Glanica, l'une des assaillantes, ne s'en prend pas aux membres de l'équipage. Elle se cache à bord. Plus tard, quand les aventuriers auront échappé au danger, à la nuit tombée, elle se met à chanter doucement depuis sa cachette. Glanica ne souhaite pas s'en prendre aux passagers du navire et n'utilise pas ses capacités hypnotiques. C'est dans sa nature de chanter, comme toute sirène. Mais elle possède un esprit différent de ceux de son espèce et désire découvrir le vaste monde.

Son chant discret pourrait tout de même parvenir aux oreilles de l'un des aventuriers (homme ou femme) et le charmer.

Si ce dernier s'y intéresse, il trouve la clandestine (qui aura revêtu son apparence humaine). Cette dernière affirme être montée à bord lors de leur dernière escale pour fuir un père violent. Bien sûr, il sera aisé de la démasquer. Mais Glanica saura alors user de ses charmes et de ses capacités d'envoûtement.

Que feront les personnages ? Et si celui qui la découvre tombait réellement amoureux d'elle, et si Glanica tombait amoureuse de lui (ou elle) en retour ou encore d'un autre membre du groupe ?

John Willam Watherhouse
Mairmaid - 1901