



# FANTÔMES ET FABLES DES FORÊTS SLAVES

*Mythes et légendes d'Europe Centrale et Orientale :  
Empires de Russie, d'Autriche et Ottoman  
Ainsi que des régions alentours de cultures baltes, slaves et balkanes*

Par ABSO'

# Introduction

Bien le bonjour à tous !

Ici Absollette, rôliste depuis huit ans et récemment convertie au système de Vaesen et à son univers fascinant, que je dois confesser n'avoir mené qu'une seule fois à l'heure où j'écris ces lignes. J'espère donc que les Vaesen de ce recueil sont jouables et intéressants !

Ce qui m'a donné l'envie et l'énergie de créer ce document, c'est le discord francophone de Year Zero, son ambiance bienveillante et joviale, et leurs retours sur le premier Vaesen de ce document, le chat-conteur (*kot-baïoun*). Ce sont eux qui m'ont parlé pour la première fois de *Spirits and Monsters of Mythic Ukraine*, mais ce n'était pas ma première rencontre avec le folklore d'Europe Centrale et plus loin. J'avais étant petite plusieurs recueils de contes russes, et leur côté merveilleux et étrange, plus qu'avec les contes de Grimm ou Andersen, m'ont toujours marqué. J'essaye ici de leur rendre hommage et de vous partager un peu de mon amour des bestioles bizarres qu'on y retrouve.

L'objectif de ce présent document est donc de compléter le folklore ukrainien présenté dans *Mythic Ukraine* en abordant d'autres régions slaves ou balkanes, ce qui inclut la Russie, mais aussi l'Albanie, la République Tchèque ou encore la Croatie. Certains de ces pays n'existaient pas à l'époque de Vaesen, ou n'étaient pas indépendants : j'ai donc essayé de rapprocher les aires de répartition des Vaesen aussi bien des Empires de l'époque que des pays de maintenant.

Les nombreux échanges entre les différentes cultures, l'histoire longuement orale et la provenance douteuse de certains Vaesen (sérieusement, j'ai dû bien en écarter une demi-douzaine qui ne font pas l'objet d'études approfondies ou qui sont de pures inventions !) ont rendu mes recherches un peu compliquées. J'ai essayé de rester aussi claire dans mes descriptions, mais également aussi fidèle que possible au matériau d'origine – dans l'ordre : d'abord les sources locales de l'époque, de préférence traduites et trouvables sur les bibliothèques en ligne; puis les blogs d'expats, articles de recherche ethnologique, sociologique ou culturelle, et enfin les pages Wikipédia pour récupérer les dernières sources. Google Traduction fut un allié précieux.

Et lorsque malgré tous mes efforts certains points restaient peu clairs, j'ai décidé de les incorporer avec des pincettes, voire de faire ma propre sauce. Vous trouverez ci-dessous des Vaesen qui ne figurent que dans un unique conte de fée, ou dérivés d'une unique créature nommée aux caractéristiques intéressantes; et à l'inverse, plusieurs légendes similaires mais toutes incomplètes ont été utilisées de concert pour construire un unique Vaesen. Par exemple, la Bulgarie, la Roumanie, la Hongrie, l'Ukraine et la Russie partagent le mythe de géants à un seul œil ou borgnes : leurs noms sont tous différents, mais j'ai considéré que dans le contexte de Vaesen, ils pouvaient représenter une seule et même espèce de créatures, et que leurs différents noms seraient simplement en plusieurs langues.

J'espère que ces créatures respectent et rendent hommage à leurs homologues de contes, que je n'ai offensé personne qui viendrait défoncer la porte de mon appartement à coup de kouglof et de croix orthodoxes, et que vous pourrez les faire apparaître dans vos parties. (Les Vaesen, pas les kouglofs.)

*Kenavo* comme on dit par chez moi, et bons jeux !

# Petit point terminologie

Le premier point à retenir est ceci : **la culture slave n'existe pas, et le "Peuple Slave" ne désigne rien.**

À l'origine, ce mot désigne un groupe de langues apparentées mais divisées en trois groupes : orientales, centrales, et méridionales. Cette appellation a été récupérée pour désigner les *peuples*, mais il faut garder à l'esprit qu'il n'existe pas de définition claire de ce qu'est un "Slave". L'Europe Centrale, l'Europe de l'Est et la zone appelée "Balkans" sont globalement les régions auxquelles on pense quand on parle de "Slaves", même si tous les pays et tous les peuples qui y vivent ne correspondent pas à cette définition.

Prenons la Hongrie, par exemple. Pays slave? Non : le hongrois n'est pas une langue slave. Il est entouré de pays à langue ou à minorité slave alors? Non : ce pays est limitrophe de l'Ukraine, la Slovaquie, la Croatie, la Roumanie, mais seul le premier est considéré comme "pays de langue slave".

Oui, c'est compliqué, et le même problème se pose concernant la définition de "pays balte", qui à l'époque moderne désigne trois pays mais en linguistique exclut la langue estonienne, plus proche du finnois que du russe. Et ne parlons même pas du terme de "Balkans", qui peut parfois inclure ou exclure la Roumanie. C'est la seconde chose à retenir : **les termes ne sont pas toujours définis de la même façon partout et par tout le monde.**

Par conséquent, quand j'ai utilisé ces termes dans ce document (qui en plus fait référence à des états qui n'existent plus), j'utilise les définitions simples mais souples ci-dessous :

- Les "Pays baltes" désignent l'Estonie, la Lettonie et la Lituanie actuelles, et donc les territoires qui leur correspondaient au XIXème siècle.
- Les "Balkans" désignent les pays d'Europe du Sud qui se retrouvent sous domination ottomane. Cela inclut la Macédoine, la Valachie, la Serbie, etc.
- Les "Pays slaves", enfin, désignent toutes les régions se situant à l'est de l'Allemagne et de l'Autriche actuelle qui ne font pas partie des Balkans. Cela inclut la Croatie, l'Ukraine, la Biélorussie et la Pologne actuelles.
- Tous les pays exclus par ces définitions, je les mentionne par leur nom.

J'insiste : j'ai essayé de me tenir à ces définitions, mais si des erreurs s'y sont glissées, n'hésitez pas à le signaler sur le discord de Vaesen. Gardez aussi à l'esprit que j'ai voulu utiliser des termes logiquement présents dans le discours d'un folkloriste du XIXème siècle qui ignore tout de l'Europe au XXIème siècle.

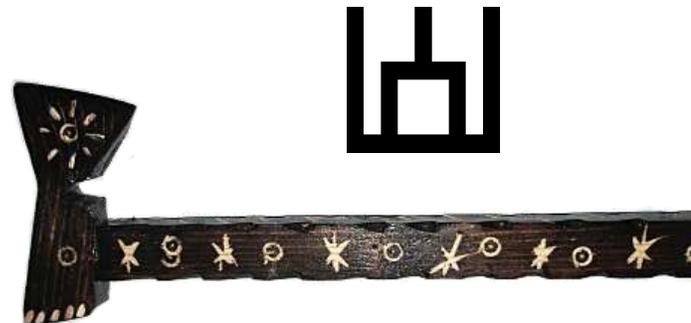


*Divers symboles des pays "slaves" ou "baltes" abordés dans ce recueil.*

**En haut**, une couronne de fleurs typique de l'Ukraine.  
**Ci-contre**, le cerf des légendes fondatrices hongroises  
et un exemple de broderie russe.



**Ci-dessous**, les colonnes de Gediminas, symbole lithuanien historique,  
et une hutsul, hache ukrainienne associée aux chamans molfar.



# Petit point Histoire

## L'Europe des Empires

En 1850, l'Europe est un continent d'empires. Trois grandes entités dominent l'Europe orientale : l'Empire de Russie, l'Empire d'Autriche, et l'Empire Ottoman. Les deux premiers sont bordés par le royaume de Prusse, qui s'avance sur la Pologne jusqu'à longer la Lithuanie actuelle; le troisième, lui, a perdu la Grèce, devenue indépendante en 1822 et reconnue en 1830 sous le nom de Royaume de Grèce.

Outre ces trois empires, une myriade de royaumes et de républiques morcellent le continent, certains éphémères et la plupart n'existant plus sous cette forme de nos jours. Il est difficile de trouver des cartes qui soient valables plus de deux ou trois ans, car les frontières bougent en quasi-permanence au gré des guerres, des invasions et des alliances, sans parler des nombreux changements de régimes de certains pays.

(On regarde très très fort la France.)

La carte ci-contre permet de superposer les frontières des états existant au lendemain de la Guerre Franco-Prussienne, par rapport aux frontières du XXIème siècle. On remarque que si en Europe de l'Ouest ces frontières sont plutôt bien fixées (à l'exception notable de la République d'Irlande), c'est *très loin* d'être le cas quand on s'échappe à l'est de l'Allemagne.

[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-21731-9\\_1](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-21731-9_1)

+

Europe 1871 / 2020



## Un nationalisme croissant

La notion de nationalisme est née au siècle précédent, mais c'est bien pendant la Révolution Industrielle qu'elle s'accroît et prend racine. Les divers groupes ethniques d'Europe affirment leurs identités parfois en tension avec leurs voisins, voire le pouvoir en place lorsqu'il s'agit de minorités; des révolutions éclatent contre les régimes impériaux, demandant ici des réformes, là une indépendance partielle ou totale.

Parmi les exemples réussis, on peut citer l'abolition du servage en 1862 en Russie par le Tzar Alexandre II, libérant plus de vingt millions de serfs de mille ans d'exploitation; les révoltes françaises contre la couronne de Charles X puis de son cousin Louis-Philippe; ou encore l'indépendance de la Grèce, arrachée en 1822 à l'Empire Ottoman et reconnue comme royaume indépendant après dix ans de refus par Istanbul.

Mais l'Histoire compte aussi des échecs, comme l'Insurrection de Janvier 1863 menée par les Polonais à l'encontre de l'Empire de Russie, les nombreux affrontements des indépendantistes serbes contre l'Empire Ottoman, ou encore les tentatives hongroise d'obtenir l'indépendance pendant la première moitié du XIXème siècle, réprimées par les forces impériales autrichiennes.

# Des bouleversements sociétaux

Cette période est donc marquée par des conflits violents et des migrations traumatisantes pour certaines populations, qui doivent parfois traverser le continent en entier. Les épidémies de choléra, de variole ou de scarlatine suivent les mouvements de population et se répandent, facilitées par un réseau routier et ferroviaire en pleine expansion mais des conditions de vie insalubres.

Certaines populations se retrouvent enfermées dans des frontières qui ne correspondent pas à leur identité et forment ici des enclaves, là des minorités; les diaspora se constituent en Europe mais aussi aux Etats-Unis, terre de liberté pour les opprimés comme par exemple les Juifs ou, déjà, les Arméniens.

Et il faut ajouter à tout cela les bonds en avant que réalise la technologie de l'époque, qui exacerbe les différences d'une région à l'autre. Si les capitales sont souvent réorganisées, équipées en électricité, en eau courante, et sont le berceau de la production et du progrès, les campagnes très rurales se vident de travailleurs, ou ne savent pas résister aux industriels venus exploiter la main-d'œuvre ou les ressources.

## Et Vaesen dans tout ça?

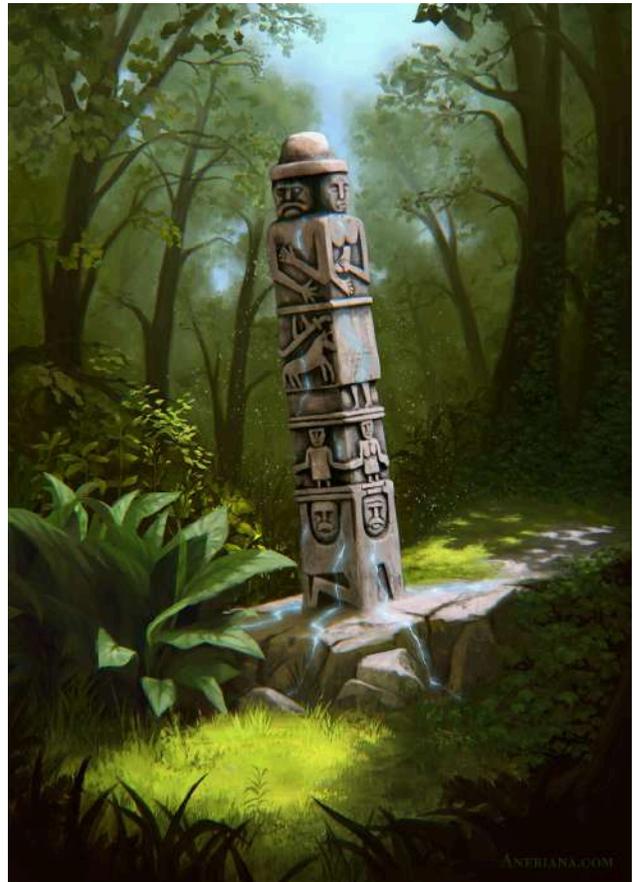
En quelques décennies, voire en quelques années, les changements profonds en terme sociétal, politique et technologique ainsi que leur rayonnement sont si importants qu'à l'exception de quelques régions reculées, rares sont les populations qui n'y ont pas été exposées. Tout le monde ne sait pas forcément lire ou écrire couramment, mais tous auront vu, au moins une fois, un bateau à vapeur remonter un fleuve ou une voie de chemin de fer traverser les plaines.

D'un autre côté, les traditions de ces régions sont si profondément enracinées dans la culture que certaines ont survécu jusqu'à nos jours. Les danseurs Kukeri de Bulgarie, la Todorovden, l'interdit concernant les rivières et les lacs, les traditions d'apaiser les esprits familiers de l'isba sont encore respectées au XXIème siècle, bien qu'avec une attention plus relâchée qu'à l'époque.

Sachant cela, et étant donné les bouleversements souvent traumatisants qui marquent ce siècle, il serait logique – et c'est la troisième chose à se rappeler – **que beaucoup de personnes aient obtenu la Vision**. Sans doute pas tous, bien sûr, mais imaginer qu'une proportion de la population légèrement plus élevée qu'en Scandinavie ait la capacité de voir à travers le voile du surnaturel ne me paraît pas absurde.

Bien sûr, c'est à votre appréciation personnelle ! Si votre jeu prend place dans une zone reculée d'Albanie ou de Sibérie, où les histoires de révolution et de politique n'évoquent qu'une indifférence notoire, sentez-vous libre de ne donner ce pouvoir qu'à vos personnages joueurs.

Représentation artistique de l'idole du Zbroutch, colonne en pierre sculptée au IXe siècle découverte en 1848, au niveau du village de Liczkowc (aujourd'hui Lytchkivtsi en Ukraine) lors de travaux de dragage de la rivière Zbroutch. L'idole du Zbroutch constitue l'une des rares traces des croyances pré-chrétiennes des Slaves et de balbal slave. Elle est conservée au Musée archéologique de Cracovie



# Présence de Vaesen déjà connus et décrits

*par nos excellents confrères de la Société d'Uppsala*

Malgré l'éloignement géographique entre la Scandinavie et l'Europe continentale, on retrouve sous une forme ou une autre plusieurs Vaesen déjà décrits dans le livre de base, voire dans l'extension *Mythic Britain and Ireland*. Comme pour l'extension, cela n'a rien de surprenant, car l'histoire commune des pays slaves et scandinave est très ancienne. Le plus ancien royaume slave connu, la Rus' de Kiev, a après tout été fondée dès le IXème siècle par un chef viking, Riourik des Varègues.



Sceau personnel de Yaroslav le Sage, Grand Prince de Kiev de 1019 jusqu'en 1054

J'ajouterai aussi que l'Europe centrale et orientale est en proie depuis plusieurs siècles à des guerres de conquête ou d'indépendance, des partages de territoires, des déplacements ou des massacres de populations et j'en passe. Il est donc logique de retrouver des éléments communs entre des éléments de folklore (dont des Vaesen) entre cultures ou pays voisins. Parfois, cela va même d'un bout à l'autre du continent– le mythe de l'oiseau de feu, typiquement russe, trouve un écho dans l'histoire du merle d'or... en Bretagne !

Les créatures suivantes du livre de base de *Vaesen* et de l'extension *Mythic Ireland and Britain* sont également parfois trouvées sur le continent, bien que plus rarement que les Vaesen "natifs". Vous pouvez donc réutiliser sans changer leurs statistiques et en adaptant légèrement leurs descriptions.

- ❖ FEES : généralement moins malicieuses et plus cruelles.
- ❖ FANTÔMES
- ❖ GEANTS : plutôt en Europe centrale où se trouvent des mégalithes, ou en zone montagneuse.
- ❖ LINDWORM : particulièrement en Pologne et en Prusse.
- ❖ NIGHT RAVEN : il apparaît blanc, uniquement en République Tchèque et en Russie.
- ❖ HAG : plus ambiguë ici que sa confrère anglo-saxonne, elle a tout à fait sa place en tant que figure pseudo-mythique des forêts, comme la *baba roga* cornue de Pologne.
- ❖ KNOCKER : existe sous le nom de Karzelek en Pologne, Skarbnyk ou Kladenets en Ukraine et en Russie.

Il existe également des variétés régionales de Vaesen, dont les différences avec la variété commune en Scandinavie sont trop superficielles pour faire l'objet de descriptions complètes mais méritent tout de même d'être mentionnées.

❖ MARA : Le **besomar** est un Vaesen incorporel particulièrement malfaisant, qui lorsqu'il possède un hôte provoque chez lui rage, haine et colère. De très anciens textes fragmentaires laissent à supposer qu'il s'agit d'un dieu slave oublié, voire du seigneur de tous les démons. Il n'est pas vulnérable aux symboles chrétiens seuls : ils doivent être recouverts ou forgés en plomb, et il est également conseillé de faire se confesser la victime face à un prêtre, puis de lui faire boire de l'eau bénite.

❖ MYLING : En Pologne on parle de **poroniec**, né d'une fausse couche et non d'un infanticide. Il tourmente sa mère qu'il juge responsable de son apparition, car elle aurait commis un péché pendant la grossesse (par exemple en continuant de travailler). Le seul moyen de se débarrasser de cet esprit à l'apparence d'enfant difforme est de l'enterrer sous le porche de la maison. Après sept jours, il devient alors un esprit protecteur du nom de **klobuk**.

En Russie, l'**igoshia**, dépourvu de bras et de jambes, flotte à hauteur d'homme et paraît pourrir jour après jour. Il harcèle les habitants de la maison, cause cauchemars et terreurs nocturnes, et draine le sang et l'énergie vitale des femmes enceintes, jusqu'à causer leurs morts. En attendant de pouvoir l'apaiser définitivement en lui donnant un nom, comme pour le myling, on peut lui laisser des bonbons pour qu'il se tienne tranquille.

Enfin, les Vaesen spécifiques à l'Europe Centrale ou Orientale, ou trop éloignés des créatures scandinaves ou anglo-saxonnes pour être réduites à la simple appellation de variété, sont présentés ci-dessous dans les cinq chapitres reprenant la classification du livre de base des Vaesen : **Monstre, Familier, Esprit Naturel, Non-mort et Métamorphes**. Des parallèles ont pu en effet être tirés entre les Vaesen d'un même type, et ces éléments seront présentés en chaque début de chapitre.

# Sommaire

<b>Petit point terminologie</b>	<b>3</b>
<b>Petit point Histoire</b>	<b>4</b>
<b>Présence de Vaesen déjà connus et décrits</b>	<b>6</b>
<b>Monstres</b>	<b>9</b>
Kot-Baïoun	10
Oiselle de Feu	12
Ala	14
Gamaïoun	16
Todorac	18
Zmei	20
<b>Familiers</b>	<b>23</b>
Kolobok	24
Domovoy	26
Kikimora	28
Bannik	30
Ovinnik	32
Raróg	34
<b>Esprits naturels</b>	<b>36</b>
Vila	37
Vodianoï	39
Bolotnik	41
Leshy	43
Ispolin	45
Poloz	47
Zlatorog	49
Bzionek	51
<b>Non-morts</b>	<b>53</b>
Rusalka	54
Fext	57
Mertvyaki	59
Pricolici	61
Drekavac	63
Kostomakhi	65
Karakondjul	67
<b>Métamorphes</b>	<b>69</b>
Vukodlak	70
Arys-Pole	73
Vedma	75
Védogon	78

# Monstres

Plus proches de l'animal que de l'humain ne signifie pas totalement sauvage, et les Vaesen monstrueux de Russie et de ses alentours en sont un bel exemple. Presque tous s'avèrent plus rusés que l'on s'y attendait au premier abord, parfois dotés de parole, parfois non; il n'est pas clair si cette aptitude est innée ou acquise. Il s'agit de la seule catégorie de Vaesen slaves incapables de métamorphose, à l'exception notoire et surprenante des dragons (ou *zmeyi*) et de l'*ala*, parfois considérée comme une cousine des *zmeyi*.

Traditionnellement, ce type de Vaesen occupe des lieux sacrés (ou occultes) et/ou à la lisière du sauvage. L'exemple du kraken vient à l'esprit pour les frontières physiques entre l'exploré et l'inexplorable que sont les grands fonds, mais le terrible *todorac* représente, lui, à la fois une frontière entre l'humain et le surnaturel, et également ce qu'il se produit lorsqu'un Vaesen brouille la distinction entre païen et chrétien, puisque le cavalier de l'outre-monde fait partie du cortège d'un saint qui est lui-même porteur de traits presque primitifs.

Voici quelques caractéristiques intéressants des monstres de nos voisins Slaves et Balkans :

- **Des animaux et des hommes.** Ces Vaesen ont souvent une forme hybride qui représente leur fonction entre l'humain et l'animal, le civilisé et le sauvage. Ils peuvent avoir des traits physiquement humains, comme le *todorac*, ou la capacité de parole hypnotique comme le *kot-baïoun*. Ils semblent même spécifiquement rechercher le contact avec les mortels, comme l'oiselle de feu qui cherche de futurs héros à mener vers de grandes aventures, et les *ale* sont bien capables de discuter avec des mortels.
- **Paganisme et Chrétienté.** Suite à l'évangélisation des pays Slaves et Baltes, les cultures qui en ont résulté sont souvent un intéressant mélange de sévère chrétienté orthodoxe et d'échos ou de fantômes d'un passé païen assez proche. Les *todorci*, ces cavaliers qui hantent la Serbie aux derniers jours de l'hiver, en sont le meilleur exemple : si aujourd'hui on les dit menés par Saint Todor, la figure du cheval comme esprit psychopompe, faisant le lien entre les morts et les vivants, est très ancienne et retrouvée chez les Celtes. Le *gamaïoun*, si tant est qu'il existe, chante tantôt le Verbe divin dont la perfection rend fou, et produit tantôt le même chant que ses cousines qui ont presque mené Ulysse à sa perte dans l'Odyssée.
- **Tentateurs animaux.** *Jar-plitsa* incarne l'obsession la plus pure, mélange d'avarice et de jalousie; *todorac* peut être interprété comme celui qui pousse à briser l'interdit du Carême. Ce n'est pas pour rien que de nombreux contes de fées mettent en garde contre ces Vaesen ! Ils servent particulièrement le discours de l'Eglise orthodoxe, qui fait toujours la chasse aux traditions païennes plusieurs siècles après l'évangélisation, car il est facile de peindre ces créatures qui poussent au vice ou à l'erreur (et parfois le punissent) comme des démons ou des envoyés de Satan lui-même.

# Kot-Baïoun

*Kot-Baïoun a vu Andreï, a miaulé, a grogné et lui a sauté sur la tête. Il lui casse sa casquette et puis une deuxième et lui prend la troisième. Andreï parvient à l'attraper avec des pinces, il le jette par terre et le frappe avec une barre de fer. Mais la barre casse, il prend une barre de cuivre. Elle casse aussi et il en prend une d'étain...*

– “Va je ne sais où, rapporte je ne sais quoi”, conte traditionnel de Russie occidentale.

*Quelques jours après avoir quitté Koursk en direction de Smolensk, et alors que nous longions une dense forêt de conifères, je pus voir dans une large voie de bûcherons la silhouette d'une bête si grosse que je la crus être un ours, mais noire comme du charbon et à la longue queue d'un gros chat. Lorsque je la signalai à notre guide, il secoua la tête d'un air sombre. “Kot-Baïoun,” fut sa laconique réponse. “Je prie Saint-George que les fermiers du coin aient des bouchons d'oreille.”*

– journal de voyage de Fyodor Jaroslav Pavlovich, marchand.

Nul ne sait dire s'il existe un seul *Kot-Baïoun* ou plusieurs. On recense sa présence en Russie occidentale, en Biélorussie et en Ukraine, ce qui en ferait un territoire considérable pour un unique Vaesen.

Malgré cette répartition très large, les descriptions qu'en font les récits sont étonnamment homogènes : un énorme chat noir perché sur un poteau, proche des forêts qu'il habite et des villages qui se sont établis à proximité. Il se contente de regarder les passants de ses grands yeux brillants, sans les attaquer... jusqu'à ce que l'un d'entre eux s'approche un peu trop.

*Kot-Baïoun* est son nom russe mais on le connaît aussi sous le nom de Chat-Conteur, car il utilise sa voix de velours pour endormir les mortels d'un sommeil dont ils ne sortent plus jamais. Nul ne sait pourquoi il veut leur nuire de cette façon; certains contes clament qu'il finit par les dévorer, mais d'autres affirment que son régime est à base de chats et non d'humains.

Si *Kot-Baïoun* est malicieux, voire malveillant, sa voix magique peut cependant aussi soigner les blessures et les maladies. Il faut juste réussir à s'en faire un allié...

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 8**      **CONTRÔLE PHYSIQUE 6**      **MAGIE 7**  
**MANIPULATION 8**      Terreur 1

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Les chats fuient
  - Sommeil enchanté
- ❖ Malédictions
  - Sommeil (ceux qui peuvent entendre sa voix)
- ❖ Guérison des blessures et maladies
- ❖ Voit tout ce qu'il se passe à 3km autour de son poteau

## ÉTATS

- Agacé – Enchantements
- Furieux +1 – attaque physiquement
- Prudent +1
- Grièvement blessé -2 – se met hors de portée et utilise sa magie de voix
- Enragé +2 – Malédictions
- Brisé – cesse de se battre et offre son aide pour un service

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes, Morsure	3	0

## RITUEL

*Kot-Baïoun* peut se libérer de n'importe quelles étreintes, même en acier – mais il ne peut pas briser celles en étain ou en plomb. Il est également possible de faire un marché avec lui en échange de chats à manger.

## EXEMPLE DE CONFLIT

- ❖ Un homme a réussi à piéger *Kot-Baïoun* à un croisement en lui mettant un collier en étain autour du cou. Il utilise sa magie pour endormir les gens et les cambrioler sans encombre.
- ❖ L'essor de l'industrie du bois a poussé un industriel à commencer l'abattage d'arbres dans une forêt proche. Depuis lors, une inexplicable épidémie de narcolepsie frappe ses employés, qui sont victimes d'accidents graves voire mortels. Seul Savo le Sourd (parfois aussi appelé Savo le Simplet) y résiste, et il parle à qui veut l'entendre d'une créature aussi grosse qu'un tigre perchée sur une colonne de pierre dans une clairière.

- ❖ Les chats d'un village disparaissent depuis quelques semaines. Ils se font en réalité dévorer par *Kot-Baioun*, qu'un jeune homme a réussi à convaincre de raconter des contes de fées pour soigner sa mère mourante.

**SECRET**

*Kot-Baioun* n'est pas qu'un gros chat nuisible. Certains récits en font un compagnon sage et capable, voire une connaissance ou un allié de la terrible Baba Yaga elle-même. Il tiendra toujours sa parole une fois un marché passé, aussi il peut être plus malin de le mettre à son service que de le bannir dans la forêt...



Teos Ulanti, "Slavic bestiary : The Cat Baiyun"

# Oiselle de Feu

*Ce fut ensuite le tour du plus jeune, le prince Ivan. Lui, ne voulut ni s'asseoir, ni s'étendre, et, pour rester éveillé, il se frictionna le visage avec de la rosée. Au milieu de la nuit, il crut distinguer dans le verger une lumière. Elle devint si brillante que tous les arbres s'illuminèrent. Il vit alors qu'elle venait d'un oiseau de feu qui, perché sur le pommier, picorait les pommes d'or. Se faufilant sans bruit, Ivan s'approcha et attrapa l'oiseau par la queue ; celui-ci, déployant ses ailes, s'envola, laissant une plume dans la main du prince...*

– Extrait du conte "Ivan-Isarévitch et le loup gris".

*Ils veulent tous me la voler, tous ! tous veulent la sortir de sa cage, pour l'admirer, disent-ils, mais non, ils veulent s'enfuir avec, c'est certain !! Oh, mais ils peuvent toujours tenter autant qu'ils veulent : ils n'en verront même pas une plume, une de ses si jolies plumes, si belles, si chaudes, si dorées...*

– extraits du journal d'un patient à l'hospice de Saint-Petersbourg.

Tantôt un aigle, tantôt un paon, tantôt un faucon; tantôt d'or ou de cuivre; tantôt fait de flammes, brûlant ou simplement éclatant... Si les descriptions de *jar-ptitsa*, ou oiselle de feu, diffèrent selon le pays où elle est aperçue, elles gardent tout de même toujours une base commune de grand oiseau brillant – et il est tentant de la rapprocher d'autres oiseaux légendaires comme le phénix ou le Rok indien.

Mais toute comparaison s'arrête là. Voir l'oiselle de feu, entendre son chant hypnotique ou toucher l'une de ses plumes engendre immédiatement une obsession dévorante de posséder l'oiseau fabuleux quel qu'en soit le prix. Menaces de punitions mortelles, trahisons entre frères et sœurs, ambitions démesurées : la liste est très longue. Après tout, qui ne rêverait pas d'exposer dans son cabinet de curiosité les plumes à l'éclat éternel de l'oiseau de feu?

Par conséquent, *jar-ptitsa* est souvent vue comme un mauvais présage annonciateur de dangers, mais elle-même n'est pas maléfique. C'est tout juste si elle est malicieuse : son appétit pour les plus belles pommes d'un verger a en effet fait s'arracher les cheveux de plus d'un jardinier !



Illustration par [Ivan Bilibin](#) de l'oiselle de feu pour un conte russe, 1899

CARACTÉRISTIQUES		
<b>PUISSANCE</b> 4	<b>CONTRÔLE PHYSIQUE</b> 8	<b>MAGIE</b> 6
<b>MANIPULATION</b> 4	Terreur 0	
COMBAT		
ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes, Bec	2	0

## ÉTATS

- Effrayé -1
- Etourdi -2 – chante
- Suppliant – tente de négocier sa fuite
- Brisé – s'enfuit en direction du soleil et ne reviendra pas dans la région si elle n'y est pas forcée

### POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Fascination (quiconque entre en contact direct ou indirect avec l'oiselle)
  - Sommeil enchanté (chant)
- ❖ Malédiction
  - Appât (quiconque entre en contact direct ou indirect avec l'oiselle)
- ❖ Guérison des blessures et maladies
- ❖ **BRILLANCE ÉTERNELLE.** Une seule plume de l'oiselle de feu illumine une grande salle et son éclat ne diminue jamais.
- ❖ **FORTUNE MÉRITANTE.** L'oiselle apporte la bonne fortune à qui la possède sans céder à l'obsession.

### RITUEL

Bannir une oiselle de feu est facile, en théorie : il suffit d'adapter l'une des nombreuses méthodes capables de repousser des oiseaux ordinaires, et d'en faire une version un peu plus élaborée pour prendre compte de la magie et l'intelligence du Vaesen. Mais c'est surtout résister au désir de posséder le beau volatile qui est compliqué...

### EXEMPLE DE CONFLIT

- ❖ Un marchand ambulancier propose des objets exotiques à la vente; parmi eux, une longue plume qui jette une puissante lumière rougeoyante. La plume attise la convoitise et les enchères montent presque aussi vite que les rumeurs se répandent.
- ❖ Le cidrier du seigneur local cherche des hommes courageux pour l'aider à capturer les voleurs qui pillent ses pommes.
- ❖ La célébration de l'automne cette année a été particulièrement appréciée, car un shaman errant a fait danser les villageois au rythme du chant de son oiseau de feu. Un groupe d'hommes jaloux l'ont attiré à l'arrière de la taverne et l'ont assassiné pour lui voler son oiseau. L'oiseau s'est enfui et cherche maintenant sa vengeance en tourmentant le village par son chant qui pousse les habitants à s'entretuer tous les soirs.

### SECRET

De rares rumeurs racontent que les oiseaux de feu sont à l'origine d'infortunés mortels que des sorciers revêches ou offensés auraient métamorphosés. Si cela est vrai, cela expliquerait leur don de parole, mais pose la question de comment les libérer de leur malédiction...

# Ala

*Ala, ala,  
ici ne viens pas,  
une des tiennes déjà ici demeure  
tête nue et plus puissante encore.  
Va dans la montagne, ô nuée,  
où nul coq n'a chanté,  
nul chien aboyé,  
nul vache meuglé,  
nul mouton bêlé,  
et la slava n'est pas fêtée !*

– Traduction d'une incantation traditionnelle pour repousser les orages.

*...et je vis – Saint Elie me protège – je vis dans le ciel une créature grotesque, l'œuvre du Malin dans ses heures les plus démentes; un dragon, crus-je d'abord, un dragon aux mille queues et aux mille ailes. Puis je vis que la bête était femelle, une sœur damnée de Lilith, nue de tête et de poitrine; et que sa gueule de loup, grande ouverte sur des dents longues d'un pouce et demi placées en de multiples rangées, grande ouverte sur un cri aigu comme un rapace, souriait d'une manière qui ne pouvait être qu'humaine, ou qu'une parodie de l'oeuvre sacrée de notre Seigneur...*

– Fragments traduits des mémoires d'un moine serbe du XII<sup>ème</sup> siècle.

Une *ala*, aussi retranscrit en *hala* (pluriel : *ale* et *hali*), est un esprit naturel du vent et de la grêle originaire de la région des Balkans. C'est un Vaesen souvent malfaisant, vorace et capricieux, qui invoque le mauvais temps pour ruiner ou voler les récoltes des paysans proches; parfois elle peut même aspirer la fertilité d'un champ, ce qui fait faner les plantes qui y poussent et rend stériles et malades les bêtes qui y broutent. La voracité de l'*ala* n'a pas de limites : elle dévore tout ce qu'elle peut attraper avec sa grande cuillère en bois, et montre une nette préférence pour les enfants. Une *ala* qui a trouvé sa victime l'enlèvera dans un grand tourbillon noir et l'emportera dans sa tanière, un lieu reculé en hauteur, au sol poisseux de sang et jonché des ossements de ses victimes.

Son apparence monstrueuse reflète ce caractère sauvage : son corps est celui d'un énorme serpent, parfois avec plusieurs queues ou paires d'ailes. Mais la véritable horreur vient de sa tête, qu'elle peut enlever et remettre à volonté : parfois chevaline, parfois plus proche d'un loup ou d'un ours, elle a toujours une bouche énorme, grande ouverte et prête à tout dévorer. La simple vision de ce visage terrifiant suffit à faire perdre la raison au plus robuste des hommes. Heureusement, les *ale* en plein vol s'entourent le plus souvent de nuées sombres qui rendent leurs silhouettes indistinctes; il est cependant toujours possible d'entendre leur sifflement, qui guide les orages de grêle où les *ale* le veulent.

Ces esprits ne se limitent pas à ravager les cultures; elles aiment aussi tout simplement tourmenter les mortels, notamment en prenant l'apparence d'une vieille femme, ou par la possession. Les victimes qui ont été à leur contact, appelées *aloviti* en langue serbe, sont à chaque tempête de grêle frappés d'une faim dévorante qui les pousse à manger sans jamais être rassasiées, car tout ce qu'elles dévorent ainsi finit dans l'estomac de l'*ala* qui les a maudits.

Illustration par [Konstantin Antov](#)

Il est cependant possible de discuter et même de passer un marché avec une *ala* : il suffit de faire preuve à son égard d'une parfaite politesse et de lui montrer du respect. Cela peut être très bénéfique, car une *ala* amicale détourne le mauvais temps des champs du village et couvre ses mortels préférés de trésors, voire peut leur sauver la vie en cas de danger.

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 8**      **CONTRÔLE PHYSIQUE 4**      **MAGIE 6**  
**MANIPULATION 7**      Terreur 3

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Obscurité, Brouillard, Orage
  - Rend fous ceux qui voient son visage
- ❖ Malédictions
  - **GRÊLE.** variante de Froid mortel qui dure 1d6 tours
  - **VENT.** Variante de Froid mortel qui repousse le joueur de 1d6 mètres.
- ❖ Peut prendre un action rapide pour changer de forme (humain ou monstre)

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes, Morsure	2	0
Vent	1*	1-2
Grêle	1†	1-2

\* Dure 1d6 tours

† repousse de 1d6 mètres

### ÉTATS

- Amusée
- Furieuse +1 – enchantements, malédictions
- Sonnée -1
- Enragée +2 – tente d'emporter le plus proche joueur dans les airs avec FORCE
- Blessée – provoque une tempête de grêle
- Brisée – s'enfuit en direction de sa tanière et revient après 1d6h pour se venger. Si sa tanière est détruite, quitte la région.

### RITUEL

Pour bannir une *ala*, il faut d'abord cueillir les "herbes de l'ala", que l'on peut trouver au coin des sillons d'une charrue ou dans les barrages après un orage – entre autres renouée, menthe aquatique et salicorne. Ces plantes doivent être rassemblées au prochain orage et une chamane doit réciter l'incantation complète présentée plus haut. Alternativement, un profane peut préférer une version plus courte : "Ala, pas par là, vers la montagne Tatare tu iras !"

Les *ale* sont aussi vulnérables aux éclairs. Si les humains ne savent pas (encore) utiliser directement la foudre, les silex, considérés comme de la pierre vitrifiée par un éclair, sont très efficaces et sapent la force de l'*ala*.

### EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Suite à une série de catastrophiques orages de grêles, seul un fermier a pu moissonner ses champs cette saison et en a fait un immense profit. Ce fermier a fait un pacte avec une *ala* pour qu'elle détruise les récoltes de ses rivaux; en échange, il a enlevé plusieurs enfants de la population nomade du coin pour la nourrir.

- ❖ Le maire d'un village est pris d'une boulimie insatiable sans jamais apaiser sa faim, et il perd du poids un peu plus chaque jour. Son état est causé par une *ala*; elle l'a ensorcelé lors du dernier orage et en a fait un *aloviti*. Le chaman du village le plus proche soupçonne quelque chose de surnaturel.
- ❖ La montagne proche est peu à peu transformée en hôtel pour vacances d'hiver. Une *ala* blessée, incapable de se battre, défend comme elle peut le sommet de son pic où elle vit avec ses enfants contre les incursions de touristes et chasseurs. Cela fait dix jours qu'un blizzard règne, mais elle perd peu à peu de ses forces.

### SECRET

Les *ale* ont pour ennemis les *zmeyi*, les dragons slaves les plus communs. Si en combat singulier elles sont moins fortes elles peuvent les tuer si elles les trouvent en train de dormir. Elles craignent aussi les aigles, dont la silhouette en forme de croix repousse les orages à venir.

Enfin, certains sorciers des Balkans appelés *zduháci* peuvent s'opposer à elles; leur esprit quitte alors leur corps et prend la forme d'un animal gigantesque.

# Gamaïoun

*Toi-même, si tu le désires, tu pourras écouter les Sirènes, mais laisse-toi auparavant attacher les pieds et les mains au mât de ton navire rapide ; laisse-toi charger de liens, afin que tu puisses te réjouir en écoutant la voix de ces Sirènes enchanteresses.*

– Extrait du chant 12 de l'Odyssée de Homère.

*Les orages sur la côte sont toujours impressionnants, et j'aime les observer avec la fascination qui sied à un homme d'éducation et de culture comme moi-même. Mais je préfère les nuits calmes, les meilleures nuits, les plus terribles aussi, où résonne le chant du paradis, au-delà de l'horizon. Je dois alors me boucher les oreilles avec de la ouate : un tel trésor ne peut être apprécié par un pêcheur comme moi, je le sais, et je ne saurais comprendre la beauté du Verbe de Dieu.*

– Journal gelé retrouvé sur le toit du phare de Sviatonosky, 1840.

Nul ne saurait dire si le *gamaïoun* existe réellement ou non, même avec les dernières recherches effectuées par la Société à son sujet. En revanche, et assez logiquement, les rumeurs le concernant sont légion : il faut donc prendre toutes ces informations avec prudence.

Cet oiseau vivrait selon les versions au Paradis, sur l'île des Bienheureux ou sur la mystique Île Bouïane, qui apparaît et disparaît à volonté. Il y pond seul ses œufs sur la plage et les couve pendant sept jours jusqu'à l'éclosion. Il serait capable de retenir les vents et les orages le temps que ses petits naissent, avant de relâcher le mauvais temps – qui viendrait s'écraser sur nos côtes.

La première mention du *gamaïoun* dans la littérature figure dans la traduction très tardive de l'essai scientifique d'un certain Cosmas Indicopleustes, écrit au VI<sup>ème</sup> siècle. Le *gamaïoun* y est décrit comme à peine plus grand qu'un moineau. Son plumage multicolore lui recouvre même les yeux, mais il n'a ni ailes, ni pattes; en réalité il reste en vol constant à l'aide de sa queue de deux mètres de long et de son cou étiré, ce qui lui donne un air effrayant. Une iconographie plus récente le représente sous la forme d'un grand oiseau proche de l'aigle ou du hibou, avec ailes et pattes, mais dont la tête est celle d'une femme couronnée.

Cette version du *gamaïoun* se rapproche de la sirène grecque, car comme elle son chant envoûterait les mortels. Mais il serait aussi source de sagesse et de savoir oublié, par moments si complexe, si proche de la perfection, qu'il ne peut s'agir pour certains que du Verbe divin de Dieu. En revanche, si le *gamaïoun* est le plus souvent considéré bénéfique, il n'en resterait pas moins destructeur : son chant serait si beau qu'il fait oublier de manger, de dormir, et enfin de respirer, causant ainsi la mort de ceux qui veulent l'entendre.

Le *gamaïoun* serait aussi capable de prédire l'avenir, ce qui lui vaut le nom de *sirin* si l'avenir ainsi prédit est source de malheur et de mort; dans le cas contraire, on l'appelle *alkonost*. Bien entendu, pour profiter de ces prédictions, il faudrait pouvoir survivre au chant de ce mystérieux Vaesen...

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 4**    **CONTRÔLE PHYSIQUE 10**    **MAGIE 12**  
**MANIPULATION 12**    Terreur 2/3 (chant)

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Vents, orages
  - Distorsion de la vue (chant)
  - Visions horribles (chant)
  - Folie ou amnésie (chant)
- ❖ Malédictions
  - Distordre la vue (chant)
- ❖ Sort de troll
  - **CHANT DIVIN.** Variante de Mélange de Pensées. Le test se fait contre Terreur 3.
- ❖ Peut prédire l'avenir
- ❖ Vole à la vitesse d'un faucon

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes	2	0
Vent	1*	1-2

\* Dure 1d6 tours  
 † repousse de 1d6 mètres

### ÉTATS

- Offusqué +1 – vents et orage
- Sonné
- Déterminé +2 – Chant Divin
- Confus -1
- Blessé -1 – prédit un avenir sombre au joueur le plus proche
- Brisé – s'enfuit vers la mer et ne revient jamais

### RITUEL

Pour échapper à l'effet mortel du chant d'un *gamaïoun*, une seule solution éprouvée dans les mythes : faire du bruit ! Le *gamaïoun* lui-même serait conscient de cet effet et invoque le tonnerre lorsqu'il chante pour diminuer la force de son chant.

On dit parfois que les bons croyants sont immunisés contre sa magie. Bien sûr, nul n'a eu l'occasion de tester cette hypothèse.

### EXEMPLE DE CONFLITS

❖ En fouillant dans les réserves de la Société, l'un des joueurs ou un domestique trouve un oiseau empaillé dépourvu de pattes. L'étiquette l'identifie comme "*gamaïoun* de Bouïane, 1567". Aucune revue scientifique ne leur permet d'identifier le volatile, mais l'île de Bouïane est connue dans le folklore comme une île mythique proche du Paradis.

❖ Un nouveau mouvement religieux est en train de se répandre dans la région, mené par une tête de file aussi charismatique qu'excentrique. On dit qu'il aurait reçu la Révélation divine après avoir entendu le chant d'un ange.

❖ Un gardien de phare contacte la Société : après l'orage qui a dévasté la côte toute la semaine passée, il a trouvé des fragments de coquille d'un œuf qui semble faire sa taille. Il craint qu'un serpent de mer ou un autre Vaesen ait perdu sa couvée et cherche à préparer de quoi se défendre d'éventuelles attaques.

### SECRET

Au vu de sa similarité avec d'autres oiseaux des folklores perses ou égyptiens, le *gamaïoun* n'est sans doute pas natif d'un folklore slave comme l'est la *rusalka* ou le *domoicy*. Peut-être même n'a-t-il jamais existé !

Est-il un faux Vaesen monté de toutes pièces par un charlatan qui a empaillé un oiseau de paradis ? Une créature assez discrète pour échapper aux scientifiques pendant des siècles, comme le panda l'a longtemps été ? A-t-il été confondu avec un autre Vaesen comme l'oiselle de feu ? Traitez-le comme vous le voulez en jeu : jouez avec les leçons à en apprendre !



# Todorac

*Car c'est un commandement du Seigneur de ne pas se taire à un moment où la foi est en danger.*

*– paroles prêtées à Saint Théodore de Tiron*

*...Je sais ce que j'ai vu, officir, je le jure ! J'étais sorti prendre l'air du côté du puits, et la lune était grande et pleine mais il y avait du brouillard partout. Et là j'ai vu... [B. INTERROMPT RECIT. DEMANDE VERRE DE VODKA. ON LUI SERT DE L'EAU.] ...Là j'ai vu Marcek passer en courant en face de moi sans me regarder, sans me voir peut-être; il avait l'air terrifié, comme si le diable en personne était à ses trousses. Moi-même je n'ai rien vu, officir. Mais j'ai entendu le galop d'un cheval, et les chaînes d'un prisonnier qui cliquetaient de plus en plus fort, de plus en plus près, et moi aussi je suis rentré chez moi ventre à terre. J'ai entendu ces foutus sabots toute la nuit, si lourds qu'il devait être ferré de pierre, ce maudit canasson ! et au matin... Eh bien, on a retrouvé Marcek, non? Ou ce qu'il en restait, en tout cas.*

*– Déposition de Bogdan Nikolić lors de l'enquête dite "du Chêne au Mort", 1818.*

Dans la tradition orthodoxe, surtout chez les Serbes, les Valaques et les Bulgares, le premier samedi du Grand Carême est fêtée la Saint Théodore de Tiron (ou Saint Todor). Ce protecteur des chevaux, toujours sur son cheval blanc, a une surprenante apparence difforme : sa monture grise ou blanche boite, ou le saint n'a qu'un oeil, pas de nez, ou est sourd. Cette association entre martyr et créature démoniaque représente sans doute une unique cohabitation de deux traditions, l'une chrétienne et l'une païenne bien plus ancienne, qui ont fusionné au fil du temps.

On dit en effet que "Todor le Grand" émerge de l'outre-monde pendant la dernière semaine de l'hiver accompagné de ses serviteurs *todorci*, toujours en multiples de trois. Parfois d'autres lutins ou gobelins malveillants, comme les *karakonjuli*, sont de la partie. Lorsqu'un silence surnaturel tombe sur le village, que les oiseaux cessent de chanter et que même le vent ne souffle plus, les plus braves tendent l'oreille en cherchant à entendre les terribles bruits de chaînes qui accompagnent les *todorci*, voire le bruit sourd de leur galop.

Gare à ceux qui tentent de les voir, car leur apparence est source de terreur indicible : du dos d'un énorme cheval gris ou noir aux crocs de loup et aux naseaux enflammés émerge la silhouette d'un cavalier encapuchonné, dont seuls les yeux sont visibles, comme deux braises au fond d'un puit. S'ils marchent souvent sur les chemins bien délimités et rôdent au sein des villages, on a rapporté qu'ils savaient galoper sur les vents à la vitesse d'un aigle.

Mais que cherchent-ils, ces cavaliers entre le sacré et le profane? des pêcheurs, des gens qui ne respectent pas le jeûne ou l'obligation de ne pas travailler au Carême, mais aussi parfois ceux qui sortent de nuit et se rendent à des lieux à mi-chemin entre l'ordinaire et le surnaturel. Les croisées de chemins, le lieu d'un récent décès, ou le lit d'un courant d'eau vive sont autant d'endroits où les *todorci* peuvent rôder. Rencontrer un *todorac* est presque toujours mortel, car il se précipitera sur l'impertinent et le piétinera sans merci à mort. Ou alors, s'il est généreux, il se contentera de l'attacher à un arbre et de le torturer toute la nuit : les rares survivants, dit-on, en sont changés à jamais...

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 9**      **CONTRÔLE PHYSIQUE 9**      **MAGIE 9**  
**MANIPULATION 7**      Terreur 3/2

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Cécité, Paralyse, Surdité
  - Obscurité, Brouillard
  - Sons terribles (chaînes, galop)
- ❖ Sort de troll
  - Pensées troubles
- ❖ Galope et vole à la vitesse d'un faucon
- ❖ Identifie magiquement les pêcheurs

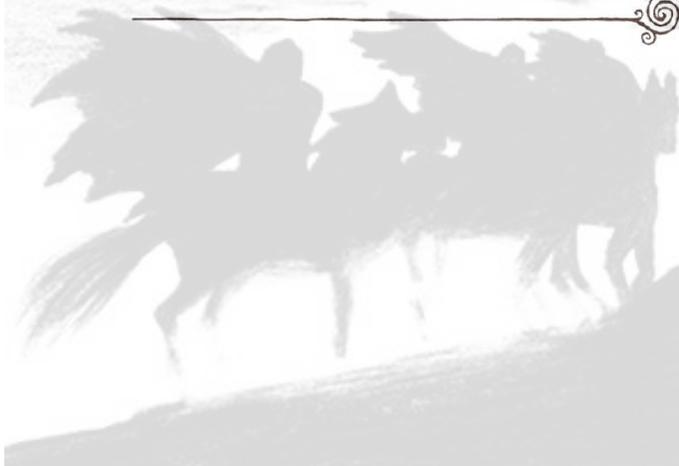
## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Chaînes	2/1*	0-1
Morsure	2	0
Piétinement	2	0

\* Essaye d'attraper sa victime pour deux dégâts, puis inflige un dégât par tour jusqu'à ce que la victime se libère ou finisse brisée

### ÉTATS

- Attentif
- Inéluctable +1
- Agacé – Attaque le personnage le plus proche
- Furieux +2
- Vengeur – Charge
- Blessé et enragé +1 – Enroule sa chaîne autour d'une victime
- Brisé – disparaît en fumée avec un hennissement et reviendra à la prochaine Saint Todor pour se venger.



**SECRET**

Le *todorac* et sa monture ne forment qu'une seule et unique entité : blesser l'un touche l'autre. Il est ainsi trop grand pour passer la plupart des portes : passer la nuit en intérieur est le seul moyen d'échapper à coup sûr au démon !

### RITUEL

Un *todorac* ne peut être vaincu, emprisonné, ou tué. Le seul moyen de s'attirer ses bonnes grâces est de laisser du foin et de l'eau pour sa monture, et de petits gâteaux rituels en forme de fer à cheval pour les cavaliers. Il est cependant dit que poser une fourchette et un couteau de façon à former une croix sur le rebord de la fenêtre les assure que la maisonnée est bien chrétienne : ils n'auront donc pas à la visiter à la recherche de pêcheurs.

Un *todorac* en quête d'un pêcheur ne repartira pas sans une victime. S'il ne peut repartir avec sa cible, il en choisira une autre, et peut-être même pas un humain ! Il peut viser le cas échéant des Vaesen "démoniaques", qui sont d'ailleurs si terrifiés qu'ils se tiennent tranquilles !

### EXEMPLE DE CONFLITS

❖ Un télégramme paniqué arrive d'une petite bourgade en Poméranie méridionale : cela fait deux nuits de suite que des habitants sont retrouvés morts, le corps marqué de blessures en forme de fer à cheval. Celui qui a envoyé le télégramme pense être le suivant sur la liste "d'une créature occulte et malveillante", et à juste titre : toutes les victimes étaient coupables de meurtre.

❖ Les personnages se retrouvent bloqués dans un village en Serbie pendant plusieurs jours qui tombent sur la semaine de Todor. Les habitants, terrorisés, se sont tous regroupés dans la grande maison centrale alors que les *todorci* rôdent à l'extérieur : un pêcheur se trouve dans leurs rangs, et ils ne partiront pas avant de l'avoir identifié.

❖ Un homme prétend avoir vu la procession de Todor, un an auparavant. Il avait ce jour-là été marqué comme pêcheur par l'un des *todorci*, et épargné pour un an, qu'il devait passer à se repentir avant de revenir l'endroit exact de l'attaque. L'homme n'a rien fait pour se racheter et cherche maintenant une solution à son problème – quitte à jeter les joueurs sous les sabots du démon !

### LA MARQUE DU PÊCHEUR

Un pêcheur peut négocier sa survie auprès d'un *todorac* lors de sa première rencontre. Il lui faut alors jurer devant Dieu de réparer ses fautes, et de se représenter au même endroit après un an jour pour jour afin d'être jugé par le saint.

Le *todorac*, s'il accepte, marquera alors son corps d'une blessure en forme de fer à cheval. Le pêcheur devra alors passer un an à racheter ses péchés, au cours duquel la plaie s'envenime; puis il doit se représenter au *todorac*, qui jugera de son absolution.

# Zmei

*La mère de Dobrynya Nikitich lui disait : “Dobrynya ! Tu es un bogatyr et tu es poussé à faire de grandes choses pour ta terre; bien ! Mais jamais, non jamais, tu ne dois te baigner dans la rivière Puchai : car c’est là que se rend Zmey Gorynych, la bête terrible qui nous hante sur son cheval noir, qui dévore les jeunes gens et enlève les jeunes filles...”*

*– Début de la traditionnelle bylina intitulée “Dobrynya Nikitich et Zmey Gorynych”.*

Le *zmei* (ou *zmaï*, ou *zmej*, ou *zmiy*) et son pendant féminin la *zmeya* est sous sa véritable forme toujours vert vif ou rouge sang, ce qui le rend simple à reconnaître. Il est aussi le seul dragon de la région capable de cracher du feu et de voler, comme s’il avait subi un apport de sang des dragons germaniques. Polycéphale, il comporte entre trois et neuf têtes, dont certains disent qu’elles indiquent son âge ou sa puissance magique. Attention : elles se soignent et même repoussent !

Les *zmei* sont de grands séducteurs et sont les plus couramment rencontrés sous une apparence humaine. Si leur charisme naturel suffit à éblouir au premier regard, ils sont toujours marqués d’un défaut physique évident qui trahit leur vraie nature : peau écailleuse, ailes sous les bras, silhouette trapue, etc. Ils ne courtisent pas par envie de nuire, mais leurs amours sont mortelles malgré tout : leurs victimes se languissent de leurs amants et ne mangent ni ne boivent, jusqu’à en mourir.



Slavic bestiary : Zmey Gorynych, par Teos Ulandi

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 14    **CONTRÔLE PHYSIQUE** 8    **MAGIE** 9  
**MANIPULATION** 10    Terreur 2

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Inondations, sécheresses
  - Fascination (forme humaine)
- ❖ Malédictions
  - Flammes (dragons et humaine)
- ❖ Peut voler
- ❖ Peut prendre une action rapide pour changer d’apparence (dragon ou homme séducteur ou un objet visible)
- ❖ Soigne deux Conditions s’il ne subit pas de dégât pendant deux tours
- ❖ **PEAU ÉCAILLEUSE.** Défense +4
- ❖ **TÊTE IMMORTELLE.** Une tête non cautérisée repousse en un tour et visera celui qui l’a tranchée.

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes et morsure	3	0
Feu de Dragon	1*	1-2

\* Peut être dirigé vers plusieurs cibles dans la même zone. Jetez le **CONTRÔLE PHYSIQUE** du *zmei* pour chaque victime : pour chaque 6 obtenu, le feu inflige 1 dégât par tour jusqu’à ce qu’il soit éteint (cf livre de base p70)

## ÉTATS

- Irrité -2
- En colère +1 (se moque des joueurs)
- Fou -1
- Paniqué -2 (attaque avec du feu en action gratuite)
- Fait le mort avant de se relever +2 (reprend forme draconique si applicable)
- Cherche à négocier -1
- Brisé (s’il lui reste une tête au moins, s’enfuit sous terre ou sous l’eau.)

## RITUEL

Le *zmei* est le plus facile à raisonner de tous ses cousins reptiliens slaves et baltes. Très susceptible à la flatterie et aux négociations où il est à son avantage, il peut aussi se montrer bon prince avec ses "sujets" plus ou moins volontaires.

Si vous partez à l'attaque d'un *zmei*, sachez que ses ailes ne sont pas imperméables : une forte pluie les rendra inutilisables. La seule façon de le tuer d'après les contes est de le forcer à reprendre sa forme de dragon, puis de couper et cautériser toutes ses têtes avant qu'elles ne repoussent. Attention, elles se souviennent de qui les a frappées...

Pour guérir les victimes des amours d'un *zmei*, il faut leur faire prendre un long bain chaud dans lequel a été infusée de la fraxinelle, qui soigne l'hystérie.

## SECRET

Les *zmei* sont les ennemis mortels des *ala*, des esprits aériens causant des orages de grêle, et des *lamya*. Si un *zmei* prend conscience qu'une *ala* ou une *lamya* hante son territoire, il ignorera tout autre conflit et obstacle sur son trajet pour la trouver et la dévorer.

Extrait du *De avibus* de Hugo de Fouillooy, 1270



## VARIANTES

Il existe de nombreuses variantes du *zmei* ukrainien et russe, certaines partageant sa capacité à cracher le feu, d'autres sa polycéphalie ou son avidité naturelle. Sont présentées ci-après deux des sous-espèces les plus susceptibles d'être rencontrées par les membres de la Société.

**Aspid** : Aussi appelé *aspic*, ce dragon est attesté dans les plus hautes montagnes de Tchèque ou d'Ukraine. Il est nettement plus petit que ses cousins, n'a qu'une paire de pattes arrières et des ailes emplumées qui sont aussi ornées de bijoux précieux. Sa tête à mi-chemin entre le serpent et l'oiseau porte deux cornes souples, et sa queue bifide le rend immédiatement reconnaissable.

Il se nourrit des troupeaux de moutons ou de vaches qui paissent dans les champs, mais n'est que rarement agressif. En effet, il ne supporte pas les bruits violents (cloches d'église, fracas de poterie, etc) et donc fuit les conflits ouverts. Mais si nécessaire, il peut cracher le feu, même s'il préférera souvent utiliser son arme secrète : le poison violent contenu dans sa salive, dans son souffle et dans les pointes de sa queue.

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 10    **CONTRÔLE PHYSIQUE** 8    **MAGIE** 3  
**MANIPULATION** 6    Terreur 1

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Animaux fuient
- ❖ Malédictions
  - Flammes
  - **SOUFFLE EMPOISONNÉ.** variante d'infection : les succès supplémentaires augmentent le nombre de tours d'influence (1 succès = 1 tour).
- ❖ **VOL CONDITIONNEL.** peut voler, mais ne peut se poser que sur la roche (bâtiments, blocs affleurants, etc).
- ❖ Vulnérabilité aux sons forts
- ❖ **PEAU DE GEMMES.** Défense +2 et invulnérabilité aux armes en métal
- ❖ **FONTE DE BIJOUX.** une forte chaleur (>100°C) supprime son invulnérabilité au métal.

**Lamya** : Toujours féminine, la *lamya* des Balkans a quatre pattes portant un corps reptilien jaune ou brunâtre. Elle est aussi dotée de trois têtes de loup, de crocs de fer et de griffes d'acier – mais c'est par sa puanteur mortelle qui se sent à plusieurs lieues qu'on la reconnaît. Comme le *zmei*, elle peut devenir une séduisante jeune femme, mais seulement jusqu'à la taille.

Elle est aussi nettement moins raisonnable que son cousin et ne vit que enlever et dévorer des enfants, ou aussi détruire les récoltes, provoquer des sécheresses et de façon générale causer des ravages. Sa puissance magique est nettement inférieure à celle d'un *zmei*, mais elle compense plus qu'assez par une férocité naturelle, à tel point qu'elle en est l'ennemie des autres dragons.

Les *lamyai* ne naissent pas naturellement, elles sont créées par un rituel très ancien. L'invocateur doit trancher la tête d'un serpent, l'enfoncer dans une corne de bœuf, enterrer le tout et attendre quarante jours que la *lamya* émerge. Elle le tuera alors en premier avant de ravager la région alentour.

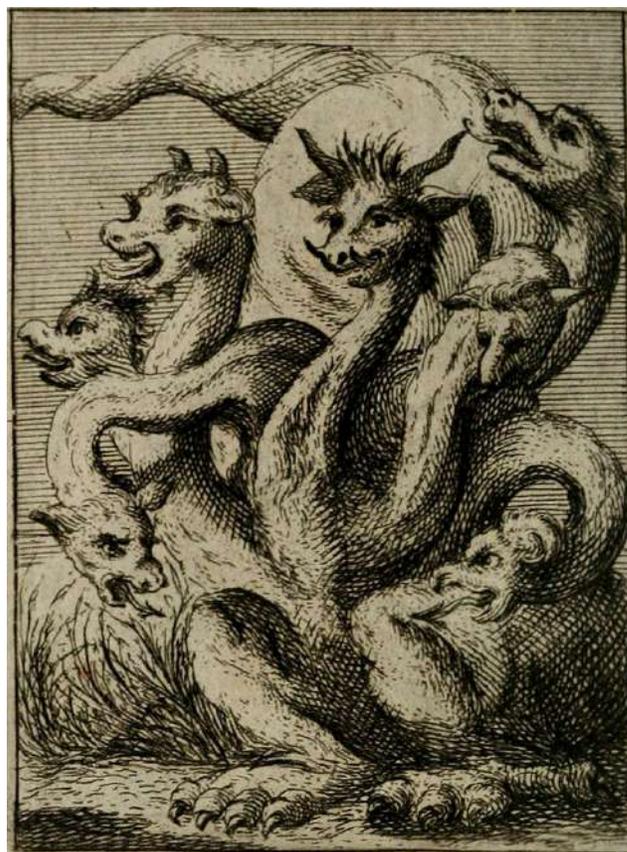
### CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 12      **CONTRÔLE PHYSIQUE** 8      **MAGIE** 4

**MANIPULATION** 10      Terreur 2

### POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Puanteur
  - Inondations, sécheresses
  - Fascination (forme semi-humaine)
- ❖ Malédictions
  - Séduction (forme semi-humaine)
  - **PUANTEUR**. variante de INFECTION. Affecte les joueurs tant qu'ils sont dans une zone autour de la lamya
- ❖ Peut prendre une action rapide pour changer d'apparence (dragon ou mi-femme mi-serpent)
- ❖ Soigne deux Conditions si elle ne subit pas de dégâts pendant deux tours
- ❖ Vulnérable au feu
- ❖ Fuit la région si son repaire est détruit
- ❖ **PEAU ÉCAILLEUSE**. Défense +4



Hydre. Image de la page 439 de "Iconologie tirée de divers auteurs. Ouvrage utile aux gens de lettres, aux poètes, aux artistes, & généralement à tous les amateurs des beaux-arts" (1766), par Jean-Baptiste Boudard

# Familiers

Nombreux sont les esprits qui habitent ou représentent certaines portions de la maison traditionnelle, et chacun se tient à son bâtiment. La maison principale où brûle le poêle est le domaine du *domovoï*; à la basse-cour travaille sa femme, la *kikimora*, qui côtoie le *dvorovoï* au jardin et à la cour. Nulle icône ou symbole religieux n'est autorisé dans l'étuve, car le *bannik* qui y loge invite souvent d'autres démons à faire la fête. Le grenier est particulièrement surveillé, car l'*ovinnik* est susceptible de brûler le grain au moindre désagrément !

La majorité des esprits présentés ici sont surtout connus des paysans de l'empire de Russie occidentale, de la banlieue de Moscou à la Pologne en passant par l'Ukraine. Il en existe tant que nous avons du faire un choix : sont donc présentés ici les plus susceptibles d'être rencontrés.

Ces esprits domestiques vont partager plusieurs grandes caractéristiques :

- **Formes hybrides.** Chat, chien, ours, poulet, serpent : la plupart des esprits domestiques peuvent prendre une forme animale, qu'elle soit partielle ou hybride (le *dvorovoï* peut devenir un serpent à tête de coq).
- **Une place pour chacun.** Les familiers dans la culture slaves se sont vu attribuer une zone de la maison et s'y tiennent sans défaut. Certains, comme le *domovoï*, peuvent même mourir s'ils quittent leur lieu de résidence, ici le poêle.
- **Travailleurs nocturnes.** La plupart des esprits domestiques, même les plus malicieux, vont entretenir leur lieu de vie en le nettoyant et en terminant les petites tâches que le maître de maison n'a pas faites – il reste de la laine à filer, de la vaisselle à faire, le grain n'est pas trié, le savon mal rangé, etc.
- **Offrandes et respect.** Le foyer est un lieu de vie où règnent l'ordre et le respect : il est donc de bon ton de laisser des babioles ou des friandises aux esprits qui régissent chaque bâtiment. Certains sont plus exigeants sur la nature ou la fréquence de ces offrandes, d'autres peuvent refuser de travailler s'ils n'ont pas reçu de paiement en avance.
- **Petits démons.** Les esprits domestiques n'ont pas apprécié l'arrivée du christianisme et l'évangélisation de leurs maisonnées, même si le *domovoï* supporte mieux que les autres le contact aux icônes ou aux croix. Les symboles chrétiens vont repousser un esprit ou lui barrer la route, mais aussi l'énerver.
- **Pacte et poupées.** Les Vaesen domestiques sont souvent liés à l'existence de sorciers ou à l'exercice de leur métier. La *kikimora*, en particulier, peut être créée par l'un d'entre eux pour nuire à une maisonnée spécifique – mais le plus souvent on pense aux conjurateurs de Russie septentrionale, dont on dit qu'ils signent de leur sang un contrat avec l'un de ces Vaesen pour obtenir leur magie.
- **Volailles noires.** Toutes les maisonnées slaves traditionnelles ont des volailles noires, car il peut être nécessaire de les sacrifier pour apaiser un esprit domestique agacé. L'*ovinnik* exige une poule noire dans son grenier, le *domovoï* que les coins de la pièce principale soient aspergés du sang d'un coq noir, etc.

# Kolobok

*Courez, courez, aussi vite que vous le pourrez !  
Jamais vous ne m'attraperez,  
Car je suis le bonhomme de pain d'épices !*

– Extrait du conte “Le Petit Bonhomme de pain d'épices”.

*Ma Baba Semyonovna faisait les meilleures crêpes et brioches de tout Chistopol. Jamais je n'ai goûté de borodinski qui égale le sien depuis sa mort, qu'elle repose en paix, et je n'ai jamais connu son secret. Elle me répétait, “Pasha, mon Pasha, de quel secret parles-tu? Je ne suis pas sorcière; mon pain est si bon parce que j'y mets tout l'amour que je n'ai pu donner à mes enfants,” et puis elle souriait d'un air innocent. Mais la nuit, j'entendais la cuisine vivre, rire et chanter même quand Baba était endormie. Quand elle nous a quittés, je crois que la magie a quitté la cuisine aussi...*

– Pavel Semyonov Levkin, commis de cuisine au “Petit Paris”.

Cette boule de pâte frite ou cuite au four paraît bien innocente... jusqu'à ce qu'elle s'anime soudain sous l'effet d'une mystérieuse magie et décide de jouer des tours aux mêmes humains qui l'ont cuite. Dans les régions slaves et baltes, le *kolobok* partage son nom avec celui d'un petit pain à l'huile de tournesol et au jus de citron. Les variantes anglo-saxonnes et allemandes parlent plutôt de petit bonhomme de pain d'épices; en France on l'appelle *roule-galette*, et dans le nord de l'Europe c'est plus souvent une crêpe qu'un petit pain.



Son nom et sa recette varient, mais sa création suit toujours le même motif : un couple sans enfants, plus ou moins âgé, cuisine de la pâte en repensant ou se lamentant de son malheur. *Kolobok* s'anime alors et se moque d'eux, les poussant à le pourchasser tout autour de leur maison, voire en dehors, jusqu'à ce qu'ils l'attrapent et le mangent – parfois petit bout par petit bout.

*Kolobok* s'amuse aussi à taquiner les enfants et les animaux, qui chercheront à s'en emparer pour en faire un bon goûter.

Ce que les contes ne mentionnent pas, c'est que *kolobok*, s'il est pas arrêté à temps, devient de plus en plus vicieux dans les blagues qu'il fait. La cuisine est son repaire et il est tout à fait capable d'utiliser les ustensiles divers et variés pour la transformer en un champ de bataille sanglant. De plus, s'il arrive à prendre en otage son créateur, il peut le forcer à confectionner plus de *kolobok* pour s'en faire à une petite armée, ce qui change nettement la donne !



CARACTÉRISTIQUES		
PUISSANCE 5	CONTRÔLE PHYSIQUE 8	MAGIE 6
MANIPULATION 3	Terreur 0	

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Odeurs de nourriture sucrée (le kolobok essaie de créer des alliés de lui-même)
  - Petits rires moqueurs, murmures
- ❖ Malédictions
  - Appât
  - **DÉLICIEUSE MOQUERIE.** Provoque l'effet de Festin envers le kolobok spécifiquement

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Mains nues	1	0
Fourchette	2	0

## ÉTATS

- Moqueur – lance Moquerie
- Vengeur +2
- Etourdi -1
- Grignoté -1 – perd l'usage d'un de ses membres
- Brisé – se cache pour 1d6 jours dans la cuisine et se venge en la truffant de pièges



### RITUEL

C'est sans doute la méthode la plus simple – et la plus délicieuse – de se débarrasser d'un Vaesen : il suffit de l'attraper... et de le manger !

Son agilité remarquable peut cependant demander de recruter des alliés surprenants. Chiens, chats, lapins, renards et autres animaux guidés par la gourmandise sont tout à fait susceptibles de le pourchasser par monts et par vaux jusqu'à le gober.



Et si votre basse-cour est bien vide, souvenez-vous : *kolobok*, puisqu'il est né assez récemment, n'est pas aussi sage et rusé que d'autres Vaesen. Il est donc facile de jouer sur sa fierté et sa naïveté pour causer sa perte.

### EXEMPLES DE CONFLIT

- ❖ Les joueurs ont été invités à une fête au manoir proche. Au cours de la soirée, la pâtissière est assassinée à son établi; or la tempête de neige bloque les invités à l'intérieur, y compris le coupable. Au milieu de ce huis-clos, tous

commencent à entendre des murmures et des rires de mauvaise augure dès qu'ils descendent dans la cuisine.

- ❖ Un restaurateur français récemment installé à Saint-Petersbourg lance un appel à l'aide dans la presse : quelqu'un (ou quelque chose) hante son restaurant. Il croit qu'il s'agit d'un poltergeist, mais c'est un groupe de *koloboki* façonnés par une jeune mariée de sa maisonnée qui ont décidé de faire du chahut la nuit.
- ❖ Si les joueurs décident de rénover les cuisines du Château Gyllencreutz, une cohorte de *koloboki* menés par une grosse brioche qui se fait appeler le Comte von Kouglouf y emménagera. Les domestiques entreront en conflit avec les *koloboki*, qui sont meilleurs cuisiniers qu'eux, et tenteront de pousser les joueurs à les chasser ou les manger.

### SECRET

*Kolobok* est fait de pâte, qu'elle soit à crêpe, à pain ou à beignet. Par conséquent, il suffit d'attendre que son corps moisisse ou rassisse. Attention cependant, certains *kolobok* s'en aperçoivent et peuvent se greffer des morceaux de pâte... qui resteront inanimés tant qu'un humain ne les a pas pétris.



# Domovoï

*Viens, notre soutien ! viens dans la nouvelle maison pour manger du pain et obéir à ton nouveau maître.*

*– Incantation rituelle lors d'un emménagement.*

Le *domovoï*, ou “celui de la maison”, est un petit être poilu et barbu, parfois aussi cornu, qui vit derrière le poêle de l'isba. Il représente les esprits des ancêtres, du foyer allumé ou de la maison selon les récits, et les familles qui ont la chance de cohabiter avec un *domovoï* lui montrent un profond respect.

Lorsqu'il est de bonne humeur, le *domovoï* passe sa nuit à terminer les corvées à la maison et tresse les cheveux des enfants ou les crins des chevaux. Les Slaves le remercient en lui laissant de petites pièces de monnaie, des fils de laine, ou une tartine de pain avec du gros sel – sa nourriture préférée. Le *domovoï* tient à ce que les familles chez qui il vit s'entendent bien car sa puissance magique en dépend : si les parents se disputent ou que le fils et le père sont en conflit, le *domovoï* sera plus faible et plus agité.

S'il est énervé, agacé, ou s'il pressent qu'un malheur va frapper la famille, il peut faire tomber des objets pendant la nuit, cause des cauchemars et des terreurs nocturnes, crie et réveille les gens en sursaut. Il peut parfois être d'humeur malicieuse et jouer des tours aux enfants. Mais le plus souvent, les premières victimes de sa mauvaise humeur sont les animaux (chevaux, chiens, etc.) qu'il tourmente pendant la nuit.

Si la famille déménage et veut que le *domovoï* les suive jusqu'à la nouvelle maison, elle doit emporter avec elle des braises de l'ancien foyer et allumer le poêle avec. Si le rituel est mal réalisé ou que la famille l'abandonne volontairement, le *domovoï* terrifié par la solitude cherchera à se venger, mettant le feu à la nouvelle maison et hantant l'ancienne jusqu'à l'arrivée d'une nouvelle famille prête à l'adopter.

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Animaux fuient ou deviennent nerveux
  - Des tresses apparaissent dans les cheveux des enfants et les crins des chevaux
  - Cauchemars
  - Visions horribles
  - Objets sont déplacés, jetés, tombent
- ❖ Malédictions
  - Feu
- ❖ Peut prendre une forme animale : chien, chat, ours
- ❖ Peut devenir invisible

## ÉTATS

- Agacé
- Irrité +1 – devient invisible et joue des tours dans la maison
- Etourdi -1
- Rageur +2 – objets commencent à voler
- En sang -2
- Effrayé -2 – utilise Feu
- Brisé – se cache pour 1d6 heures et prépare sa vengeance

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 8**      **CONTRÔLE PHYSIQUE 8**      **MAGIE 10**  
**MANIPULATION 7**      Terreur 0

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Mains nues	2	0
Objet jeté	1/2*	1

\*Selon la taille de l'objet jeté

## RITUEL

Le *domovoï* est lié aux fondations de la maison elle-même, à ses murs, son plancher et son toit. Tenir la maison en bon état, nourrir le feu et nettoyer le poêle sont autant de moyens de lui plaire. Il est aussi possible de sacrifier un coq à minuit et d'asperger les quatre coins de la salle principale de son sang pour apaiser sa colère.

Il est possible de jouer sur la loyauté du *domovoï* envers sa famille. Il est par exemple très territorial, et s'il rencontre un autre *domovoï* ou un autre esprit de la maison hostile, il pourra le combattre pendant plusieurs nuits d'affilée.

## EXEMPLES DE CONFLIT

- ❖ Cela fait plusieurs semaines que le baron ne dort plus, que ses chevaux sont en sueur et épuisés le matin et que les objets volent. Il est convaincu d'être hanté par un poltergeist, mais il s'agit du *domovoï* que Pavla, l'une des domestiques qu'il brutalise, a apportée avec elle de son isba pour se venger.
- ❖ Un père de famille désespéré contacte la Société : il se croit maudit, car chaque maison qu'il trouve pour sa famille et lui-même part en fumée au bout de quelques jours. Ses enfants sont hostiles à toute tentative de régler le problème, car ils n'ont pas apprécié de déménager si loin de chez eux, surtout sans prendre quelques braises du poêle. Zhiharko, le *domovoï* de la maison, se venge de son abandon en suivant la famille depuis le nord de la Russie.
- ❖ Le cheval du jeune maître a été blessé par le *dvorovoï*, qui déteste les animaux blancs ou pâles. Mais l'animal était sous la protection du *domovoï*, et les deux esprits se battent depuis toutes les nuits.

### SECRET

Éloigner le *domovoï* de son poêle et de la chaleur du foyer permet de l'affaiblir, car il craint le froid presque autant que la solitude

*Domovoy* par Ivan Bilibine.

## VARIANTES

**Dvorovoï** : Cousin ou frère du *domovoï*, le *dvorovoï* (et son cousin biélorusse le *khlevnik*) s'occupe de la cour de ferme et des animaux qui y vivent – chèvres, chats, chiens, etc. Il apparaît comme un petit grand-père à la longue barbe de couleur inhabituelle; il a aussi des pieds de chat ou de bouc, ses deux animaux favoris. Sa véritable forme est celle d'un serpent à tête de coq.

Ronchon et souvent hostile, il n'apprécie que la compagnie du *domovoï*, des boucs et des chats ! Il semble aussi particulièrement détester les animaux au pelage blanc, qui peuvent se retrouver épuisés ou blessés le matin venu. Pour apaiser ses colères, il suffit de lui offrir du pain, des babioles et un peu de laine – ou d'adopter une autre chèvre !

### CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 10

**CONTRÔLE PHYSIQUE** 7

**MAGIE** 8

**MANIPULATION** 7

Terreur 0

### POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements : Animaux deviennent nerveux (sauf boucs, chats)
- ❖ Peut changer de forme (lutin âgé, serpent à tête de coq)
- ❖ **ORNITHOPHOBIE**. Ne s'approche pas d'une maison ou d'une porte où sont suspendues des plumes de pie.

# Kikimora

...En Russie septentrionale on parle de Baba Bolotnitsa, qui vit dans le marais, et elle y brasse la bière. Plus elle brasse, plus il y a de brume au sol, et plus les voyageurs se perdent. Il faut faire attention, car si l'on se perd trop loin et que l'on retrouve soudain son chemin, on dit que c'est la Baba Bolotnitsa qui nous guide de retour chez nous, et elle viendra habiter dans notre demeure, laissant ses empreintes humides de grenouille partout...

– Mention d'une bylichka par un folkloriste amateur et habitué du Café de Paris à Moscou.

L'épouse du *domovoï* est très discrète, mais les rares témoins de son existence la décrivent toujours de la même façon : une petite lutine bossue, très laide, habillée comme une femme du peuple ou parfois même de haillons, dont les cheveux détachés et en bataille trahissent l'appartenance au domaine surnaturel. Elle a un visage long et pointu qui rappelle tantôt le chien, la chèvre ou le poulet. Sa petite voix aiguë est inoubliable, et elle laisse toujours des empreintes humides dans son passage.

La *kikimora* a de nombreuses attributions au sein de la maison, tout comme la maîtresse d'une famille humaine. Elle s'occupe de la basse-cour et des volailles, file la laine et fait le ménage dans la maison – si elle est bien tenue. Dans le cas contraire, elle peut jeter des objets comme son époux, mais aussi siffler en pleine nuit. Là où le *domovoï* fait se réveiller les gens en sursaut, elle leur inflige des cauchemars et les paralyse dans leur sommeil – son nom partage la racine étymologique qui a donné la *mara* scandinave...

La *kikimora* est le symptôme d'une maisonnée en conflit ou en détresse, et souvent son mari l'accompagne dans ses protestations nocturnes, ce qui peut compliquer l'identification de l'esprit à apaiser. Heureusement, il est souvent assez facile de la calmer : il suffit d'identifier le comportement qu'elle n'apprécie pas, par exemple un manque de discipline des enfants ou un mari abusif, et de le corriger aussi vite que possible.

COMBAT		
ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Mains nues	2	0
Objet jeté	1/2*	1

\*Peut attaquer jusqu'à 4 cibles avec une seule action. Peut être fait une fois.

ÉTATS	
<input type="checkbox"/>	Malicieuse – devient invisible
<input type="checkbox"/>	Surprise -1
<input type="checkbox"/>	Sévère – Malédictions
<input type="checkbox"/>	Hystérique +1 – insulte les joueurs
<input type="checkbox"/>	Paniqué -2
<input type="checkbox"/>	Brisée – s'enfuit par un interstice du plancher ou du mur et reste à l'écart pendant 1d6 jours. Si elle est à nouveau vaincue, quitte la maison définitivement.

## RITUEL

La *kikimora* sera plus aimable si on prend soin de la maison, particulièrement si la vaisselle est faite avec de l'eau dans laquelle a été infusée une branche de genièvre ou une fougère. Suspendre ces plantes au linteau de la maison permet de repousser une *kikimora* devenue colérique ou éviter qu'elle ne s'installe – mais attention au départ possible du *domovoï* offensé !

On peut également l'apaiser en lui offrant du pain et du miel. Si plusieurs membres de la maisonnée font des offrandes régulières, la *kikimora* s'adoucit et pourra même protéger la maisonnée des incursions extérieures, au lieu de simplement cohabiter avec les humains.

Si les cauchemars et la paralysie du sommeil causés par la *kikimora* visent une personne particulière, il faut lui donner une pierre de sorcière à porter au cou. Ces pierres trouées immunisent de ses attaques.

CARACTÉRISTIQUES		
PUISSANCE 5	CONTRÔLE PHYSIQUE 8	MAGIE 10
MANIPULATION 7	Terreur 0	

POUVOIRS MAGIQUES	
❖	Enchantements <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Perturbation visuelle</li> <li>■ Cauchemars</li> <li>■ Maladies</li> </ul>
❖	Malédictions <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Terreurs nocturnes</li> <li>■ Sommeil</li> </ul>
❖	Peut devenir invisible

### SECRET

Il arrive qu'un sorcier décide de tourmenter une famille qui l'aurait lésé, et va pour cela cacher une petite poupée de son dans la maison de ses victimes. De nuit, cette petite poupée s'anime et se comporte comme une *kikimora* offensée – mais qu'on ne peut pas apaiser par les moyens décrits ici, ce qui peut mener une famille à vivre dans la terreur de la moindre faute !

Pour s'en débarrasser, il faut retourner la maison sens dessus dessous et retrouver cette poupée pour la brûler dans le poêle. Et, idéalement, identifier le sorcier responsable...

### EXEMPLES DE CONFLIT

- ❖ Une famille s'est récemment installée dans le hameau local depuis la Prusse. L'homme est un ancien soldat colérique et violent qui bat sa femme et ses enfants. La *kikimora* venue les accueillir en est offensée et a décidé de tourmenter l'homme jusqu'à ce qu'il change de comportement.
- ❖ Un sorcier qui n'a pas été payé pour ses services au mariage de l'aîné a offert une petite poupée maudite à la benjamine de la maisonnée. Depuis, une *kikimora* perturbe le sommeil des habitants.



*Kikimora* ; illustration d'Ivan Bilbine, 1934.

# Bannik

Bannik, ô bannik ! Tu gardes le bain, gardes la vapeur et l'eau chaude dans ton domaine; nous te laissons du savon et des branches de bouleau pour te laver, nous te laissons chaque troisième bain afin que tu invites tes amis à partager notre bannia, et nous tolérons ces démons, car ils sont de ta maison. Je me glisse maintenant dans l'eau que tu as protégée; merci, ô bannik, de ton service pour notre maison !

– Extrait d'une formule de remerciement rituelle à l'entrée dans le bain.

“Celui des bains” est un esprit plus malicieux que son camarade de la maison, le *domovoï*. Il exige tous les trois bains que l'étuve soit à lui pour une soirée entière qu'il passe à se prélasser dans l'eau chaude, nu ou parfois 'habillé' de feuilles du bouleau utilisé pour allumer le feu. Il invite parfois des démons et esprits naturels à le rejoindre, mais jamais des humains; ceux qui essaient se font gravement brûler, voire asphyxier.

La plupart des familles dont l'étuve a été investie par un *bannik* (souvent suite à la naissance d'un enfant dans le bain, le lieu le plus sacré pour cela) le tolèrent, car il a de nombreux avantages. Il fait office de démon de garde, et protège la maisonnée contre les intrusions surnaturelles extérieures. Il peut aussi faire de la divination et partager ses visions avec les baigneurs.

## CARACTÉRISTIQUES

PUISSANCE 8      CONTRÔLE PHYSIQUE 8      MAGIE 10  
MANIPULATION 7      Terreur 0

## COMBAT

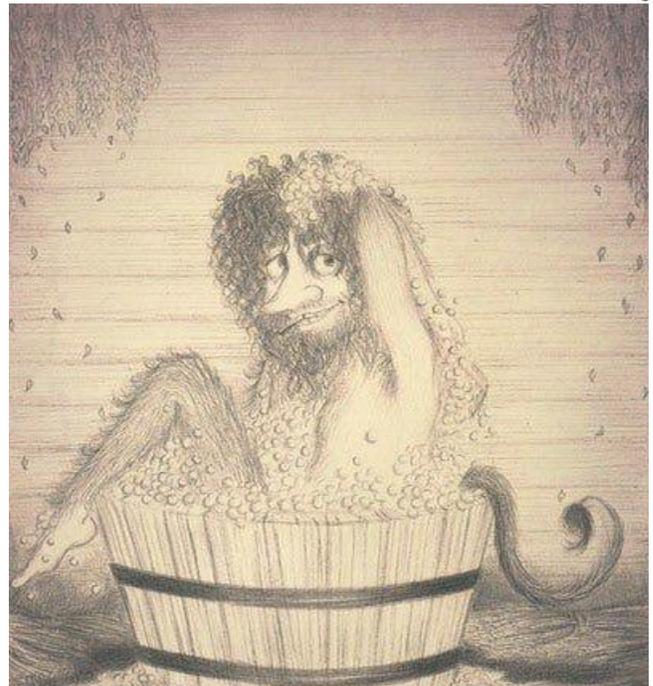
ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Mains nues	2	0
Asphyxie	1/1	1
Eau bouillante	1	0-1

## ÉTATS

- Agacé
- Irrité +1 – devient invisible et joue des tours dans la maison
- Etourdi -1
- Rageur +2 – objets commencent à voler
- En sang -2
- Effrayé -2 – utilise Feu
- Brisé – se cache pour 1d6 heures et prépare sa vengeance

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Symboles chrétiens se brisent
- ❖ Malédictions
  - **EAU BOUILLANTE.** Le joueur reçoit de l'eau bouillante et subit 1 dégât. Chaque succès supplémentaire augmente les dégâts.
  - **ASPHYXIE.** Agrippe un joueur et commence à l'étrangler. Le joueur subit 1 dégât, puis 1 par tour jusqu'à ce qu'il se libère ou finisse Brisé.
- ❖ Peut prendre une forme humaine ou inanimée (charbon, caillou)
- ❖ **SAGESSE DE L'EAU.** Capable de prédire l'avenir aux baigneurs qui lui offrent du savon ou des branches de bouleau.



## SECRET

Le *bannik* quittera définitivement l'étuve si un prêtre bénit de l'eau avant de la verser dans le bain.

Bannik par Ronesa Aveela

### RITUEL

L'offrande d'eau, de savon ou de branches de bouleau rassemblées en faisceau permet de s'attirer les faveurs du *bannik*. Pour apaiser un *bannik* énervé, il faut prévoir de sacrifier une poule noire et de l'enterrer sous le seuil de l'étuve. Enfin, le *bannik*, même s'il est un esprit domestique, est démoniaque de nature : les croix et symboles chrétiens lui ôtent ses pouvoirs.

### EXEMPLES DE CONFLIT

- ❖ Un *bannik* a invité une *rusalka* et d'autres esprits dans son étuve. La *rusalka* a identifié le fils du maître de maison comme son meurtrier et cherche à se venger, mais le *bannik* défend sa maisonnée
- ❖ Une station balnéaire a été nouvellement construite à la place d'un hameau abandonné, et son directeur reçoit des retours négatifs de ses clients. Ils se plaignent de se faire griffer en plein bain, que l'eau est glacée ou bien trop chaude, et même qu'un plaisantin leur jette cailloux et charbons ! Il est convaincu qu'il s'agit d'un fantôme et va engager les premiers "chasseurs" qui acceptent de l'aider.

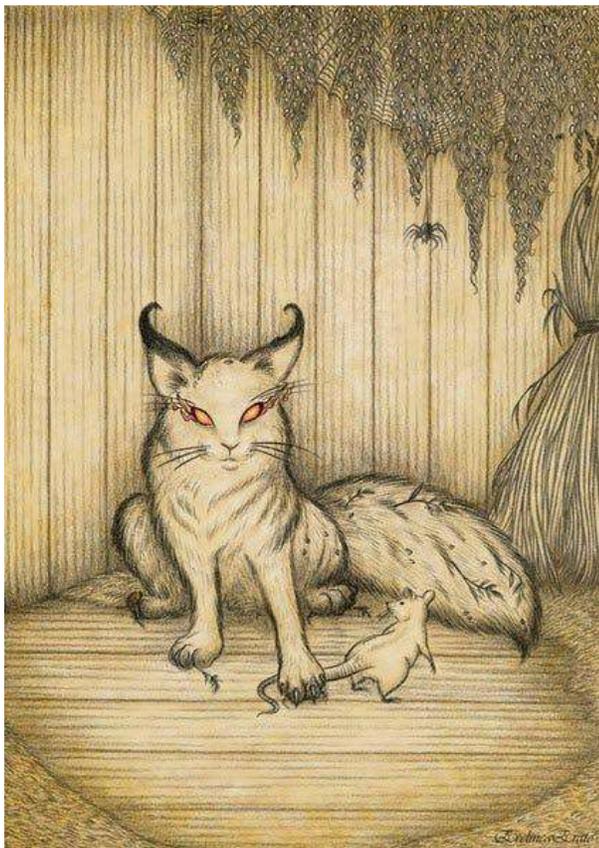
# Ovinnik

*Personne ne s'approche du grenier à grains une fois que la moisson y est déposée, car la fermentation peut faire exploser le bâtiment. C'est arrivé à mon arrière-grand-père, et ça ne m'arrivera pas. Seul Deda Yakov s'y rend de temps en temps le soir, et autant il ne mange pas tant que ça, autant il prend assez de casse-croûte pour nourrir trois hommes forts. C'est un farfelu, il faut l'admettre !*

– Extrait du journal d'un enfant de la banlieue rurale de Saint-Petersbourg.

Cet esprit du feu capricieux investit les greniers à grains de Russie, de Bulgarie ou de Biélorussie. Il est relativement discret, mais peut se montrer agressif. Gare à celui qui oublie de lui faire des offrandes régulières : il punit la moindre offense de l'incendie des récoltes de la saison !

L'*ovinnik* (ou *joʷnik*) apparaît comme un chat ou un bélier aux yeux brillants, toujours noir, souvent brûlé ou difforme. Il peut même parfois prendre la forme d'un homme pendu dans le grenier, un signe qu'il faut lui faire des offrandes de toute urgence. Tout comme le *bannik*, il peut prédire l'avenir au Nouvel An : si son toucher est chaud, l'année à venir sera globalement positive, mais s'il est froid, il faut se préparer à des mois compliqués.



Ovinnik par Ronesa Aveela

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Chats se comportent bizarrement
- ❖ Malédictions
  - Feu
- ❖ Peut prendre une forme animale (chat noir, bouc noir, pendu)
- ❖ Peut prédire l'avenir

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Morsure	2	0
Animaux	1*	0-1

\*Peut attaquer jusqu'à 4 cibles avec une seule action. Peut être fait une fois.

## ÉTATS

- Agacé – prend une forme animale
- Irrité +1
- Etourdi -1 – appelle les chats du village à son secours
- Rageur +2 – utilise Feu
- Paniqué -2 – met le feu à son environnement
- Brisé – se disperse sous forme de cendres pendant 1d6 jours.

## RITUEL

L'*ovinnik* aime particulièrement les *blinis* et le lait, et il faut lui en offrir régulièrement pour conserver sa bonne humeur. S'il est particulièrement enragé, il peut être nécessaire de lui sacrifier un coq noir.

De tous les Vaesen familiers de Russie, l'*ovinnik* est aussi le plus susceptible de signer un pacte avec un *koldoun* ("conjurateur"). Sa maîtrise du feu ainsi que son caractère malicieux, voire malveillant, en fait un patron de choix pour les sorciers avides de pouvoir.

## EXEMPLES DE CONFLIT

- ❖ Un homme obsédé par une jeune veuve lui a tendu une embuscade dans sa propre grange. L'*ovinnik* l'a trouvé en premier et lui a infligé de sévères brûlures et blessures. Depuis, l'homme accuse la veuve d'être une sorcière, et elle se défend comme elle peut.

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 5**      **CONTRÔLE PHYSIQUE 7**      **MAGIE 8**  
**MANIPULATION 7**      Terreur 1

- ❖ Les chats du village se comportent bizarrement : ils ne sortent plus de la grange et feulent à l'approche de tout animal plus gros qu'un chien. Un *kot-baïoun* dévoreur de chats a été repéré dans la zone, et l'*ovinnik* leur a promis sa protection.

**SECRET**

L'*ovinnik* adore les chats et leur compagnie. Il ne les attaquera jamais volontairement, et s'il s'aperçoit qu'une de ses actions a blessé un félin, la honte le fera disparaître pour ne jamais revenir.

# Raróg

*ŠTEINS, Tāivo* : Accusé d'incantations occultes. S'avèrent être sa langue natale (Letton). Condamné à une amende de 25 roubles.

*CERMAK, Mladena* : Accusée d'incantations occultes, de pacte démoniaque et de vol de ses voisins. Suite à une fouille de sa maison ont été trouvés : 3 colliers en argent (propriétaires non identifiés), 14 litres de lait, 2 quintaux de blé encore sur pied, l'équivalent d'une ruche de miel. Ses biens ont été saisis en l'attente d'un procès pour sorcellerie.

*PIECHOŹA, Zdzisław* : Accusé de conduite désordonnée en public et d'adultère. Condamné à 10 jours de prison.

– Extrait du registre des jugements d'une église de Saint-Petersbourg.

À la frontière de l'Empire de Russie et du Royaume de Prusse (régions de Tchèque, Pologne, Biélorussie, Slovaquie), le foyer n'est pas que l'habitat du *domovoi*. C'est aussi là que l'on peut faire naître le *raróg*, dont le nom désigne à l'origine un milan ou tout autre oiseau de proie. Il faut pour cela y couver soi-même un œuf pendant neuf jours sur le poêle – et si vous n'avez pas la patience, vendre son âme au diable permet d'obtenir ce petit serviteur magique.

Le *raróg* peut prendre l'apparence d'un oiseau brûlant, souvent un faucon, et se change en tourbillon de poussière et de flammes s'il est agacé. On l'invoque pour porter chance et il ramène effectivement la richesse, de la nourriture comme des céréales, du lait ou du miel, et le bonheur de façon générale. Sa flamme change alors de couleur pour refléter la nature de son présent. Mais attention : le *raróg* est un petit esprit malicieux et ce qu'il ramène à son propriétaire, il l'a en réalité volé aux familles les plus proches !

Blason de Staraja Ladoga (Oblast de Léningrad) portant l'oiseau d'or de la dynastie des Riourikides, supposé être un *raróg*.



Il existe un esprit similaire en Lituanie historique, qui a été divisée entre les gouvernements de Grodno et Wilna lors de son incorporation à l'empire de Russie. *Laitvaras* est proche du *raróg* mais en diffère malgré tout par plusieurs aspects. Sous sa forme d'oiseau, c'est un coq noir à la queue enflammée, parfois un corbeau aux yeux de feu. Il naît lui aussi d'un œuf, mais cet œuf doit soit provenir d'un coq noir que l'on a eu pendant sept ans, soit avoir été trouvé dans la nature et ramené au foyer.

Après son éclosion, *l'aitvaras* investit la maisonnée dans laquelle il est né pour le meilleur ou pour le pire, car s'il apporte la chance comme son cousin, il est aussi bien plus malicieux et glouton – et volera très volontiers les plus gros avars. Il est aussi plus susceptible de causer le malheur si on le traite mal, par exemple en lui refusant les œufs qu'il réclame pour ses bons et loyaux services. Cauchemars, sécheresse des puits ou des mares d'une ferme, voire incendies de plus ou moins grande taille sont causés par un *aitvaras* mécontent !

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 5**      **CONTRÔLE PHYSIQUE 7**      **MAGIE 10**  
**MANIPULATION 7**      Terreur 0

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Cauchemars
  - Chaleur dans la maisonnée
- ❖ Malédictions
  - Feu
  - Terreurs nocturnes
- ❖ Peut changer de forme (tourbillon de poussière, oiseau enflammé, parfois coq à queue de feu)
- ❖ Cause brûlure au toucher (1 dégât de feu)
- ❖ **RICHESSSES**. Ressources du porteur +2.
- ❖ **CHANCE**. Une fois par session, peut donner un succès gratuit à un jet.
- ❖ **KLEPTOMANIE**. Au moins deux fois par jour, vole les voisins de son porteur sans que celui-ci ne puisse l'en empêcher.

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes, bec	1	0
Flammes ou étincelles	1*	0-1

\* Peut être dirigé vers plusieurs cibles dans la même zone. Jetez le **CONTRÔLE PHYSIQUE** du *raróg* pour chaque victime : pour chaque 6 obtenu, le feu inflige 1 dégât par tour jusqu'à ce qu'il soit éteint (cf livre de base p70)

## ÉTATS

- Agacé
- Irrité +1
- Rageur +1 – prend une forme de tourbillon
- Sonné -2
- Paniqué -2 – utilise Feu
- Brisé – Se disperse sous forme d'étincelles et tente de mettre le feu à son environnement. Revient au poêle au bout d'1d6 heures.

## RITUEL

Il est possible de blesser le *raróg* et l'*aitvaras* en le poussant à prendre la forme d'un tourbillon, puis en y jetant un couteau en fer. L'esprit prendra la fuite, mais pas toujours définitivement.

Pour se débarrasser de l'*aitvaras*, il peut être suffisant de le déposer là où on a trouvé son oeuf ou d'abandonner son coq parent avec lui. Mais attention : il arrive parfois qu'il suive son maître malgré lui... et se venge en embrasant sa maison.

## EXEMPLES DE CONFLIT

- ❖ Un homme pauvre et désespéré cherche à tout prix à faire éclore un *raróg* sur son poêle pour l'aider dans ses tourments. Le *domovoi* de la maisonnée, qui habite derrière ledit poêle, n'apprécie pas ses tentatives.
- ❖ La ville où les joueurs sont appelés est victime d'un cambrioleur en série que nul n'arrive à voir. Seul un garçon, doté de la Vision sans le savoir, répète qu'un immense oiseau squelettique est responsable des vols.

## SECRET

L'*aitvaras* et le *raróg* ont en commun leur faiblesse à l'eau et en particulier l'eau bénite. C'est le seul symbole chrétien qui les repousse : les croix, prières et cloches n'ont aucun effet.

## VARIANTES

**Cikavac** : Le *cikavac*, ou *tsikavak*, est un cousin serbe du *raróg*, connu en Tchéquie sous le nom de *plivník*. Son origine est nettement plus démoniaque : il naît de l'oeuf d'une poule noire qu'une femme a couvé sous son aisselle pendant quarante jours sans se confesser, prier ou faire sa toilette. La créature qui en émerge a la silhouette d'un oiseau, avec ses grandes ailes, ses longues pattes et son bec de pélican.

Mais dès que l'on s'approche, il est clair qu'il s'agit là de l'œuvre d'un démon, car le *cikavac* a une apparence tantôt squelettique, tantôt purulente, mais toujours grotesque. Il range dans son sac de pélican tout ce qu'il a volé pour son invocateur (miel et lait par exemple). Il peut aussi exaucer ses vœux à la manière d'un *spertus* et lui donne la capacité de comprendre les animaux. Et si son maître ne le nourrit pas correctement, à savoir de son propre repas, il l'étouffera dans son sommeil !

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Terreur 2
- ❖ Enchantements : Cauchemars, Symboles chrétiens se brisent
- ❖ Malédictions : Terreurs nocturnes
- ❖ Peut changer de forme (oiseau de grande taille, petit oiseau, chat)

# Esprits naturels

Il semblerait que plus que tout autre peuple, les Slaves craignent la nature inexplorée. La forêt constitue pour eux un lieu terrifiant entre le monde matériel et le monde surnaturel; s'y croisent géants, fantômes, fées, démons, arbres parlants ou seigneurs des eaux, et il peut être difficile de retenir l'étiquette à appliquer en leur présence ! Les points d'eau bénéficient eux aussi d'une aura particulière, car l'eau est traditionnellement associée aussi bien à la vie qu'à la mort et au passage de l'un vers l'autre. Même les champs ne sont pas épargnés.

Certains corps de métier dépendent des richesses naturelles pour survivre, comme les bûcherons et les chasseurs, mais aussi les pêcheurs, les paysans et même les bergers. Ce sont souvent eux qui sont les premiers victimes des sautes d'humeur des Vaesen, ou les premiers à les causer.

Bien que les esprits naturels soient autrement plus diversifiés que les esprits domestiques, ils partagent tout de même un certain nombre de points communs qu'il est de bon ton de garder en tête.

- **Ma terre et mon eau.** De nature très territoriale, les esprits naturels slaves ne s'aventurent que rarement au-delà de leur environnement naturel. De même, si un esprit paisible devient brusquement agressif et hostile, la source vient peut-être d'une offense qui a été faite à son lieu de vie.
- **Arrière, chrétien !** Ces esprits sont rattachés à d'anciennes traditions animistes, chamanistes et païennes de façon générale. Rares sont ceux qui acceptent la présence du christianisme, voire en supportent les symboles – croix, prières, eau bénite sont plutôt recommandés lorsque l'on doit affronter un esprit naturel, bien que parfois inefficace.
- **Échange équivalent.** Il est parfaitement possible de négocier avec un *vodianoï*, les multiples variantes de *bolotnik* ou même un *leshny*, même si cela peut être dangereux sans les protections appropriées. Ces Vaesen sont très revanchards si l'on décide de briser unilatéralement l'accord établi – même s'il a été oublié depuis des siècles.
- **Une grande famille.** *Vile*, *vodianoyi* et *bolotniki* sont rarement seuls, tout comme les *ispolini* et leurs clans. En offenser un peut provoquer un effet boule de neige inattendu si la *vodianitsa* de la mer appelle à son aide son mari de la rivière, ou si une *vila* apprend à ses sœurs qu'elle a été séquestrée par un homme qui la désirait. L'exception à cette règle est le *zlatorog*, qui par vertu de son isolement agit toujours seul et indépendamment d'autres communautés de Vaesen.
- **Amis et ennemis.** Les enfants perdus, les femmes éplorées ou les chasseurs mélancoliques sont tous susceptibles d'attirer l'attention bienveillante d'un esprit naturel, bien qu'elle résulte parfois en un enlèvement ou une vengeance disproportionnée en leur nom. Le *vodianoï* peut même chercher cette compagnie dans les cafés et les bars. À l'inverse, le *bolotnik* est connu pour désorienter les passants, et le *leshny* est régulièrement accusé d'enlever des habitants des villages bordant ses bois.

# Vila

*"Chante donc, mon frère !" dit Marko Kraljevic. "Ne crains point la Vila. Car moi, Marko Kraljevic, je suis en ta compagnie, avec mon destrier Sharatz et ma masse dorée." Alors Vojvoda Miloš commença à chanter magnifiquement, chanter les louanges de la terre natale de Serbie, des belles cités de Macédoine. Mais la Vila Ravijojla l'entendit, et entra dans une grande colère; elle sortit son arc et deux flèches blanches, l'une pour son cœur défiant, l'autre pour sa gorge...*

– Extrait de "La ballade de Marko Kraljevic et de la Vila"

*Cela fait bien six mois que les chasseurs n'ont rien ramené de la forêt, pas un daim, pas un renard, pas même un lapin. Leurs flèches disparaissent de leurs carquois en pleine nuit, et personne ne voit rien ! Qu'ont-ils diable pu faire pour que la forêt refuse de nous aider comme elle l'a toujours fait?*

– Commérages entendus au bureau de poste de Prizren, en Serbie.

La *vila* (pluriel *vile* ou *vily*), parfois aussi *samovila*, est une nymphe sylvestre des Balkans. Elle est grande et pâle, et ses longs cheveux roux ou blonds sont dénoués – ce qui constitue une marque du surnaturel dans les cultures Slaves. Sa longue robe à plumes blanches, sa ceinture arc-en-ciel et sa couronne de fleurs lui donnent l'apparence d'une jeune fille ordinaire ou une fée inoffensive. On peut même, de nuit, croiser des groupes de *vile* parties se baigner sous la lune, ou alors danser et chanter en cercle, accompagnées de flûtes et de tambours assourdissants.

Mais la *vila*, dont le nom complet *samovila* signifie "grande chasseresse", est aussi guerrière que territoriale. Protectrice des espaces naturels, en particulier ceux habités par d'autres fées, elle poursuit les intrus de ses flèches ou de son fouet, à cheval sur un grand cerf. Lorsque l'automne vient et que la nature s'endort, les *vile* aussi disparaissent; on dit alors qu'elles hibernent dans des lieux reculés (cabane abandonnée, arbre centenaire, grotte, certains points d'eau, etc) et ne reviennent qu'au printemps.

Les *vile* sont méfiantes voire hostiles envers les mortels qui pénètrent les terres sous leur protection, et il suffit de faire un faux-pas pour se retrouver perdu en forêt, criblé de flèches ou aveuglé. Les chasseurs pestent contre celles qui volent leurs munitions, et les bergers évitent de jouer de la flûte trop près de la forêt sous peine d'être enlevés et forcés à jouer pour les fées guerrières. Malgré tout, la soif de bataille des *vile* et leur esprit de compétition les poussent souvent à prêter assistance aux héros, voire à devenir leurs compagnes d'armes ou sœurs de sang.

Les *vile* sont d'excellentes guérisseuses par les plantes, et elles sont toujours prêtes à soigner les blessés ou à aider les femmes enceintes à accoucher. Elles ont un attachement particulier envers les jeunes mères et peuvent les aider aux travaux manuels. Enfin, plus d'un enfant abandonné ou perdu en forêt a été recueilli et élevé par une *vila*, et a pu hériter de ses compétences martiales... et d'un peu de sa magie.

<b>CARACTÉRISTIQUES</b>		
<b>PUISSANCE 5</b>	<b>CONTRÔLE PHYSIQUE 7</b>	<b>MAGIE 6</b>
<b>MANIPULATION 3</b>	Terreur 0	

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Cécité (offensée)
  - Brouillard et nuages
- ❖ Malédictions
  - Cécité (le joueur est aveuglé)
- ❖ Sorts de troll
  - Danse
  - Musicien (si le joueur possède un instrument de musique, il est forcé d'en jouer)
- ❖ Peut prendre une action rapide pour changer de forme (choisir 1 parmi loup, cygne, faucon, cheval)
- ❖ Fascination par la danse et la musique
- ❖ Guérison par les plantes
- ❖ **COTTE DE MAILLES.** Défense +2
- ❖ **ROBE ENCHANTÉE.** La *vila* peut voler même sous forme humaine.



Détail du tableau "Miloš, Marko and the Fairy" (1906), Paja Jovanović (1859–1957)

### ÉTATS

- Hautaine – Sorts de troll
- Méfiante +1 – attaque physiquement
- Désorientée -1
- Furieuse +2 – Malédictions
- Grièvement blessée -1
- Brisé – change d'apparence et s'enfuit. Réapparaît à son campement après 1d6 heures.

### COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Forme animale	2	0
Arc long	2	1-3
Fouet	1	0

### RITUEL

Les *vile* adorent la musique, surtout celle produite par le kaval, une flûte traditionnelle des Balkans. Si vous tombez sur une *vila* flûtiste ou joueuse de tambour, peut-être vous défiera-t-elle en duel musical avec une faveur du perdant à la clé. Et si vous avez identifié son campement, offrez à une *vala* offensée fleurs, boissons et nourriture,

Pour affaiblir une *vila*, le meilleur moyen est de lui voler le voile attaché à sa couronne de fleurs, ou de lui couper les cheveux. Cela lui enlève toute sa force et toute sa beauté jusqu'à ce que sa chevelure repousse ou qu'elle récupère son voile. Et pour l'empêcher de s'approcher d'un village, on utilise de l'ail, des symboles chrétiens ou les cendres d'un feu; un os de femme morte, bien que plus morbide, fait aussi l'affaire. Les *vile* évitent aussi les chiens, qui savent les reconnaître et aboient à leurs pieds.

### NOURRICE FÉÉRIQUE

Il n'est pas rare que les *vile* recueillent et élèvent des enfants perdus en forêt, ou abandonnés là par leurs parents. Ces enfants grandissent loin de la société humaine et n'ont donc pas les mêmes codes et référentiels que les mortels, même s'ils parlent la langue de la région.

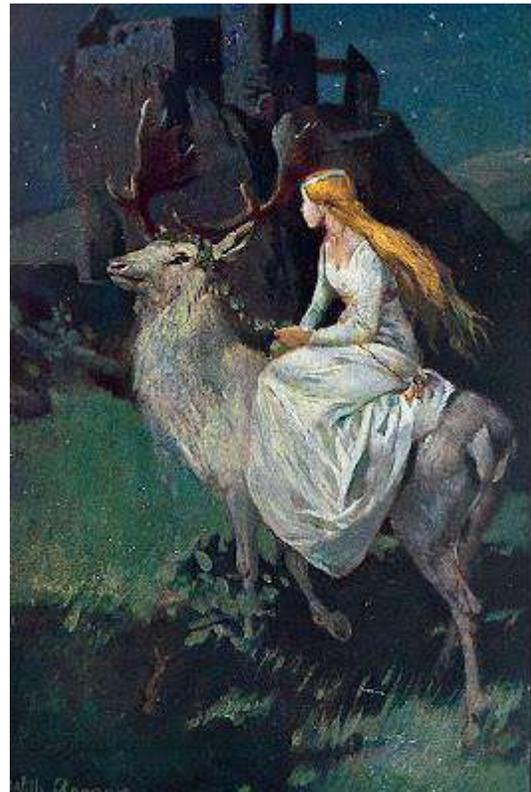
En échange de ce relatif déracinement, cet enfant grandit au contact d'une magie naturelle qui finit par l'imprégner. Il gagne une caractéristique de MAGIE à 1 + 1 point par classe d'âge; il peut donc finir avec une MAGIE entre 2 et 4.

### EXEMPLE DE CONFLIT

- ❖ Une jeune veuve a découvert que quelqu'un aide ses enfants presque toute l'année sans que jamais elle ne le voit. Elle cherche à identifier son bienfaiteur, qu'elle croit être un fermier itinérant, sans savoir qu'il s'agit d'une *vila* touchée par ses difficultés.
- ❖ Un chasseur s'est récemment fait voler son arc et ses flèches; en les cherchant, il a rencontré une chasseresse hors pair dont il est tombé amoureux. Son frère berger inquiet de son comportement changé pense que le diable est à l'œuvre et cherche un prêtre qui pourrait le bénir. Aucun des deux ne sait qu'il s'agit d'une *vila*.
- ❖ Les nonnes d'un ordre hospitalier de la ville tentent d'établir un avant-poste dans un village proche. Les guérisseuses du coin cachent un secret : elles sont toutes à moitié *vila* et ne voient pas d'un très bon œil cette compétition. Ou plutôt elles espèrent que les nonnes, une fois qu'elles auront reconnu la supériorité des guérisseuses, se mettront à leur service...

### SECRET

Pour tuer une *vila*, il faut qu'elle se pique sur un buisson d'épines. Elle s'évaporerait alors pour ne plus jamais revenir.



Wilhelm  
Roegge,  
'La  
vierge

Notburga et son cerf blanc, illustration pour un conte des Frères Grimm

# Vodianoi

*Dans un certain pays, dans un certain royaume, il était un tsar et une tsarine qui n'avaient pas d'enfants. Un jour qu'il voyage hors de son royaume, le tsar est surpris par une chaleur torride. Dévoré de soif, il se penche sur un lac pour en boire l'eau fraîche, mais hélas ! Comme il est là, sans méfiance, le Tsar de l'Onde le saisit par la barbe...*

– Extrait du conte “le Tsar de l'Onde”.

*Cela fait presque trois ans que je suis architecte en Mazovie, et je ne comprends toujours pas les locaux. Pire, j'ai l'impression qu'ils se moquent de moi ! Depuis deux jours plus personne ne veut travailler en aval de l'embouchure de la Świder sous prétexte que “quelqu'un a offensé la rivière” ou quelque autre ânerie. Ces inondations sont liées aux fortes pluies de la saison, voilà tout ! Mais puisqu'il faut mener par l'exemple, je vais y aller, moi, et je suspendrai la paie de tous ceux qui ne m'accompagneront pas !*

– Dernières notes de Erhard Karst, architecte de la couronne

Le *vodianoi* est un esprit aquatique qui règne sur un point d'eau douce, le plus souvent un lac, une mare ou une rivière. En tant que seigneur de l'onde, il considère les noyés comme ses sujets, et ceux qui trouvent la mort dans son point d'eau sont invités à rejoindre sa cour aquatique et à le servir. Le *vodianoi*, qui est aussi amateur de trésors et de délicatesses, enferme alors leurs âmes dans des théières de porcelaine ou d'autres conteneurs précieux tombés à l'eau. Plus il en a, plus il est considéré comme puissant auprès des autres *vodianyi*.

Cette pratique peut faire passer le *vodianoi* pour une créature aussi maléfique que la *rusalka*, voire comme son équivalent, mais il n'en est rien. Il faut plutôt le considérer comme un propriétaire ‘terrien’ aux grands troupeaux de poissons – et au caractère changeant. S'il a été offensé, par exemple par la construction d'un moulin ou d'un barrage sur sa rivière sans qu'il l'ait autorisé, il peut déclencher de violentes inondations qui briseront les bâtiments. S'il est de bonne humeur, il accordera de bonnes prises aux pêcheurs. Et s'il est d'humeur amoureuse, on dit en Biélorussie que les jeunes femmes ne devraient pas se promener au bord de l'eau, car il pourrait leur jeter un sort et les inviter à le suivre pendant quelques mois dans son domaine !

Le *vodianoi* aime se rendre dans le café du village en soirée pour fumer du tabac, raconter des histoires ou jouer aux cartes en compagnie des gens du coin. Il prend alors une apparence bien inoffensive de vieil homme vêtu à l'ancienne (redingote et canotier par exemple). Mais quelqu'un à l'œil perçant s'apercevra que ses vêtements usés sont toujours humides et gouttent sur le sol. Sous sa forme véritable, il tient plus de la grenouille avec des yeux globuleux, sa peau verte ou grise, ses cheveux et sa barbe d'algues; ses mains sont souvent palmées et il peut avoir une queue de poisson.

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 9**      **CONTRÔLE PHYSIQUE 5**      **MAGIE 4**  
**MANIPULATION 7**      Terreur 0

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Contrôle les animaux aquatiques
  - L'eau est remplie de têtards
- ❖ Peut prendre un action rapide pour changer de forme (vieil homme ou forme véritable)
- ❖ Respire sous l'eau
- ❖ Dans l'eau, il peut tirer deux cartes Initiatives et agir deux fois par tour
- ❖ **NOYADE.** Entraîne les humains et les petits bateaux sous l'eau en faisant un jet de **PUISSANCE** opposé à Agilité ou Force.

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes	2	0
Noyade	2*	0

\* Un joueur entraîné sous l'eau prend 2 dégâts par tour. Des succès supplémentaires augmentent les dégâts.

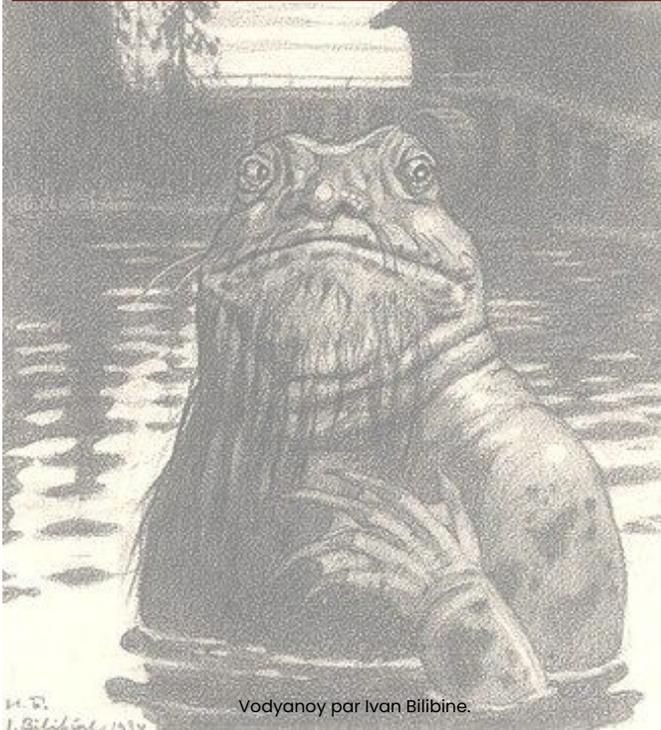
## ÉTATS

- Hautain
- Furieux +1 – invoque des poissons
- Enragé +2 – tente d'emporter le plus proche joueur sous l'eau (jet de **PUISSANCE** opposé à **AGILITÉ** ou **FORCE**)
- Fatigué -1
- Gravement blessé -2 – Enchantements
- Brisé – retourne sous l'eau et se cache pendant 1d6 jours.



### SECRET

Le seul moyen de faire disparaître un *vodianoï* est d'assécher le point d'eau auquel il est rattaché.



Vodyanoy par Ivan Bilbina.

### RITUEL

Il est de bon ton de faire une offrande au *vodianoï* avant de lui demander un service. Cette offrande peut consister en une bonne vodka ou du tabac, pour un simple droit de passage ou des prises de qualité, mais peut monter jusqu'au sacrifice d'animaux noirs – poulets, cochons, boucs, voire chevaux – si on veut par exemple construire un moulin plus loin dans les marais. En cas d'oubli ou d'offense, un sacrifice similaire mais nettement plus généreux peut suffire à l'apaiser.

### EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Pendant des années, le *vodianoï* et un jeune homme ont échangé du tabac et joué aux cartes tous les jeudis au café du village. L'homme, devenu vieillard, ne peut plus se déplacer jusqu'au café. Le *vodianoï* aimerait voir son ami une dernière fois pour lui révéler son identité et lui proposer de rejoindre sa cour de noyés et jouer aux cartes avec lui pour toujours.
- ❖ Une rivière a récemment été détournée pour alimenter les moulins d'un village agraire. Le *vodianoï*, irrité, détruit systématiquement toute construction qui prend place sur sa rivière, aussi bien l'ancien que le nouveau tracé. Les agriculteurs sont prêts à se défendre de ce qu'ils pensent être des attaques du village d'en face, jaloux de leur prospérité.

- ❖ Un pêcheur du coin a récemment fait une prise magnifique lors d'une soirée au clair de lune : une truite aux nageoires dorées ! Il l'a vendue au musée de curiosités du coin sans savoir qu'il s'agissait de l'épouse du *vodianoï*, une *vodianitsa* sous forme de poisson. Depuis, la ville sur sa presqu'île est peu à peu isolée du continent et l'eau monte de jour en jour. Le tsar de l'onde est prêt à tout pour récupérer sa tsarine – y compris à noyer la ville entière.

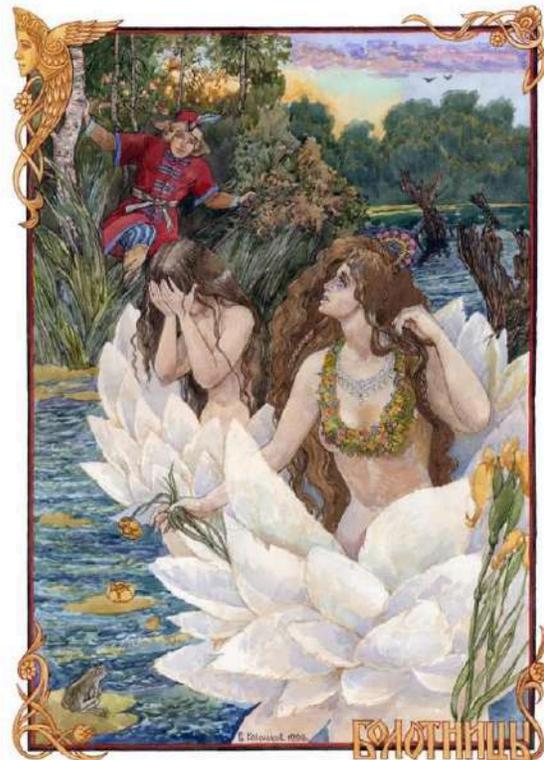
### VARIANTES

**Vodianitsa** : Tout seigneur doit avoir une femme, et la *vodianitsa* (ou *bolonitsa*), si elle est plus discrète, sert son époux avec fidélité. Elle peut avoir son propre territoire dans un lac forestier, un puits, le réservoir d'un moulin ou, plus rarement, en pleine mer. Elle est aussi plus agressive et n'hésite pas à détruire les filets ou les meules, voire à couler les bateaux des pêcheurs.

Elle apparaît aux pêcheurs d'eau douce comme une jeune fille à la peau pâle, aux longs cheveux sombres et aux yeux verts ou bleus, assise sur un énorme nénuphar de façon à cacher les pattes d'oie qui lui servent de jambes. Elle peut aussi prendre la forme d'un poisson aux écailles dorées ou d'un cygne blanc.

### POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Peut prendre un action rapide pour changer de forme (forme véritable ou cygne blanc ou poisson aux écailles dorées)
- ❖ Entraîne les humains et les petits bateaux sous l'eau avec un test d'opposition de **PUISSANCE** (vs Agilité ou Force).



Bolotnitsa par Viktor Korolkov

# Bolotnik

*C'est dans les marais et les étangs que se concentrent les forces impures, la magie noire et la mort non-chrétienne. On peut y rencontrer des diables et des démons, que l'on appelle collectivement des "shishiga"... Dans les oblasts d'Ivanovo et de Vladimir, proches de Moscou, cela désigne ces démons ou ceux qui se mettent à leur service; et en Biélorussie, ces traîtres qui se sont alliés à l'Empereur des Français – chez eux donc, on parle de "sheshki" pour parler d'esprits impurs et stupides; et dans le gouvernement d'Arkhangelsk, les Zyrianes [NDLT: les Komis, peuple indigène de la région de Haute-Kama, l'un des affluents de la Volga], eux, ont des récits de sirènes "shishiga", qui sont comme nos rusalki...*

– Fragments de notes d'un dénommé Nekras Arkadiy Vitalievich, membre de la branche moscovite de la Société.

Cousin du *vodianoï* ou Vaesen totalement différent? Difficile de savoir avec certitude où se situe le *bolotnik* ("celui du marais" en russe), ou *blotnik* (prononcé "bwotnik" et traduit du polonais par "le boueux"). Certains affirment que les *vodiany* ne peuvent vivre qu'en eau douce et claire, d'autres que cette distinction est purement empirique et désigne le même Vaesen dans deux environnements différents.

Le *bolotnik* se trouve dans les marais et les marécages de l'ouest de l'empire de Russie. Il est nettement plus agressif et moins sociable que le *vodianoï*. Il utilise par exemple les reflets que sa lanterne jette sur l'eau et au sol pour attirer les gens dans ses marais et les y noyer, ou se fait passer pour un rocher où l'on peut marcher et s'enfonce sous l'eau. Il imite aussi très bien les bruits d'animaux sauvages, voire les appels d'autres humains. Enfin, ses colères noires risquent d'attirer sur le marais de violentes averses, voire des tempêtes de grêle.

Même lorsqu'il est de bonne humeur, il joue des tours peu appréciables. Il invite les passants à le rejoindre dans sa maison au fond du marais et leur offre le meilleur vin et une nourriture fine, les invite à danser et à chanter toute la nuit, et leur offre des trésors lorsqu'ils repartent. Mais une fois qu'ils reprennent leurs esprits, ils s'aperçoivent que la belle maison n'est qu'une ruine boueuse et que les présents que leur a offert le maître des lieux ne sont que de la terre et des plantes détrempées.

Le *bolotnik* apparaît totalement noir, ou comme un vieil homme à la barbe verte et aux longs cheveux avec des yeux de grenouille globuleux. Il tient sa lanterne au bout de ses longs bras, parfois au bout de sa queue préhensile, et est couvert de terre, d'algues et d'écailles de poisson. Certaines rumeurs en font un être obèse aux petites jambes ridicules, inerte et aveugle, qui passe son temps assis au fond de son marais. Il aime la tranquillité et déteste le bruit, aussi restez discret si vous vous retrouvez près de marécages...

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 9**    **CONTRÔLE PHYSIQUE 5**    **MAGIE 4**  
**MANIPULATION 7**    Terreur 0

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Phosphorescence aquatique
  - Contrôle de la météo (averses, orages, grêles)
  - Distorsion visuelle
- ❖ Malédictions
  - **GRÊLE** – variante de Froid mortel qui dure 1d6 tours
  - Distorsion visuelle
- ❖ **LANTERNE MAGIQUE.** Variante de la Malédiction appât. Tous ceux qui voient la lanterne en subissent l'effet et le suivent jusqu'à son marais.
- ❖ **NOYADE.** Entraîne les humains sous l'eau en faisant un jet de **PUISSANCE** opposé à Agilité ou Force.

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Poings	2	0
Noyade	2*	0

\* Un joueur entraîné sous l'eau prend 2 dégâts par tour. Des succès supplémentaires augmentent les dégâts.

## ÉTATS

- Fait mine de s'enfuir – utilise Lanterne Magique
- Sifflement rageur – Enchantements
- Caché +1 – se cache sous l'eau et utilise Noyade
- Tempête +2 – Malédictions
- Fatigué -1
- Brisé – disparaît dans l'eau pour 1d6h. Se vengera en tendant une embuscade aux prochains visiteurs du marais.

## RITUEL

Avant l'évangélisation des pays slaves, les marais étaient le lieu de sacrifices païens. Le *bolotnik* se souvient de cette époque et exigera d'importants sacrifices pour être apaisé. Il apprécie les objets réalisés avec des matériaux du marais : argile, terre, fer purifié, etc.

Le *bolotnik* partage parfois son marais avec de petits lutins que l'on appelle les *lazaviki*. Ces habitants des buissons de vignes vierges sont reconnaissables à leur unique œil bleu et leur énorme nez crochu. Ils peuvent eux aussi attirer les passants dans les marécages en enroulant leur fouet de vigne autour de leurs jambes, mais les laisseront toujours repartir... sauf si le *bolotnik* ordonne de lui amener leurs victimes.

### SECRET

Le *bolotnik* craint le froid de l'hiver et meurt si son marais est asséché ou gelé entièrement. Il perd aussi sa capacité à appâter ses victimes s'il perd sa lanterne.



Bolotnik par Cinder Blocksa

## EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Un forgeron a fait un marché avec le *bolotnik* des terres marécageuses pour récupérer les minerais de fer impur en échange de sacrifices réguliers d'animaux. Le *bolotnik* le menace maintenant de noyer les terres inondables de son village, sauf si le forgeron lui sacrifie des enfants.
- ❖ Il y a plusieurs siècles, le *bolotnik* du marais a accepté d'en léguer une partie à une famille noble pour qu'elle y construise son château, en échange du premier né de chaque génération. La tradition horrifie le baron qui a récemment hérité du manoir et il n'en a parlé ni à sa femme ni à son fils, qu'il a envoyé en études à la ville. Pour se venger, le *bolotnik* est en train de recréer le marais et de maudir tous les serviteurs.
- ❖ Un prospecteur minier veut assécher le marais proche pour en récupérer les minerais précieux. Ses ouvriers disparaissent les uns après les autres, attirés par les lumières de feux-follets alliés du *bolotnik* et les *lazaviki* qu'il force à son service.

## VARIANTES

**Arzhavenik** : Les marais riches en fer seraient le domaine d'une rare sous-espèce, appelée en Russie *arzhavenik* ("celui du marais ferreux") ou *zhalezny chalavek* en Biélorussie ("homme de fer"). Il ferait la taille d'un grand arbre, serait roux et malingre avec un ventre distendu. Sa peau en fer le rend quasi invincible; il attaquerait particulièrement les enfants qui se perdent près de son marais.

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ **PEAU DE FER.** Défense 8
- ❖ **NOYADE.** Entraîne les humains dans les marécages avec un test d'opposition de **PUISSANCE** (vs Agilité ou Force)
- ❖ **ESPRIT D'ACIER.** il est impossible de raisonner, charmer ou séduire un *arzhavenik* de quelque manière que ce soit.
- ❖ **CONTRÔLE PAR LE MÉTAL.** Il est possible de contrôler un *arzhavenik* en utilisant un objet forgé avec le fer miné dans son marais.

# Leshy

*Dyedushka [grand-père, NDLI] Leshy ! maintenant je t'ai nommé de mon sang, tu ne peux me faire de mal. Apparaît-moi, Dyedushka Leshy ! mais pas comme un loup gris, ni comme un corbeau noir, ni comme un sapin à brûler : apparaît-moi comme je suis, apparaît-moi comme un homme !*

– Invocation rituelle d'un Leshy

*Je suis le dernier, je crois. Il a perdu tous les autres. Ces [...] prendre un raccourci, mais je ne reconnaissais rien. [illisible] Trois jours que nous sommes ici à nous égarer. Hier, j'ai vu le soleil se lever trois fois. J'an a cru voir un arbre nous suivre des yeux, et puis [...] bleus, sans aucune raison. Michal avait raison, on aurait pu boire dans le champ du vieux Heinrich au lieu d'aller dans la forêt, on n'aurait pas [illisible, peut-être "désacraliser" ou "souiller"].*

*Michal est parti chercher de l'eau il y a deux heures. Depuis, plusieurs animaux sont sortis des fourrés et me regardent sans bouger. Ils sont de plus en plus gros : [...] et maintenant des blaireaux. La nuit tombe. Je vais prier le Seigneur que Michal revienne vivant.*

– Fragments écrits en cachoube sur un morceau d'écorce de bouleau, retrouvé en Pologne en 1809.

Pour les Slaves orientaux, mais aussi jusqu'en Grèce, la forêt le royaume d'un esprit aussi ancien que redouté : le *leshy*. Il est si craint que rares sont ceux qui vont l'appeler par son vrai nom : pour éviter d'invoquer sa présence, on l'appellera plutôt le Sylvain, le Vieil Homme, Celui de la Forêt (*borowcy* en polonais), ou encore on en parle comme d'un arbre (le Noisetier, le Sapin). On dit parfois que c'est l'écho d'un dieu païen, Svyatobor, qui éprouve rage et ressentiment envers les mortels qui ne le vénèrent plus.

Le *leshy* est un esprit gardien de la forêt et ses habitants. Il considère donc comme ses ennemis les chasseurs, les bûcherons, mais aussi les simples visiteurs dans les bois. Ceux qui ignorent l'avertissement du *leshy*, donné sous la forme de bourrasques violentes qui soufflent pendant la nuit, se retrouveront perdus le lendemain lorsque le *leshy* déplacera le balisage des chemins. L'esprit continuera à les désorienter jusqu'à les mener à leur perte – souvent une noyade dans les marécages ou une chute mortelle du haut d'un précipice. C'est également le sort qui attend ceux qui sont grossiers envers la forêt, qui crachent, qui sifflent, qui jurent ou abiment les plantes sans raison.

Si le *leshy* protège les animaux de ses bois (surtout son favori, l'ours, dont on dit qu'il serait "à lui ce que sont les chiens aux hommes"), il est aussi le gardien des mortels qui y habitent, volontairement ou non. Le *leshy* enlève parfois des humains en détresse, surtout des enfants ou des jeunes femmes, pour les emmener dans son royaume. Les humains retombent alors peu à peu à l'état sauvage et vénèrent le *leshy* avec le respect que l'on doit à son parent.

Mais le *leshy* n'est pas qu'une force terrible de la nature. S'il ne parle que rarement aux hommes, voire pas du tout, il est possible d'acheter sa sûreté dans la forêt ou même de demander ses services. Il fait par exemple un très bon allié des bergers, qu'il tolère le mieux de tous les mortels. Après tout, eux aussi gardent des animaux.

Le *leshy* est généralement discret, mais peut se montrer sous sa véritable forme pour inspirer la frayeur. Si un jour vous croisez un homme dans la forêt qui vous fixe de ses yeux pâles, examinez-le bien. Regardez si ses cheveux sont en mousse ou en branches de l'arbre le plus répandu dans ces bois. Regardez si ses vêtements sont grossiers et faits de fourrure. Et surtout, cherchez son ombre au sol, et priez pour qu'il en ait bien une...

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 12    **CONTRÔLE PHYSIQUE** 10    **MAGIE** 6  
**MANIPULATION** 5    Terreur 2

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Commande aux animaux
  - Symboles chrétiens se brisent
  - Terribles signes
  - Distorsion visuelle
  - Vent
- ❖ Malédiction
  - Distorsion visuelle
  - **HOMME SAUVAGE** : Variante de Etranger qui fait considérer le joueur ciblé comme un *leshy*.
- ❖ Sort de troll
  - Animer l'inanimé (plantes)
  - Brouillage d'idées
  - **DESORIENTATION (OBSERVATION)** : Le personnage est incapable de se repérer et de s'orienter. L'effet dure une scène; chaque succès supplémentaire permet au *leshy* de mener sa victime où il le désire.
- ❖ Peut changer de taille ou d'apparence à volonté (vraie forme, animal, plante ou tourbillon)
- ❖ Peut devenir invisible
- ❖ Très rapide et très fort

### COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Poings	3	0
Tronc	2	0-1
Rocher	2	1-3
Animaux*	2	0

\* uniquement après appel

### ÉTATS

- Agressif
- Furieux +1 – malédiction
- Enragé +2 – Arrache un tronc proche, jette des rochers
- Sur la défensive +1 – sort de troll, enchantement
- Prudent -1 – devient invisible
- Confus -2
- Brisé – s'enfuit et reste à l'écart pendant 1d6 jours

### INVOKER UN LESHY

Il est possible d'invoquer un leshy, souvent pour profiter de sa sagesse et de ses capacités de divination. Ce rituel se fait en trois étapes.

- Tout d'abord, il faut se tenir dans un lieu précis, parfois aménagé par vos soins. Un cercle de bouleaux tombés au sol est la méthode la plus connue. Si vous manquez de temps, un croisement dans la forêt fait l'affaire – mais c'est aussi bien plus dangereux ! Tracez donc au sol trois cercles concentriques avec un objet lié au feu, comme un tisonnier ou une torche, et mettez-vous au centre.
- Ensuite, il faut attirer le leshy à vous. Cachez tous les symboles chrétiens; déposez du pain salé ou des œufs en offrande sur une peau d'animal étendue au sol. Certains contes mentionnent une position particulière à adopter : il faut se pencher vers l'arrière jusqu'à regarder entre ses jambes, là encore en étant dirigé vers l'est.
- La dernière étape est l'invocation en tant que telle. Le leshy ne fera pas de mal à quelqu'un de sa famille, aussi il est recommandé de s'adresser au leshy en l'appelant "oncle" ou "grand-père". Appelez-le trois fois, puis vous pourrez poser jusqu'à trois questions : le leshy y répondra par des bruits de la forêt (craquements de bois, cris d'animaux), qu'un chaman sera le plus à même de déchiffrer.

### SECRET

Si vous soupçonnez le *leshy* de vous épier, retournez vos vêtements sur l'envers. Cela vous rendra invisible à ses yeux jusqu'à ce que vous quittiez la forêt.

### RITUEL

Le *leshy* déteste tous les signes chrétiens, qu'ils soient visuels comme des croix ou des icônes ou auditifs comme des chants, des cloches d'église, etc. Quelqu'un qui se signe en face d'un *leshy* attirera immédiatement sa colère.

Comme l'ours, son animal favori, il semblerait que le *leshy* hiberne entre le 17 octobre et le retour du printemps. La forêt est donc comme endormie entre ces deux dates, mais le *leshy* n'est pas le seul à y vivre !

### EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ L'église locale a envoyé des prêtres évangéliser des régions encore rurales. L'un des deux prêtres, qui a la Vision, respecte le *leshy* et cherche à le protéger de son supérieur et de la populace jeune attirée par la perspective du progrès à tout prix – y compris en détruisant la forêt.
- ❖ Une sorcière locale a réussi il y a bien longtemps à enfermer un *leshy* pour prendre le contrôle de sa forêt. Les habitants de la région évitent les bois depuis.
- ❖ Enfants et jeunes femmes disparaissent depuis des années d'une ville polonaise. Il y a peu, des chasseurs ont découvert une tribu de sauvages qui vénèrent un arbre immense; ces sauvages semblent être les descendants des disparus enlevés par le *leshy* et retournés à l'état sauvage. La ville est divisée entre ceux qui veulent vengeance et les chasseurs, dont la survie dépend du bon vouloir de l'esprit.

Dessin d'Ivan Yizhakevych pour le magazine Niva, 1904

# Ispolin

*Les premiers êtres que Dieu créa étaient les nains, qu'en langue Bulgare on appelle dzhudzheta. Mais ils étaient si petits qu'ils ne pouvaient se défendre contre les animaux sauvages, ou cultiver la terre, si bien qu'en quelques années il n'y en eut plus. Dieu alors créa les géants à leur opposé, car ceux-ci étaient si forts que leurs voix portaient d'une montagne à l'autre et tout autour de la Terre, si grands que leurs têtes touchaient le ciel, et si lourds que la terre s'affaissait sous leurs pas. Alors Dieu les détruisit en les changeant en pierre, et créa alors sa troisième race, les hommes...*

– Extrait d'un des mythes fondateurs de la mythologie bulgare

L'Europe Centrale et ses forêts à flanc de montagnes escarpées serait le lieu de résidence d'une race particulière de géants, qu'en bulgare on nomme *ispolini*. Appelés *volot* ou *velet* en Russie, en Roumanie et en Hongrie on les dénomme plutôt par des périphrases comme les grands ou les malingres (*uriașii*), les non-baptisés (*jidovi*) ou encore les puissants (*novaci*). En Ukraine, leur nom est plus péjoratif, car on les appelle *verlioka* ou *ayrlook*, "aux yeux globuleux".

Ils sont très discrets et rares sont ceux qui peuvent les croiser. Cependant, les descriptions des *ispolini* sont plus ou moins similaires : aussi forts que longilignes, ces géants font trois mètres de haut. n'ont qu'une jambe et qu'un œil, et parfois s'aident d'un bâton pour marcher. La rencontre d'un *ispolin* se fait souvent de la même façon : une personne se retrouve brusquement soulevée de terre par un géant, qui l'examine avec beaucoup d'affection et d'attention avant de doucement la reposer au sol et de repartir sans un bruit.

Cette gentillesse viendrait du fait que les *ispolini* se considèrent comme le premier peuple de la terre et les humains comme leurs dignes successeurs. Mais certains *ispolini* sont aussi jaloux des humains qui ont pris leur place dans le monde et n'hésitent pas à les attaquer, les tuer, voire les manger. Peut-être sont-ils alors les cousins des *pesyholov* trouvés en Ukraine, les monstres à tête de chien descendus de géants anthropophages?

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 14    **CONTRÔLE PHYSIQUE** 6    **MAGIE** 3  
**MANIPULATION** 5    Terreur 2

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Séisme
- ❖ Malédictions
  - **VOIX PUISSANTE (FORCE)** – les joueurs sont paralysés pour le tour.
- ❖ Peut changer de taille à volonté
- ❖ Peut devenir invisible
- ❖ **PACIFISTE.** N'attaque qu'un tour sur deux si provoqué.
- ❖ **DISCRÉTION EXEMPLAIRE.** Ne fait aucun bruit et ne laisse pas de traces lorsqu'il marche.
- ❖ **PEAU DE PIERRE.** Protection 6 et résistance au feu

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Poings	3	0-1
Tronc/Bloc de pierre	2	0-1
Cri	2	0-4

\* touche tous les personnages dans sa zone et la suivante.

## ÉTATS

- Surpris – Crie en guise d'avertissement
- Déçu -1
- En colère +2 – Malédictions
- Vengeur +1 – arrache un tronc
- Prudent -1 – devient invisible et tente de frapper
- Paniqué -2
- Brisé – se change en pierre pendant 1d6 semaines.



The Ring of the Nibelungen, illustration par Arthur Rackham

## RITUEL

Contrairement à ses cousins scandinaves, l'*ispolin* ne craint pas les symboles chrétiens. Certains témoignages en parlent même comme d'un esthète qui apprécie les chants religieux et sonneries de cloches !

L'*ispolin* a deux ennemis naturels. Le premier, c'est le *zmei*, ou dragon cracheur de feu : l'*ispolin* n'hésite pas une seconde à mettre à profit son immunité au feu pour lutter avec le reptile, voire à appeler les siens pour se joindre à la chasse.

Son second ennemi est le sureau. Pour tout ce qu'il paraît invulnérable, l'*ispolin* perd en effet sa résistance face aux épines de cet arbrisseau, dont on dit même qu'ils lui sont mortels si jamais il y trébuche. Il évitera donc autant que possible les buissons épineux de toutes sortes, sauf pour lui faire des offrandes pour l'apaiser.

## SECRET

Un *ispolin* peut être tué s'il est attaqué par "le monde entier" – c'est-à-dire un humain, un animal et un objet, de préférence d'origine naturelle comme une pierre ou un bâton. Attention, tuer un *ispolin* ramène ses victimes à la vie, même celles mortes il y a plusieurs siècles !

## EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Une équipe d'archéologues a récemment découvert des restes d'un animal préhistorique qu'ils pensent être un ancien mastodonte. Leurs recherches ont cependant pris du retard car les catastrophes se multiplient sur le lieu de fouilles, et récemment certains des ossements ont disparu. L'un des assistants est accusé du vol, mais il paraît en état de choc.
- ❖ Les habitants de Vrkoslavice se sont réveillés un beau matin pour découvrir les mégalithes de la vallée en contrebas nettement plus proches qu'ils ne le devraient. Il s'agit de Velizar, un jeune *ispolin* de la montagne proche, qui s'amuse à leur dépendre malgré les remontrances de son clan.
- ❖ L'architecte Jiri Lev est bien décidé à faire des routes montagneuses de Tchéquie les plus belles d'Europe. Après avoir commencé par les petites routes perdues dans les Carpathes, il fait à présent face à l'opposition surprenante des natifs de la région de Jablonec nad Nisou : ceux-ci considèrent en effet qu'ils s'agit d'un affront à ce qu'ils appellent la "Main de Dieu", une force invisible qui évite aux locaux de chuter de leurs ponts et routes tortueuses. Lev et son équipe ne prennent pas la légende au sérieux jusqu'à ce que trois chargements de pierre soient projetés au fond d'un ravin sans explication.

## VARIANTES

**Balachko** : Ce géant serbe a trois têtes à défenses, dont l'une crache du feu, une autre un souffle gelé, et la troisième se contente de houspiller ses attaquants. Reste à trouver laquelle ! Il est bien plus agressif et stupide que son cousin *ispolin*, mais il est aussi très colérique, ce qui est sa faiblesse. Si on arrive à lui faire épuiser ses souffles mortels, le *balachko* fatigué ne devrait pas s'attarder dans la région.

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Terreur 3/2
- ❖ Enchantements
  - Séisme
- ❖ Malédictions
  - Froid mortel (souffle)
  - Flammes (souffle)
- ❖ Résistance au feu
- ❖ **PEAU DE PIERRE.** Protection 6
- ❖ **MORSURE D'OURS.** Remplace le cri de l'*ispolin*. (Dégâts 4, Portée 0)



Balachko par [John Wigley](#)

# Poloz

*Il était tout en jaune : sa tunique et son pantalon étaient d'or, avec un brocart comme ceux que portent les prêtres, et sa large ceinture à motifs et à pompons elle aussi était en brocart, mais elle brillait d'un éclat vert. Son chapeau était jaune avec des rabats rouges des deux côtés, et ses bottes étaient également dorées. Et ses yeux étaient verts, comme ceux d'un chat, mais son regard était bon. Il avait la même taille que Semyonich et n'était pas gros, mais si lourd que la terre s'effondrait sous lui là où il se tenait.*

– Extrait du conte "Le Grand Serpent".

*3 décembre 1835. Nouvelle tentative de négociation d'achat avec les Mansi infructueuse. Sobyenin n'en démord pas, il ne veut pas lâcher ses foutues "terres ancestrales". Mais nul ne peut s'opposer au progrès. Le premier bateau à vapeur de l'empire a été construit à Tyumen, et c'est à Tyumen que se fera la première exploitation industrielle des mines de l'Oural, foi de Vasily Alexandrovitch !*

– journal de minage du contremaître Vasily Alexandrovitch Witte.

Les montagnes de l'Oural sont riches en minerais précieux (cuivre, or, argent, étain, etc), dont les peuples autochtones disent qu'ils sont protégés par une figure quasi-divine : Poloz le grand serpent, "seigneur de l'or sous la terre". Le nom commun *poloz* qui en est dérivé désigne ses "enfants", des Vaesen jadis très nombreux mais devenus de plus en plus rares et discrets.

Le *poloz* est un serpent de couleurs vives, souvent vert émeraude et doré, qui peut dépasser les 6 mètres de long; il peut avoir une tête humaine et aura alors une longue chevelure d'or pur. Il protège les filons d'étain, de cuivre et autres minerais précieux contre l'avarice des mineurs, mais peut récompenser les travailleurs qui savent faire preuve d'humilité. Il suffit alors de suivre les traces de cet immense serpent : l'herbe est écrasée et jaunie, ou plutôt dorée lorsqu'on y regarde de plus près, et mènent à de profondes galeries aux murs brillants de minerais.

Pour trouver des mortels méritants dans les villages proches, le *poloz* peut aussi prendre l'apparence d'un homme ou d'une femme aux yeux vert perçant, richement vêtu de vert et de jaune doré. Il est facile de le reconnaître sous cette forme, car sa chevelure très lourde cause au *poloz* déguisé de laisser des empreintes de pas très profondes. Les *polozi* tombent parfois amoureux de braves travailleurs sous cette forme; si cet amour est réciproque, il fait s'alléger leur chevelure et donc disparaître leurs traces de pas.

Le *poloz* se méfie souvent des gens qui ne viennent pas de l'Oural, car trop souvent la seule raison de leur présence est la cupidité. Il a plus d'affection pour les Mansi, les Bachkiri et les Khanty, les peuples autochtones de la région, qui connaissent et respectent les *polozi* depuis des siècles. Malgré tout, le *poloz* ne sera pas hostile à moins d'y être provoqué.



Le grand Poloz, Anna O.

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Commande aux serpents
  - Les plantes à son contact sont changées en or
  - Détecte les mensonges
- ❖ Capable de creuser dans le sol et la roche
- ❖ Détecte et indique les filons de métal précieux
- ❖ Peut utiliser une action longue pour changer d'apparence

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 7**      **CONTRÔLE PHYSIQUE 4**      **MAGIE 8**  
**MANIPULATION 8**           Terreur 0

### COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Morsure	3*	0
Constriction	2/1†	0
Coup	2	0‡
Charge	3∕	1-2

\* sous forme de serpent uniquement

† Essaye d'attraper sa cible, ce qui inflige 2 dégâts, puis inflige 1 dégât par tour jusqu'à ce que la victime se libère ou finisse Brisée.

‡ Affecte tout le monde dans la même zone.

∕ Inflige des dégâts aux bâtiments et aux humains, mais nécessite de prendre de l'élan.

### ÉTATS

- Surpris -1
- Offensé +2
- Etourdi -1
- Vengeur +1 – fait appel aux serpents de la région pour lui venir en aide (1d6 serpents, attaquent de concert et infligent 1d6/2 dégâts, arrondis au supérieur)
- Paniqué -1 – cherche un sol meuble à creuser pour s'enfuir.
- Brisé – s'enfuit en direction de sa mine pour se soigner et les filons perdent en richesse.

### RITUEL

Il n'est vraiment pas recommandé de bannir ou de tuer un *poloz*, car sans lui les filons tarissent, mais si jamais cela devient nécessaire mieux vaut l'attirer sur ou près d'un lac. Les *polozi* perdent leur force redoutable près de l'eau douce.

Il est en revanche assez facile de s'en faire un allié. Il suffit d'être honnête, humble, et de ne pas voler. Offrir au *poloz* des objets forgés avec le métal de ses filons est une jolie attention : plus l'objet est finement ciselé, plus le *poloz* appréciera le présent.

### EXEMPLE DE CONFLIT

- ❖ Les rumeurs d'une grotte riche en or et en argent ont attiré la convoitise d'une entreprise de minage, qui creuse à corps perdu dans le flanc de la montagne. Leurs activités affaiblissent le *poloz* qui risque de bientôt mourir, et les filons avec lui. Son meilleur ami, un jeune mineur doté de la Vision, sabote les machines en espérant le sauver.
- ❖ Une communauté sibérienne de Khanty, des nomades éleveurs de rennes, est frappée de terreur. Cela fait plusieurs nuits que de profondes empreintes apparaissent tout autour de leur camp; des pépites d'or et de cuivre sont glissées dans leurs tentes; et des serpents d'ordinaire en hibernation s'éveillent à leur arrivée dans un nouvel endroit. Une *poloz* est tombée amoureuse d'un des éleveurs lorsqu'ils ont monté leur camp près de sa montagne à l'été précédent; elle les a suivis à leur départ, et malgré sa faiblesse croissante liée à l'éloignement, cherche à séduire son aimé en le comblant de présents.
- ❖ Un prêtre orthodoxe récemment arrivé a découvert avec horreur que les peuples autochtones n'étaient pas totalement convertis au christianisme. Il a donc entrepris une évangélisation féroce en commençant par faire tuer tous les serpents, symbole du Malin, que les locaux laissaient en paix jusque là. Cela a rendu furieux le *poloz* de la mine d'étain et il a fait disparaître tous les filons, ce qui risque de causer la ruine de la région.

### SECRET

Le *poloz* ne craint qu'une seule créature : le hibou, spécifiquement les grands-ducs et les harfangs, car sa vision perçante voit à travers son déguisement. La présence d'un hibou, ou même sa représentation, chassera un *poloz* du village et le fera retourner dans sa grotte, là où les hiboux ne peuvent pas entrer.

# Zlatorog

*Et comme Hunor et Magor furent les premiers-nés, ils dormaient dans des tentes séparées de leur père. Ils allèrent un jour chasser à Porcène et rencontrèrent par hasard un cerf qui s'enfuit devant eux et le poursuivit dans la forêt de Méotis...*

– Extrait de la Gesta Hunnorum et Hungarorum, de Simon de Kéza

*Une fois par génération environ, un chasseur du village ou de celui d'à côté redescend de la montagne. "Je l'ai vu !" hurle-t-il à la ronde, "j'ai vu le zlatorog !" Oh là là ! que ne se ruent-ils pas tous sur la montagne, tous à courir après cette chimère, ce bouquetin corné de cuivre et saboté d'argent. Et nous toutes, alors, nous restons en bas, et nous pleurons en préparant les cierges – car rares sont ceux qui redescendent. Et quand ils le peuvent, ils en sont changés à jamais, hantés par les reflets sur les cornes et la pelisse, et cet éclat glacé de mépris dans l'œil du gardien.*

– Extrait du journal de Hedvika Tičar, ancienne d'un village sur notre route vers le mont Triglav.

Les Européens des régions montagneuses partagées entre les empires autrichien et ottoman n'ont que de rares points communs. Les habitants des Royaumes d'Illyrie parlent le slovène et ne comprennent guère leurs voisins hongrois, et les préoccupations des Valaques sont bien éloignées de celles des deux autres régions. Mais tous ont un point commun : ils semblent partager l'habitat d'un Vaesen timide mais féroce.

Mieux connu sous son nom slovène de *zlatorog*, il est appelé *csodaszarvas* ("cerf miracle") par les Hongrois, et il n'a pas de nom pour les Russes de l'Oural. Cet esprit naturel apparaît toujours sous forme animale – selon les versions un bouquetin ou un chamois, un cerf ou encore une simple chèvre, tant qu'il a des cornes ou des bois. Il ne se rencontre qu'au sommet des montagnes, au plus profond des plus sombres forêts, ou aux abords de vastes plaines désertes : les lieux que l'Homme n'a jamais touchés.

Il est facile de reconnaître le *zlatorog* d'un animal ordinaire, car son corps sera toujours au moins en partie fait d'un métal ou matériau précieux. Sabots de perle, fourrure en argent, cornes ou bois en or et parfois même portant des bougies : il a tout pour susciter la convoitise des chasseurs. Le *zlatorog* utilise cette capacité pour détourner l'attention du véritable trésor qu'il garde, et qui peut être un jardin de magnifiques fleurs rouges, un butin fabuleux ou encore pour certains la terre promise pour leurs descendants, comme le veut la légende hongroise.

Impossible cependant de rattraper un *zlatorog*, car celui-ci saute plus loin et plus haut qu'un cheval et va plus vite qu'un chien de chasse. Il n'a aucune pitié pour ses poursuivants et les mène sur les chemins les plus tortueux pour les y perdre ou les faire chuter en contrebas; et pour ceux qui s'entête, son regard brillant comme un diamant peut devenir mortel. Mais les plus désespérés prendront tous les risques pour ne serait-ce que le blesser – car son sang se change en fleurs rouges capables de guérir tous les maux...

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 5**      **CONTRÔLE PHYSIQUE 14**      **MAGIE 8**  
**MANIPULATION 12**      Terreur 0

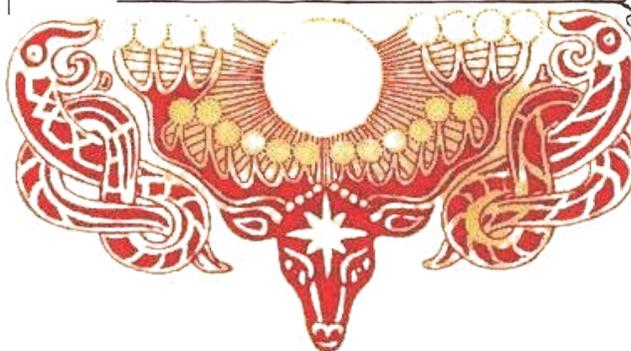
## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Fascination (pousse les personnages à le pourchasser en prenant tous les risques) :
  - Perturbe la vision des obstacles sur la route (marais, crevasses, etc)
  - Cécité (temporaire, par temps ensoleillé)
- ❖ Malédiction
  - **TRÉSOR VIVANT** : variante d'Appât où le personnage ignore tous les obstacles.
- ❖ Saute plus haut/galope plus vite qu'un cheval
- ❖ **FLEURS SANGUINES** : Les fleurs nées de son sang ou d'un coup de sabot soignent 2 Conditions.

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Cornes/Bois	2	0
Regard	4*	0-3

\* Demande contact visuel avec la victime. Tue les personnages non-joueurs sur le coup.



### ÉTATS

- Appât – Enchantements
- Agacé +1
- Enjôleur – Malédiction
- Furieux – se rapproche brusquement et utilise son regard mortel
- Déterminé +2 – dévore les fleurs qui poussent
- Paniqué – s'éloigne de ses attaquants
- Brisé – Meurt si les dégâts sont physiques, fuit la région pendant 1d6 semaines sinon.

### RITUEL

Le *zlatorog* ne se laisse approcher que de ceux qui montrent un véritable et profond désir de communion avec la nature, au lieu de vouloir simplement piller ses richesses. Les autres, il les mène par monts et par vaux, leur faisant prendre les chemins les plus tortueux et sauter par-dessus de véritables à-pics.

### SECRET

Le *zlatorog* est un Vaesen aussi rare que timide et hostile à toute forme de communication, aussi peu de gens savent que celui qui boit de l'eau d'une empreinte de *zlatorog* en deviendra un lui-même.

Cette personne conservera sa conscience humaine dans un corps animal, mais héritera du désir de solitude du Vaesen. La transformation est cependant irréversible; typiquement, seuls des gens véritablement désillusionnés de la vie moderne prennent une telle décision.

### EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Le plus grand allié financier de la Société en Prusse orientale est aussi très intéressé par les informations de sa bibliothèque occulte. Grand chasseur, il veut se constituer une collection de trophées surnaturels – à commencer par le *zlatorog*, qu'il a vu causer la mort de son grand-père étant enfant.
- ❖ Une épidémie de petite vérole frappe toute une région rurale de la Roumanie. Les anciens ont envoyé tous les hommes vaillants chercher les fameuses edelweiss de guérison qui poussent au sommet de la montagne, mais nul n'est revenu. Le prêtre de la paroisse est le dernier; désespéré, s'apprête à faire le trajet à son tour, mais craint les récits d'animaux tentateurs.

- ❖ D'immenses gisements de sel ont été découverts dans les inaccessibles grottes des Beskides, un massif composant les Carpathes. Un riche magnat de la mine cherche à exploiter le filon et se heurte à la résistance des populations de chasseurs du coin. Ils s'accusent mutuellement d'avoir causé la disparition du jeune Pietyr, un garçon très sensible et naïf. Ne supportant plus les tensions, il a en réalité choisi de devenir un *zlatorog* pour vivre en paix dans les montagnes, ignorant que cette vie ne durera pas longtemps.



Some sketches of zlatorog par [Tan Zhi Weng](#)

# Bzionek

*Le couvercle [de la théière] se soulevait de plus en plus et des fleurs en jaillissaient, si fraîches et si blanches; de longues feuilles vertes sortaient même par le bec, cela devenait un ravissant buisson de sureau, tout un arbre bientôt qui envahissait le lit, en repoussant les rideaux. Que de fleurs, quel parfum ! et au milieu de l'arbre une charmante vieille dame était assise. Elle portait une drôle de robe toute verte parsemée de grandes fleurs blanches; on ne voyait pas tout de suite si cette robe était faite d'une étoffe ou de verdure et de fleurs vivantes....*

– Extrait du conte La Fée de Sureau de Hans Christian Andersen.

En Silésie, à cheval entre le Royaume de Prusse et l'Empire d'Autriche, nul ne coupera jamais un buisson de sureau. Il s'agit en effet de la demeure du *bzionek*, un petit Vaesen humanoïde dont la taille varie entre l'oie et la souris, protecteur des haies et des frontières entre le jardin et la forêt. On dit que si l'on abat le sureau, si on le déterre ou même si on utilise son bois pour faire du feu, le *bzionek* repartira pour ne plus jamais revenir.

Cependant, si on le laisse tranquille ou si on prend soin de l'arbre, le *bzionek* reconnaissant pourra rendre quelques services. Lors des ablutions rituelles du défunt, il est de coutume de verser une partie de l'eau utilisée pour laver le corps au pied du sureau, car "celui du sureau" peut protéger son âme des mauvais esprits et l'empêcher de revenir sous la forme de fantôme.

Le *bzionek* est également fin guérisseur, un don qu'il utilisera sur les enfants. Si un petit malade est déposé sous son buisson de sureau, le *bzionek* fera tout pour le soigner – que ce soit par des remèdes, de la magie, ou en indiquant aux parents comment soigner leur enfant.

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 5**      **CONTRÔLE PHYSIQUE 7**      **MAGIE 8**  
**MANIPULATION 7**      Terreur 0

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantement :
  - Invasion et contrôle d'animaux
  - Invasion végétale (sureau)
- ❖ **SOINS DU BUISSON** : peut soigner une Condition en une scène longue, ou à défaut indiquer la meilleure méthode de guérison.
- ❖ +3 au **CONTRÔLE PHYSIQUE** pour se cacher dans son buisson de sureau
- ❖ **BAGUETTE DE SUREAU** : les non-morts ne vont jamais s'approcher d'un *bzionek* ou d'un buisson de sureau habité par un *bzionek*.

## COMBAT

*Le Bzionek ne se bat jamais et préférera se cacher ou fuir. il ne défendra pas son sureau, mais le soignera le calme revenu s'il le peut.*

## ÉTATS

- Pris au dépourvu +1
- Terrifié +1 (supplie d'arrêter)
- Blessé -2
- Brisé – meurt en cas de blessures physiques, et le buisson de sureau meurt à sa suite.

## RITUEL

Le *bzionek* aidera toute personne dans l'infortune tant qu'il ou elle n'aura pas volontairement endommagé son pied de sureau. Cela dit, il est très poli et appréciera qu'on fasse preuve de bonnes manières à son encounter.

Il ne supporte pas la présence de non-morts quels qu'ils soient, et quittera sa demeure si on tente de le faire cohabiter avec l'un d'entre eux. Il n'existe qu'une exception connue à cette règle : les notes d'un sorcier attestent de l'amitié incongrue entre un *bzionek* et le crâne d'un *kostomakh*.



Bzionek vénérable, extrait du "Bestiariusz słowiański"

### EXEMPLES DE CONFLIT

- ❖ Si les joueurs ont établi un quartier général de la Société en Europe de l'Est ou Centrale et qu'ils ont fait rénover un espace naturel (jardin à papillons, mare, jardin botanique, etc.), ils peuvent découvrir un vieux sureau mort depuis des lustres qui porte l'écriteau "w Guzu" (chez Guz). C'est la demeure d'un *bzionek* entré en hibernation depuis la disparition des précédents propriétaires.
- ❖ Le District de Lipótváros à Budapest est un quartier riche en praticiens des arts occultes. On a récemment trouvé dans l'une de ses ruelles des restes de Vaesen non-morts, et les jeunes sorciers qui les ont invoqués pour mener la vie dure à leurs rivaux ne comprennent pas leur échec. Seuls les plus anciens résidents se souviennent que les murs des maisons adjacentes à la ruelle sont creux, afin de ne pas abattre les très anciens sureaux où vit la plus importante colonie de *bzionki* d'Europe.
- ❖ Un aristocrate a récemment acheté un domaine en Bulgarie sauvage et a engagé des jardiniers pour remettre les lieux en l'état. Ces derniers ont réussi à déraciner le sureau rampant qui avait envahi la propriété, et l'*ispolina* (voir page XX) Kalina, que la plante tenait à l'écart jusque là, s'est remise à chasser les cerfs de la demeure. Elle ignore que le château n'est plus à l'abandon et les *bzioneki* chassés par les travaux des jardiniers ont trouvé refuge auprès de la cuisinière Branka.

#### SECRET

Le *bzionek* repousse bel et bien les fantômes, mais aussi tous les non-morts, qui n'oseront pas s'approcher d'un sureau de peur de provoquer sa colère. Il s'agit également de la seule plante crainte des géants, qui ne s'en approcheront pas de crainte de mourir à leur toucher.

Une fois que l'on a fait ses preuves auprès du petit Vaesen, il pourra offrir une branche de son arbre en récompense.

#### BRANCHETTE DE SUREAU

**Effet : +2 pour résister aux Malédictions de tous les Non-Morts slaves.**

# Non-morts

On dit d'une personne morte de causes naturelles ou de son grand âge, qui a vécu une "vie chrétienne" et est appréciée de sa famille, qu'elle montera au ciel en attente du Jugement Dernier. Ces esprits sont appelés *roditeli*, soit "ancêtre" ou "parent", et seront commémorés par leurs descendants pendant plusieurs générations, qui peuvent même faire appel à eux pour les guider ou les aider lors des temps difficiles.

Tout le monde n'a cependant pas le loisir de devenir *roditeli*, et nombreux sont les morts sans repos qui, dit-on, reviennent en tant que Vaesen. La cause peut être une mort non-naturelle (accidentelles, criminelles, épidémies), hérétique (suicidaires, ou ayant mené une vie de sorcier) ou encore maudite; perturber des funérailles peut aussi retenir l'esprit sur cette terre, avec par exemple un deuil trop violent qui fait hésiter l'âme lors de son passage vers l'autre monde, ou des marques d'irrespect (comme se servir de la vodka du buffet ou se moquer du mort avant sa mise en terre) le poussera à se venger.

Ces morts sans repos sont appelés en russe les *navi* (Навь) ou *zalozhniy*. Ce terme se traduit grossièrement par "caché" ou "dissimulé"; il peut trouver son origine dans les rites funéraires hâtifs donnés aux morts d'épidémies au cours des siècles précédents, qui étaient souvent laissés dans des fossés ou des buissons. Ou peut-être désigne-t-il ceux dont on ne doit pas parler pour ne pas les invoquer, ceux qui doivent rester cachés...

Si certains de ces Vaesen *zalozhniy* sont facilement identifiables, comme la *rusalka* des ruisseaux ou le redouté *fext* des champs de bataille du siècle précédent, la plupart partagent de trop nombreuses caractéristiques pour pouvoir en faire une distinction claire et nette. La barrière de la langue, les migrations de populations et la dissimulation de ce que l'on appelle sans doute trop vite des superstitions ont contribué à une colossale perte d'informations concernant ces Vaesen. Les informations que l'on recueille aujourd'hui péniblement auprès des anciens de villages isolés, parfois méfiants ou mal informés dans les récits qu'il acceptent de transmettre, sont parfois difficiles à vérifier; des Vaesen peuvent porter différents noms d'une région à l'autre; et ainsi de suite.

Malgré leur importante variété, plusieurs *navi* partagent des points communs listés ci-dessous :

- **Car tu es poussière.** Pour de nombreux Slaves, les esprits naturels comme les *vile* ou les *bolotnik* sont à l'origine des hommes et femmes ayant été maudits avant leur mort, ou l'ayant rencontrée accidentellement, revenus en tant que forces de la nature. La classification des Vaesen naturels fait d'ailleurs débat au sein de la branche russe de la Société, et plusieurs de nos estimés collègues ne font pas la différence entre ces deux groupes. Ces origines mortelles n'étant que rarement claires, elles n'ont pas été retenues dans ce recueil pour les esprits naturels.
- **Eau de vie et de mort.** Réputée aussi dangereuse que salvatrice, l'eau représente une sorte de passage vers l'outre monde. De nombreux *zalozhniy* se retrouvent donc attirés par cet élément, parfois au point de devenir des esprits de points d'eau comme la *rusalka* ou de rejoindre la cour du *vodianoï* ou d'un *bolotnik*.
- **Le Seigneur te l'ordonne.** Les *zalozhniy* seront souvent sensibles aux symboles chrétiens, car les personnes qu'ils étaient à l'origine croyaient souvent en la religion orthodoxe. Psalmes, cierges, cloches, croix et icônes sont autant de moyens potentiels de repousser ces Vaesen. En revanche, les *zalozhniy* issus de l'esprit d'un hérétique ou d'un athée ne souffriront pas de ces handicaps.
- **Une tâche inachevée.** Souvent, les *zalozhniy* sont retenus sur terre par un élément particulier de leur vie – une action qui reste à accomplir ou à défaire, une promesse non-tenue, une vengeance, etc. Parfois, cette nouvelle non-vie est une conséquence des mauvaises actions de sa vie passée, une sorte de pénitence infligée par le Ciel... et parfois elle est la possibilité de punir d'autres pêcheurs, comme pour les *karakondjuli*.
- **Les jours les plus sombres.** Il existe des périodes consacrées pendant lesquelles certains *zalozhniy* sont plus susceptibles d'être croisés : la semaine Rulsaki, les "jours non baptisés" (entre Noël et l'Épiphanie) pour le *drekavac* ou le *karakondjul*. À l'inverse, ils sont plus vulnérables certains jours particuliers, comme le samedi, voire spécifiquement en journée.

# Rusalka

*Oh ! je ramènerai avec moi,  
chez elle ramènerai la rusalka,  
Allez, allez, dans l'eau tu dois aller,  
Aide nos champs à prospérer,  
Car la vie pour nous est si dure  
malgré tout notre labeur,  
Et les fronts blancs de nos filles pures  
sont ceints d'une couronne de fleurs...*

– Traduction approximative d'un chant populaire fredonné à la semaine Rusalka.

*Tard les soirs d'hiver, quand tous les invités sont partis se coucher, qu'on sert la vodka et que le feu ronronne dans le poêle, Mama et Baba Livya discutent entre elles à voix basse et évoquent les sujets qui font mal – la guerre, l'argent, la famille qu'elles ont perdue. C'est comme ça que j'ai appris l'existence de mon arrière-grande-tante Oksana, qui est morte noyée alors qu'elle battait le linge dans la rivière. Son corps n'a jamais été retrouvé, elle n'a donc pas eu de tombe chrétienne. Au début je pensais que c'était ça qui hantait Mama et Baba Livya. Mais elles parlent d'elle comme si elle vivait encore, comme si elles l'avaient croisée au détour du moulin, comme un fantôme des contes de fées. Mais les fantômes n'existent pas, pas vrai?*

– Témoignage d'Oleg Sergueïevitch, interrogé lors d'une enquête d'un membre de la Société.

De tous les esprits des morts connus dans le grand Empire de Russie, la *rusalka* est le plus craint. Elle est appelée “la chatouilleuse” en Russie, car elle a coutume de bondir sur les jeunes hommes qu'elle a enjôlés de son joli sourire et de les chatouiller à mort, ou de les entraîner dans la rivière pour les y noyer. Fort heureusement, elles disparaissent en hiver; certains disent qu'elles hibernent sous la glace des cours d'eau où elles résident.

Ces fantômes de jeunes filles noyées sans avoir été baptisées hantent les rivières, les lacs ou les marais où elles sont mortes. Pour des raisons encore mal comprises, elles semblent aussi apprécier de se promener dans les champs, surtout en Biélorussie. On les croise au printemps et en été lorsqu'il fait encore doux et sec, et il est donc très dangereux d'aller aux champs à cette période.

Lorsqu'elles ne cherchent à tuer personne, les *rusalki* se comportent comme de coquettes jeunes filles. Elles passent leurs journées à bavarder en coiffant leurs longs cheveux verts ou roux, assises sur le rebord des rivières ou des branches qui les surplombent. Leur nudité, leur beauté et leur voix suave attirent les imprudents, mais les *rusalki* nées d'un meurtre chercheront surtout à retrouver et à noyer leur assassin.

Dans certaines régions, les *rusalki* ont une apparence de vieille femme horrible, elle aussi nue, qui est armée d'un bâton crochu pour harponner les passants. Il s'agit de la deuxième forme de la *rusalka*, qui peut passer de l'une à l'autre facilement et peut aussi se transformer en un petit animal (écureuil, rat, poisson, grenouille, oiseau...) si le besoin s'en fait ressentir.

## CARACTÉRISTIQUES

<b>PUISSANCE 8</b>	<b>CONTRÔLE PHYSIQUE 6</b>	<b>MAGIE 8</b>
<b>MANIPULATION 8</b>	Terreur 1	

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Fascination
  - Rires et voix de jeune fille
- ❖ Malédictions
  - Séduction
- ❖ Peut prendre un action rapide pour changer de forme (jeune femme, vieille femme, petits animaux)
- ❖ Nage aussi vite qu'un poisson
- ❖ Dans l'eau, elle peut tirer deux cartes Initiatives et agir deux fois par tour
- ❖ **CHATOUILLES.** attrape une victime en faisant un jet de **CONTRÔLE PHYSIQUE** opposé à **FORCE** et la chatouille à mort.
- ❖ **NOYADE.** Entraîne les humains et les petits bateaux sous l'eau en faisant un jet de **PUISSANCE** opposé à Agilité ou Force.
- ❖ Ne peut pas s'éloigner de son point d'eau d'attache



### COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes	2	0
Chatouillis	1/1*	0
Noyade	2†	0
Bâton‡	1	0

\* Essaye d'attraper la victime pour 1 dégât. Puis inflige 1 dégât par tour jusqu'à ce que la victime se libère ou finisse Brisée.

† Un joueur entraîné sous l'eau prend 2 dégâts par tour. Des succès supplémentaires augmentent les dégâts.

‡ Sous forme de vieille femme uniquement

### ÉTATS

- Aguicheuse – essaye d'approcher un personnage
- Furieuse +1
- Déterminée +2 – attire ou attrape une victime et l'entraîne vers l'eau
- Effrayée -1
- Épuisée -2
- Brisée – disparaît en une pluie fine et revient près de sa rivière après 1d6 heures.

### RITUEL

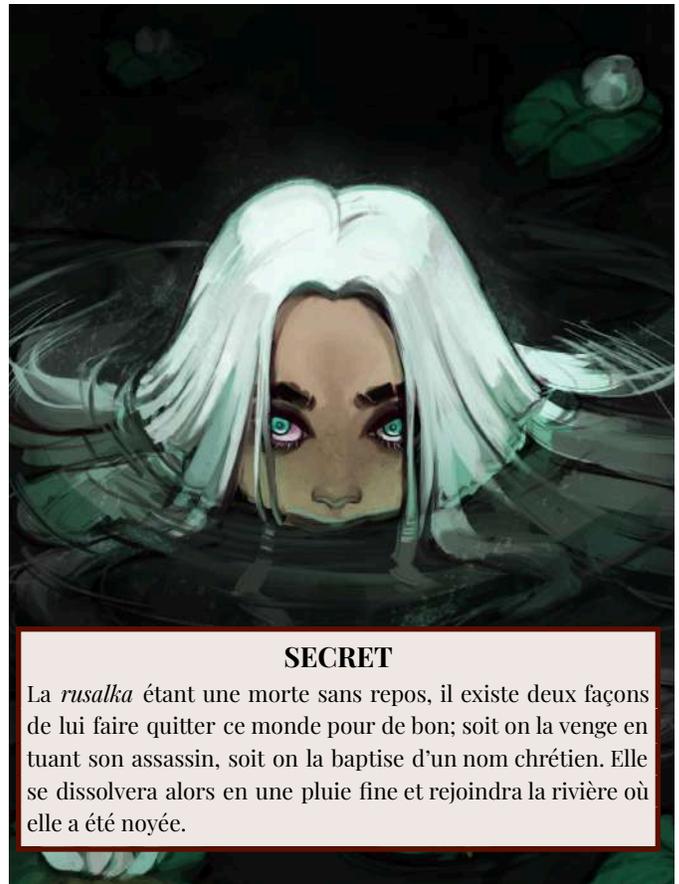
Les *rusalki* sont très coquettes et se retrouvent souvent dans les ruisseaux pour peigner leurs longs cheveux. Leur offrir un joli peigne est un bon moyen de les avoir de son côté. Elles sont aussi très friandes de jolies broderies : les paysannes leur laissent souvent des vêtements ou des serviettes ornées de jolies motifs pour qu'elles puissent se couvrir pendant un temps.

Certaines plantes repoussent les *rusalki*, comme l'ortie, l'absinthe ou l'ail. Elles seront également tenues à distance si on reproduit une vieille cérémonie qui mime leur retour à la rivière proche; elle prenait traditionnellement place au cours des *Rusalii*, une semaine de fête précédant la Sainte Trinité.

Enfin, les *rusalki* ne sortent pas pendant un orage, car elles craignent le tonnerre et les éclairs.

### EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Un village encore marqué par la guerre est habité par des lavandières qui ont toutes gagné la Vision. Elles connaissent les *rusalki* de la région, et leurs laissent de jolis vêtements pour se couvrir. Mais les lavandières disparaissent une à une, enlevées par les *rusalki* qui admirent et veulent apprendre l'art de la couture.
- ❖ La plus jolie fille du village est tombée amoureuse de la *rusalka* de la rivière. Ensemble, elles mènent l'enquête pour retrouver l'assassin de la nymphe et lui faire payer son crime. Le frère de la jeune fille devient de plus en plus soupçonneux de ses escapades nocturnes, et craint qu'elle ne soit possédée par un démon.
- ❖ Le village de Strakholissia a un secret : lors de la semaine des *rusalki*, les habitants dansent avec les esprits des femmes mortes qui se joignent à eux en échange d'une bonne moisson pour l'année. Un Moscovite de passage a surpris les célébrations et la rumeur s'est répandue; les villageois se désolent de ne plus être tranquilles et les *rusalki*, qui les accusent d'avoir vendu la mèche, deviennent de plus en plus agressives.



#### SECRET

La *rusalka* étant une morte sans repos, il existe deux façons de lui faire quitter ce monde pour de bon; soit on la venge en tuant son assassin, soit on la baptise d'un nom chrétien. Elle se dissolva alors en une pluie fine et rejoindra la rivière où elle a été noyée.

Rusalka par Anna Przybylska

## VARIANTES

**Zazovka** : “Celle qui invite” est un esprit des forêts de Biélorussie (le district de Vileïka précisément) qui apparaît aussi belle et nue que sa cousine, bien que blonde. Elle séduit grâce à son charme et sa voix envoûtante – pour une seule nuit. Ses amants abandonnés se languissent tant d'elle qu'ils se perdront volontairement en forêt, voire se donneront la mort. La *zazovka* migre en hiver sous sa forme de cygne.

### POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ **CHANT ENCHANTE.** +2 en chantant. N'affecte pas ceux qui se couvrent les oreilles.
- ❖ Peut prendre une action rapide pour changer de forme (cygne)
- ❖ **CŒUR BRISÉ.** Toute personne ayant déjà aimé une *zazovka* prend 1 Condition mentale par jour jusqu'à finir Brisé et disparaître à sa suite dans la forêt. Cet effet peut être annulé si la victime est exorcisée par un homme d'église.



Zazovka par [Anastasia Novosadova](#)

**Topielec** : Dans le royaume de Pologne, le *topielec* attaque sans distinction hommes et animaux et les noie dans les marais et lacs d'eau croupie, où il a établi sa résidence après sa propre mort par noyade. Il est bien plus agressif et sauvage que la *rusalka* et peut attaquer sans provocation.

Etonnamment, son aspect le rapproche du *vodianoi* – il est grand et mince, avec une peau verte humide, une grosse tête et de longs cheveux sombres – et il partage avec lui l'amour du jeu. Il arrive ainsi qu'un *topielec* joueur se montre cruel, et propose à ses victimes de jouer leurs vies à des jeux de hasard...

### POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ **LUNE NOIRE.** n'est à sa pleine puissance que lors d'une nouvelle lune (-1 PUISSANCE, -2 PUISSANCE lors de la pleine lune)
- ❖ **NOYADE.** Entraîne les humains et les animaux sous l'eau en faisant un jet de **PUISSANCE** opposé à Agilité ou Force.
- ❖ **JOUEUR.** Il acceptera toujours un jeu de cartes si la mise est une vie humaine. Il est très bon joueur, et il est très difficile de tricher (Précision + Discrétion, difficulté 3) : s'il s'en aperçoit, le *topielec* engage le combat en utilisant **NOYADE**, avec un tour de surprise.

# Fext

*La guerre est notre patrie, notre haubert est notre maison.*

– Expression courante chez les soldats de la Guerre de Trente Ans.

*Opa Ernest, le père de ma grand-mère Johanna, m'a fait appeler à son chevet quelques jours avant sa mort. Quand je suis arrivée, il m'a dit de sa voix cassée : "Anna, geliebte Anna, écoute moi bien. Quand Dieu m'aura rappelé à lui, et ce ne sera guère long, ne me pleure pas. Va plutôt dans le grenier : tu y trouveras un coffre noir que cette clé va te permettre d'ouvrir, et dans ce coffre une lettre. Assure-toi que ma mort soit bien annoncée dans le journal. Un homme viendra quelques jours après ma mise en terre, un vieux camarade qui paraît avoir ton âge à peine : ne soit pas surprise, ne soit pas effrayée, et donne-lui juste mon uniforme et cette lettre. Et, s'il reste assez longtemps, dis-lui que je lui accorde mon pardon."*

– Témoignage de Anna von Hejnice, membre de la branche prussienne de la Société ("die Gesellschaft").

Le XVII<sup>ème</sup> siècle fut marqué par un conflit majeur qui partit de l'Europe centrale et s'étendit en quelques mois à l'ensemble du continent : la Guerre de Trente Ans. Lorsqu'en 1648 furent signés les Traités de Westphalie qui ramenèrent la paix, les batailles, les famines et les épidémies avaient emporté dans la mort entre quatre et huit millions de personnes. Mais certains refusèrent de mourir.

On les identifia d'abord à l'est du Saint-Empire et en Bohême, et si on les désigna d'abord par l'allemand *kugel-fest*, ou "blindé", leur nom finit par simplement devenir *fext*. En tchèque, on parle des *zmrzlik*, "ceux qui sont froids". Ces soldats et civils sont morts pendant la guerre et se sont relevés seuls, ou ont découvert leur invincibilité suite à une attaque de balle, de baïonnette ou de canon.

L'origine des *fexti* est double. La majorité sont des soldats qui ont tué des enfants non-baptisés au cours de la guerre, un péché qui les a maudits pour le restant de leurs vies. Mais quelques sorciers ont depuis réussi à créer des *fexti* à leur service : il suffit de prendre un enfant né "coiffé" du placenta, d'en prendre un morceau et de le coudre sous son bras gauche... puis de le tuer. L'enfant reprendra vie et grandira lentement, forcé d'obéir à son maître.

Les *fexti* issus de la Guerre de Trente Ans errent à travers le continent en vendant leurs services de mercenaires, à la recherche de leurs familles, ou en jouant les protecteurs de villages en ruines. Bien qu'ils aient la même apparence que de leur vivant, les *fexti* ont gagné une aura de beauté surnaturelle et glacée. Le seul moment où cette beauté disparaît est lorsqu'un *fext* décide d'entrer en transe pour "dormir" pendant des années, voire des décennies. Il reprend alors une apparence de cadavre plus ou moins décomposé, ce qui pousse les bons Chrétiens à les enterrer dans des tombes sans nom.

Eau-forte N°4 : "La Maraude",  
série "Les Misères et les Malheurs de la guerre",  
Jacques Callot (1633).



*Ces courages brutaux dans les hosteleries,  
Du beau nom de butin couvrent leurs voleries ;*

*Ils querèlent expres ennemis du repos,  
Pour ne payer leur hôte, et prennent usqu'aux pots.*

*Ainsi du bien d'autrui leur humeur sacconnoide  
Quand on les a soulés, et servis à leur mode.* 4

### CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 12    **CONTRÔLE PHYSIQUE** 9    **MAGIE** 3  
**MANIPULATION** 7    Terreur 1/0

### POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Fascination
  - Les symboles chrétiens se brisent
  - Ramener les morts
- ❖ Malédictions
  - **TOUCHER GLACIAL.** Froid mortel au contact seulement
- ❖ Pioche deux cartes initiative et en choisit une
- ❖ **UN NON-MORT NE SAURAIT MOURIR.** Soigne 1 Condition s'il ne subit pas de dégâts pendant 2 tours
- ❖ **PEAU DE PIERRE.** Défense +8

### COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Maines nues	3	0
Dague	1	0
Sabre*	2	0
Mousquet	2	1-2

\* Pour les officiers supérieurs uniquement

### ÉTATS

- Surpris -1
- Prudent +1 – tire au Mousquet
- Désorienté -2 – attaques au corps à corps
- Obstiné +2 – agrippe le PJ le plus proche et utilise Toucher Glacial
- En paix -2 – cesse de se battre
- Brisé – tombe au sol, se décompose rapidement, puis part en poussière. Se régénère au bout de 1d6 jours s'il n'a pas été tué correctement.

### RITUEL

La seule méthode établie pour qu'un *fext* trouve le repos est qu'il commette plus de bonnes actions que de mauvaises. Nul ne sait qui en est le juge, et il arrive simplement que certains *fexti* s'arrêtent soudainement de marcher, pousser un ultime soupir, puis s'éparpiller en poussière.

Un *fext* devient enragé si quelqu'un a volé une partie de sa dépouille ou une des possessions qu'il avait avec lui. Il cherchera alors à se venger par tous les moyens jusqu'à ce que mort s'ensuive – la sienne, ou celle de celui qui l'a offensé.

Enfin, pour un *fext* au service d'un sorcier, si on arrive à détacher le morceau de placenta de sous son bras gauche, il perdra son invincibilité... mais ni sa rapidité, ni sa force.

### EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Lors de l'agrandissement de la ville proche, on a retrouvé une fosse commune de soldats de la Guerre de Trente Ans. Une partie des restes ont été perdus lors du déplacement, ce qui a provoqué l'apparition de *fexti* à la recherche de leurs dépouilles – ou de la vengeance.
- ❖ Une jeune historienne de la ville cherche à retrouver son ancêtre, disparu pendant la guerre. Elle réussit à conjurer un *fext* de son bataillon en volant l'un de ses doigts. Le non-mort a accepté de la suivre et de l'aider, car lui-même cherche un traître dans les rangs de ses camarades défunts.
- ❖ Une sorcière se fait passer pour une sage-femme et transforme les enfants récemment nés en *fexti* à son service. La mort subite des nourrissons puis leurs retours inexplicables à la vie ont été attribués à ses compétences; mais l'un des parents est devenu méfiant et a contacté la Société.

### SECRET

Seul le verre peut blesser un *fext*, mais uniquement s'il provient d'une église – par exemple un morceau de vitrail refondu pour en faire une lame ou une balle.

Attention, cette information doit être méritée par les joueurs : elle est très récente à l'échelle des traditions évoquées dans *Vaesen* !

# Mertvyaki

*Le cercueil gît sur le sol : la Terre ne le prendra pas... Les nuages de Dieu défilent, aucune pluie ne tombe dans un rayon de sept fois vingt verstes [environ 149,35 km] autour de cet hérétique.*

*– Incantation contre la sécheresse de la région de Simbirsk.*

Les *mertvyaki* (мертвяки, “morts-vivants”) désignent un type de revenant particulier que l'on appelait jadis *zalozhnye*, avant que ce terme ne devienne l'appellation générique des *vaesen non-morts* des régions Slaves.

Ces revenants ne trouveront pas le repos avant d'avoir terminé une tâche commencée de leur vivant. Ils ne sont pas mauvais de nature, mais leurs actions ont souvent des conséquences désastreuses. Les mères *mertvyaki* mortes en couches reviennent allaiter leur enfant, qui meurt au bout de quelques jours; le mari mort avant la nuit de noces possède un foucher mortel pour sa bien-aimée.

À cette réputation néfaste s'ajoute une apparence des plus repoussantes qui terrifie les paysans. Leur corps se décompose peu à peu, mais leurs yeux ne perdent jamais de leur éclat et brillent dans le noir comme ceux d'un chat. On les associe souvent à des épidémies ou des vagues de malheurs qui frappent la région, et les *mertvyaki* seront repoussés sans pitié – les empêchant ainsi d'accomplir la tâche qui pourrait leur donner le repos.

Les *mertvyaki*, comme beaucoup de non-morts, sont sensibles à la lumière du soleil. Ils ne peuvent cependant pas trouver refuge dans leurs cercueils car ils se retrouvent excavés mystérieusement à chaque aube, comme rejetés par la terre-mère. Ils se cachent donc dans les granges ou les cabanes abandonnées non loin de leurs proches encore en vie, mûs par la tristesse et le désir de les revoir une dernière fois.

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 8    **CONTRÔLE PHYSIQUE** 9    **MAGIE** 9  
**MANIPULATION** 8    **Terreur** 2

## RITUEL

Les *mertvyaki* ne trouveront le repos que s'ils ont accompli la tâche qu'il leur restait à faire, ou si on la réalise à leur place. À défaut, il est possible, bien que difficile, de raisonner un *mertvyaki* et de lui faire réaliser sa condition de non-mort, ce qui peut le pousser à s'exposer au soleil de son plein gré.

## POUVOIRS MAGIQUES

### Enchantements

- Symboles chrétiens se brisent
- Epidémies
- Mort de plantes et d'animaux
- Famines
- Cauchemars, insomnies
- **CRISE EXISTENTIELLE.** la présence d'un *mertvyaki* induit des vagues d'émotions négatives – panique, désespoir, tristesse profonde, etc.

### Malédiction

- Infection
- Infirmité
- Terreurs nocturnes

### PRÉSENCE DE LA MORT.

affaiblit les joueurs qui passent du temps à proximité d'un *mertvyaki*

### N'a pas besoin de manger ou se reposer

### LAMENTATIONS.

les joueurs doivent réussir un jet de **VIGILANCE** pour trouver la volonté de frapper un *mertvyaki* confus par son propre état.

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Poings	2	0
Arme	*	*

\*.Possède une arme de rareté 1. Les statistiques se trouvent p.77.

## ÉTATS

- Déconcentré -1
- Surpris – appelle à l'aide
- Agacé +1
- Tente de s'enfuir -1 – Malédictions
- Fond en larmes – Effet de Lamentations.
- Brisé – s'enfuit dans une cachette connue de son vivant et reste à l'écart pendant 1d6 jours.

Illustration pour la nouvelle “Le Marchand de cercueils” de Alexandre Sergueïevitch Pouchkine

### EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ La baronne d'une région reculée a ouvert grand les portes de son manoir pour soigner les gens atteints de la petite vérole, mais elle-même décède de la maladie avant d'accomplir sa tâche. Elle revient en tant que *mertvyaki*, déterminée à continuer sa tâche et les sauver. Elle ne se rend pas compte que les soins qu'elle leur apporte provoque la mort des villageois malgré les tentatives confuses du médecin de les soigner.
- ❖ La une d'un journal local mentionne une bourgade où les habitants souffrent de fortes émotions négatives par vagues. Désespoir, terreur et rage les poussent à fuir les uns après les autres, quand ils ne se donnent pas la mort à l'encontre de tous les tenants de l'Église. Il s'agit en réalité d'un *mertvyaki* errant qui s'est établi non loin du village.
- ❖ Baba Nouchka est décédée après des décennies à contrôler sa pauvre famille d'une main de fer. Elle a été enterrée à la hâte et les rites n'ont pas été respectés. Outrée, elle s'est relevée de terre et hante maintenant son village, punissant par sa présence les "impertinents" et "ceux qui ne montrent pas le respect dû aux aînés".

### SECRET

Les *mertvyaki* sont sensibles aux symboles chrétiens, mais uniquement ceux qu'ils ne possédaient pas de leur vivant. Il arrive de voir des non-morts arborant toujours leur croix autour du cou, un argument qu'ils utilisent pour se justifier à eux-même qu'ils ne peuvent être morts.

Pour éviter qu'il ne revienne à la vie plus tard, il vaut également reproduire les rites funéraires jusqu'au moindre détail – enterrement en terre consacrée par un prêtre ordonné, lecture de versets, repas funéraire, etc.

# Pricolici

*C'est exactement ce que les Français entendent par le loup garou... Ils disent que par la sorcellerie les hommes peuvent se transformer en loups et autres bêtes sauvages, et qu'ils peuvent ainsi assumer leur nature, qu'ils peuvent se précipiter sur les hommes et les bêtes et les mettre en pièces.*

– Dimitrie Cantemir dans la *Descriptio Moldaviae* (1714-1716), à propos du "tricolici".

Il semblerait qu'un Vaesen bien particulier se trouve uniquement dans les principautés ottomanes de Valachie, de Moldavie et de Transylvanie : le *pricolici*. Il n'est pas possible de traduire ce mot, car il est très ancien et dans une langue oubliée – possiblement le dace ou le thrace, du nom de tribus barbares de l'époque romaine. Il semblerait cependant que sa terminaison vienne du grec, et désigne alors le loup.

Le *pricolici* a en effet la forme d'un énorme loup blanc, plus rarement un lynx, toujours assez remarquable pour être identifié au premier coup d'œil. Ses pattes avant sont plus longues que les arrières et se balancent comme les bras d'un singe lorsqu'il se met debout; parfois, une sorte de voile ou de membrane relie ses membres à son corps. On a également rapporté qu'il était capable de métamorphose en humain, mais cette forme est elle aussi imparfaite (fourrure sur les bras, visage allongé, crocs visibles, queue de loup, etc).

Il n'a cependant rien du loup-garou comme on l'entend en France ou en Prusse – un homme maudit qui doit se transformer à chaque pleine lune. Ce Vaesen est issu de l'âme tourmentée d'un homme qui, de son vivant, s'est montré violent, mauvais, et généralement détestable pour tous ceux qu'il rencontrait. Parfois, il peut aussi être un enfant illégitime non reconnu, ou le septième fils d'un septième fils, dont la rancœur a hanté son existence. Il ne cherchait qu'à nuire aux autres de son vivant et cherche à continuer sa mission dans la mort, avec sa tombe comme point de chute.

Le *pricolici* rôde aux alentours ou au sein de son village natal. Il attaque les passants solitaires, souvent des voisins qu'il a eu de son vivant voire sa propre famille, pour se nourrir de leurs cadavres; il est parfois aussi responsable d'épidémies. C'est plutôt une figure solitaire, mais il a été rapporté l'existence de meutes de loups guidées par une bête pâle plus féroce qu'un loup normal, dont l'intelligence presque humaine fait courir des frissons dans le dos...

*Dragul m'a courtisée dès que j'ai eu quatorze ans, et dès la première fois qu'il m'a dit bonjour je savais qu'il était mauvais. Mais mon père m'a dit de l'épouser, et c'est ce que j'ai fait, et j'avais bien raison, car chaque jour était un enfer – il buvait son salaire de la maine à la taverne puis rentrait pour me battre; il me défendait de sortir voir mes amies après avoir accouché, car il me reprochait de ne pas lui avoir donné de garçon; il couchait avec les serveuses de la taverne. La mort l'a trouvé bien assez vite aux mains d'un mari jaloux, et je pensais que cela serait notre libération. J'avais tort.*

– Témoignage de Maria L. dans le cadre d'une mission de la Société à Bucarest.

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Invasion animale (loups)
  - Contrôle des animaux (chiens, loups)
  - Terrifie le bétail
  - Epidémies
  - Symboles chrétiens se brisent
- ❖ Malédiction
  - Infection
- ❖ Peut changer de forme (humaine, loup)
- ❖ **FOURRURE** : Protection +4
- ❖ Ne peut pas passer l'eau courante

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes, morsure	2	0
Loups	1*	0-3

\* Peut attaquer jusqu'à 4 cibles avec une action unique. Peut être fait une fois par combat.

## SECRET

Pour tuer un *pricolici* à coup sûr, il faut lui faire boire son propre sang, une méthode éprouvée également chez les vampires. Il reprendra alors forme humaine et sa mortalité; ses blessures acquises sous forme de loup seront toujours présentes et bien souvent mortelles...

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 10    **CONTRÔLE PHYSIQUE** 9    **MAGIE** 3  
**MANIPULATION** 6    Terreur 2/1

### ÉTATS

- Agacé +1
- Moqueur – attaque avec griffes et morsure
- Déterminé +1 – appelle ses loups
- Enragé +2
- Apeuré -1 – tente de s'enfuir
- Brisé – S'enfuit en direction de sa tombe pour 1d6 jours.

### RITUEL

La première difficulté est de repérer un *pricolici*. Son apparence humaine un peu difforme est un bon indice, mais vérifiez surtout s'il a une queue de loup : c'est de là qu'il tire son pouvoir. Tranchez-la pour l'affaiblir, bien que ce ne soit pas suffisant pour le tuer. Le *pricolici* peut également effrayer les novices en les menaçant de morsure et de transformation en lycanthrope, mais il n'en est pas capable : ne vous laissez pas impressionner !

En termes de repoussoir, les chiens les attaquent également à vue, et leur morsure lui fait temporairement reprendre forme humaine. C'est aussi la raison pour laquelle il tentera d'éliminer les chiens domestiques en premier. Le *pricolici* ne supporte pas non plus l'ail ou les symboles chrétiens. De même, il évitera de sortir en plein jour, car la lumière vive lui fait perdre sa protection naturelle; il lui préférera le couvert de la forêt ou du crépuscule.

Le samedi, il reste dans sa tombe en sommeil. Il s'agit donc du meilleur moyen de le prendre par surprise, voire de l'y bloquer ! On utilise pour cela des méthodes issues du folklore vampirique : répandre des graines ou du sel sur le sol le forcera à compter chaque grain jusqu'au lever du jour. De plus, déplacer son cercueil sur une île ou de l'autre côté d'une rivière l'empêchera de revenir, car il est incapable de passer l'eau courante.

### EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Il y a quinze ans, quatre personnes se sont unies pour débarrasser leur village d'un sorcier *vukodlak* en le piégeant sous forme de loup et en le chassant de leur village. Le loup qu'était le sorcier vient de mourir et il est à présent revenu sous forme d'un immense loup blanc, déterminé à se venger de ses tourmenteurs en détruisant leurs lignées les unes après les autres.
- ❖ Au sein de la prestigieuse mais déclinante maison Brâncoveanu de Valachie, un *mic boier* ("petit noble") particulièrement cruel a fait exécuter ses nombreux enfants bâtards. Il savait pertinemment qu'une partie émergerait de leurs tombes en tant que non-morts, et il se fait depuis un plaisir d'inviter à ses chasses nocturnes des amateurs d'occultisme avides de tuer un *pricolici*.
- ❖ Une lettre écrite en hongrois et en allemand est arrivée à la Société. L'auteur, qui désire rester anonyme, mentionne des attaques répétées sur une population de Rudari, des gens du voyage, et insiste sur leur nature surnaturelle car elles n'ont fait de victimes qu'au sein de la communauté. C'est le chef de police, un homme violent et haineux, qui même après la mort continue en tant que *pricolici* de faire la "chasse aux gitans".



Gravure sur bois allemande, 1722, artiste inconnu

# Drekavac

*...Lors de notre traversée des grandes forêts au nord de Belgrade, notre guide Janek nous mit en garde contre, prétendait-il, des populations de renards plus gros et à la voix plus claire que ceux que nous avons dans le Yorkshire. Et bien que je ris de sa crédulité aux premières heures de notre voyage, force me fut de constater qu'il disait vrai, car les cris qui résonnèrent toutes les nuits, bien qu'indubitablement de renards – quelle autre manière de bête existe-t-il donc dans les forêts de ce territoire, qui crierait de la sorte? –, furent si sonores, si stridents, si insupportables, que je quitterai avec joie les derniers miles de cette route tortueuse que nous suivons depuis Berlin...*

– *Journal de voyage de Lord Richmond Welter-Fallowe, invité du pacha de Belgrade, 1789.*

Sur la côte de la Mer Adriatique partagée entre les Empires Ottoman et Autrichien, de nombreuses croyances font état d'une créature monstrueuse et hurlante, issue de l'esprit d'un pêcheur sans sépulture ou d'un nourrisson mort sans baptême. Le *drekavac*, dont le nom signifie "le hurleur" ou "le crieur", sort de sa tombe en pleine nuit pour hanter les environs et les vivants qu'il considère responsable de sa mort. Il annonce sa venue ou attire ses victimes en hurlant et en sanglotant, parfois même en imitant des voix qu'il a entendues dans sa vie passée, d'où son nom.

Son apparence très variable mais toujours grotesque suggère une puissante capacité de métamorphose. Enfant aux bras et jambes trop longs, humanoïde à tête animale, unijambiste aux yeux brillants, il peut aussi prendre l'apparence d'un grand animal pommelé. Chat, chien, poulain ou oiseau sont ses formes favorites, toutes pourvues d'une tête bien trop grande et de dents trop longues.

Le *drekavac* est très agressif et n'hésite pas à hurler au point d'en rendre ses victimes sourdes. Il attaque avec ses crocs ou ses griffes, mais le vrai danger est son ombre : si elle passe sur une cible, celle-ci tombe raide morte ! Le *drekavac* est aussi présage de mort prochaine de quelqu'un sous forme humanoïde, ou encore d'épidémie chez le bétail lorsqu'il apparaît en tant qu'animal. Et, pour les plus chanceux, il se contentera de sauter sur les épaules d'un promeneur nocturne et de le forcer à courir jusqu'au chant du coq.



Orabou, gravure du chapitre 8, livre 5 de "Cosmographie Universelle" (1575) de André Thevet (1516-1590).

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 9**      **CONTRÔLE PHYSIQUE 7**      **MAGIE 6**  
**MANIPULATION 4**      Terreur 2

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Surdit  (variante de C cit )
  - Cauchemars
  - Epid mies et zoonoses
  - Famines
- ❖ Mal diction
  - **UNE VOIX FAMILI RE.** utilise App t
  - **CRI MORTEL (FORCE).** Cause une surdit  pour le reste de la sc ne.
- ❖ Peut utiliser une action courte pour changer de forme (animal tachet , enfant aux longs membres, homme unijambiste/  t te animale).

## SECRET

Le *drekavac* ne revient   la vie que si quelqu'un a r v  de lui de son vivant, souvent   cause d'un remord ou d'un regret qui refuse de lâcher prise. Il ne suffit pas de baptiser un *drekavac* pour le faire dispara tre : il faut aussi apaiser la culpabilit  de la personne qui l'a ramen .

COMBAT		
ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes, morsure	2	0
Ombre	3*	0

\* Mortelle pour les personnages non-joueurs.

ÉTATS
<input type="checkbox"/> Vieux – Appât
<input type="checkbox"/> Enragé -1
<input type="checkbox"/> Sur la défensive +1 – Crie
<input type="checkbox"/> Grognant +1 – Change de forme
<input type="checkbox"/> Tente de fuir -1 – se rapproche du plus proche pour utiliser son Ombre
<input type="checkbox"/> Brisé – S'enfuit dans sa tombe et revient après 1d6 jours.

### RITUEL

Le *drekavac* craint la lumière vive, et l'aube le repoussera dans sa tombe. Son ombre est sa meilleure arme, donc l'en priver par exemple en le poussant dans un lieu déjà sombre ou par temps couvert le rend moins dangereux.

Malgré son agressivité, il est également terrifié par les chiens de toutes tailles et espèces, du molosse gardien au toutou de salon. Il n'osera pas s'approcher d'un chien ni de la personne à ses côtés. Leur représentation ou leur odeur suffit également à le repousser.

Puisqu'il est un revenant maudit, les symboles chrétiens de toutes sortes sont efficaces pour le maintenir à l'écart. Il est possible de faire disparaître un *drekavac* en le baptisant, en le forçant à confesser ses péchés ou encore en lui faisant subir un exorcisme. Il est aussi conseillé de trouver sa tombe originelle et enterrer son corps une nouvelle fois en respectant les rites funéraires.

### EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Un village isolé au milieu de la Forêt Noire est en proie à des cris à glacer le sang qui résonnent toute la nuit, plongeant les habitants dans la folie et le désespoir. Il s'agit d'un *drekavac* né de l'esprit de Johannes, assassiné par un rival en amour, et que le deuil de sa fiancée Markéta empêche de trouver le repos.

- ❖ Le chantier de rénovation d'un ancien orphelinat est à l'arrêt depuis plusieurs jours, car deux ouvriers ont été retrouvés morts sans blessures apparentes. Le descendant du dernier directeur de l'orphelinat a récemment découvert les horribles sévices auxquels les enfants étaient soumis; il garde le secret pour ne pas jeter l'opprobre sur son ancêtre, mais sa culpabilité a réveillé le *drekavac* des lieux.
- ❖ Au milieu des troubles politiques de la principauté de Serbie, une quarantaine est subitement déclarée dans l'une des villes frontalières pour cause de peste. Un des grands propriétaires terriens, cherchant à faire fuir les Turcs Ottomans, a empoisonné les lacs d'eaux douces – réveillant la fureur du *bukavac* local, que les locaux pensent à tort être un *drekavac* issu des conflits successifs entre Serbes et Ottomans.

### VARIANTES

**Bukavac** : Originaire de la même région et souvent confondu avec le *drekavac*, "celui qui fait du bruit" n'est pas à classer parmi les non-morts, mais plutôt les Vaesen de type monstrueux. Sa présence ici est expliquée par les nombreux points communs entre les deux Vaesen et la nécessité d'un important rappel : assurez-vous bien que l'un n'est point l'autre et vice-versa !

Le *bukavac* se cache dans les réserves d'eau douce (mares, lacs, etc.) jusqu'à la nuit tombée, où il se met en chasse en poussant son cri féroce. Ce monstre cornu à six pattes bondit sur ses proies et ennemies comme le *drekavac*, mais ne se contente pas d'y rester accroché : il tente de les étrangler puis de les ramener dans son domaine aquatique afin de les dévorer.

### POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Surdité
- ❖ Dans l'eau, tire deux cartes Initiative et garde la meilleure.
- ❖ **SAUT IMMENSE.** Peut se rendre d'une zone à l'autre en un mouvement.
- ❖ **CRI MORTEL (FORCE).** Cause une surdité pour le reste de la scène.
- ❖ **ÉTRANGLEUR.** Sur une attaque réussie, fait un jet de **FORCE** en opposition à sa victime. Sur une réussite, l'agrippe et l'étrangle à hauteur de 1 dégât par tour, jusqu'à ce qu'il se libère ou finisse Brisé.

# Kostomakhi

*Les morts, déjà squelettes, effraient parfois les passants la nuit au cimetière ; les chevaux, ronflants et reculant, cassent les selles et autres parties de la charrette, se blessent et blessent autrui, ou s'emportent et s'égarent...*

*Extrait du "Kultura duchowa Polesia Rzeczyckiego" de Czesław Pietkiewicz.*

Tous les Vaesen non-morts ne sont pas des monstres atroces qui ne cherchent qu'à nuire aux défunts. Certains sont juste des chenapans.

En Polésie se mélangent plusieurs cultures slaves (polonaise, biélorusse, ukrainienne et russe), car la région de plaines et forêts a été conquise, reconquise et partagée à plusieurs reprises entre les nations voisines. Il semble alors que certains morts rebelles d'une faction ou d'une autre ne trouvent pas le repos, même une fois leur chair totalement décomposée; on les appelle *kostomakhi*, ou *kostamahi*, ou *kastamàcha* selon la formule de retranscription utilisée, qui se traduit par "guerriers osseux".

Mais contrairement aux *fexți*, eux ne combattent plus pour une cause oubliée. Leur but? Attendre la nuit tombée que quelqu'un passe près du cimetière où ils sont enterrés, puis leur tendre une embuscade. Les cochers et charretiers assez braves pour emprunter la route en pleine nuit voient brusquement un groupe de squelettes animés surgir des abords de la route et gesticuler dans leur direction, parfois en hurlant, parfois en les insultant. Les chevaux pris de panique s'emballent et le cocher, incapable de les arrêter, ne peut que se cramponner à son attelage qu'il voit partir en miettes à chaque nouvel obstacle rencontré...

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 9**    **CONTRÔLE PHYSIQUE 7**    **MAGIE 6**  
**MANIPULATION 4**    Terreur 2

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Animaux fuient
  - Brouillard
- ❖ Sort de troll
  - **AUX ARMES CAMARADES !** Variante d'Animer l'inanimé. Crée d'autres *kostomakhi* à partir de squelettes du cimetière. Ne fonctionne pas sur un cadavre comportant de la chair. Dure jusqu'à la fin du combat.
- ❖ Vulnérable aux attaques contondantes (masse, marteau, etc)

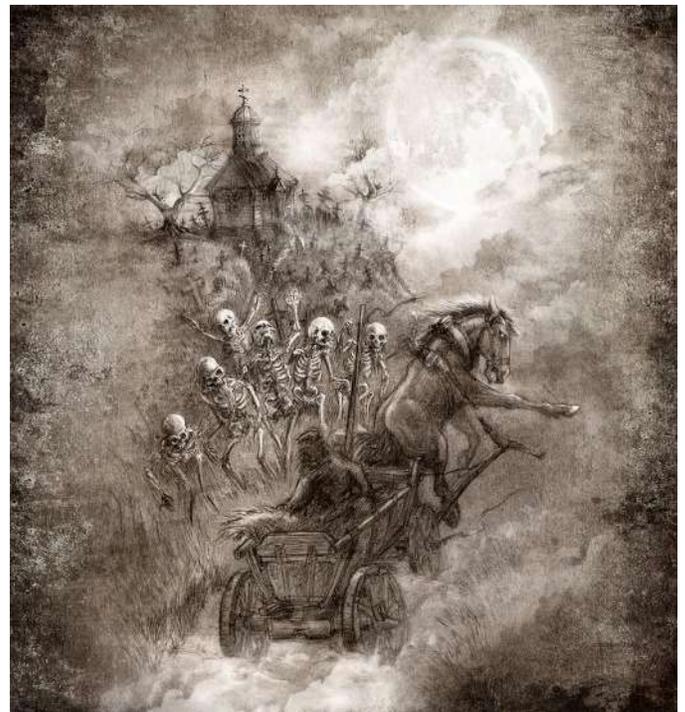
## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes, morsure	2	0
Pique	2	0-1

\* Mortelle pour les personnages non-joueurs.

## ÉTATS

- Rigolard
- Proteste +1
- Appelle à l'aide -1 (Aux armes camarades)
- Insulte les joueurs +2
- Brisé – Se disloque avec un dernier trait d'humour. Se régénère au bout de 1d6 jours s'il n'est pas broyé.



*Kostomakha* de Evgenia Kot

### RITUEL

Nul ne sait comment apaiser les *kostomakhi*, à part en les réduisant en poussière. Ce n'est cependant presque jamais nécessaire : la plupart sont simplement malicieux et peuvent même tenir une discussion avec les habitants proches. Rares sont ceux qui portent des armes, le plus souvent des piques en fer forgé tirées de grilles du cimetière.

Un *kostomakh* revient à la "vie" toutes les nuits, même si son squelette est éparpillé aux quatre coins du cimetière, voire plus loin. Certains sorciers apprécient leur humour et voleront un crâne parlant pour s'en faire un compagnon nocturne.

### EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Deux grands cimetières se trouvent de chaque côté d'une ville en pleine croissance afin de séparer deux populations historiquement opposées dans leurs conflits. Des *kostomakhi* commencent à s'animer dans les deux cimetières et à reproduire en pleine nuit leurs bagarres historiques.

- ❖ Un terrible accident de voiture à cheval vient de tuer trois personnes près d'un petit village polonais. Il s'agit d'une blague des *kostomakhi* et des gars du village qui a mal tourné. Ils assurent avoir juste voulu faire peur aux nouveaux arrivants de la ville, mais la communauté est divisée.
- ❖ On raconte que dans la chapelle de Saint Bartholomée à Kudowa-Zdrój, en Prusse, les crânes s'animent de nuit pour blasphémer le nom du Seigneur. Cette rumeur est vieille comme le monde, mais le prêtre qui y a été récemment nommé vient d'envoyer un télégramme paniqué à la Société : il témoigne de ce qu'il appelle "l'œuvre du Malin" et appelle à l'aide.

### SECRET

Échanger les roues droites et gauches d'un attelage, ainsi que les essieux qui les portent, va suffisamment perturber les *kostomakhi* pour leur faire rater leur embuscade.



*Kostomakha* par Evgenia Kot.

# Karakondjul

*Nous sommes au mois de décembre, où la plus grande partie de la ville est en effervescence. On donne libre cours à la dissipation publique ; on entend partout le bruit de grands préparatifs, comme s'il y avait une différence réelle entre les jours consacrés à Saturne et ceux consacrés aux transactions commerciales.*

– Extrait d'une lettre de Sénèque à un ami

Gare à vous si vous sortez de nuit dans les Balkans : vous pourriez attirer l'attention malveillante d'un *karakondjul*, surtout si vous avez des choses à vous reprocher !

Ces lutins ou gobelins appelés tour à tour *karakondjuli*, *karakoncolos* ou *kallikantzaros* hantent en effet les villes et villages de la Serbie jusqu'en Anatolie et se retrouvent même dans le Royaume de Grèce. Ils émergent de terre dès le soleil couché et choisissent leur apparence pour la nuit : parfois un animal ordinaire ou un chat qui ne marche que sur deux pattes, et parfois leur vraie forme de petit homme aux caractéristiques animales. Certains ont des cornes ou une queue, tandis que d'autres ont des défenses de sanglier, des pattes de bouc ou une tête de cheval. Mais tous partagent les mêmes points communs : des yeux rouges brillants, une épaisse fourrure, et une odeur nauséabonde de soufre.

Ils se rassemblent alors en groupe d'une douzaine au plus (le plus souvent moins) et se mettent en recherche de pêcheurs : adultères, ivrognes, ceux qui brisent les interdits du Carême, etc. Une fois qu'ils ont trouvé leur victime, ils lui jouent des mauvais tours, qui peuvent aller de l'agaçant au dangereux. Lui sauter sur ses épaules et la forcer à courir toute la nuit, la désorienter pour qu'elle perde sa route, l'enlever et la faire disparaître quelques jours, voler ses possessions : voilà quelques exemples de leurs mauvaises actions.

La particularité des *karakondjuli* reste cependant la fréquence de leurs apparitions, car il ne sortent de terre que deux fois dans l'année : pendant les Jours Sombres, les douze jours entre Noël et l'Épiphanie, ils jouent leurs tours habituels. Mais lorsqu'ils émergent pendant la première semaine du Grand Carême avec Saint Todor et ses *todorci*, ils leur désignent les proies à punir... et ces victimes ne se relèvent souvent pas. Le reste du temps, on raconte qu'ils vivent sous terre à scier l'arbre du monde, qui se régénère à chaque fois qu'ils se rendent à la surface. C'est pour cette raison qu'ils sont souvent considérés comme des esprits de mort sans repos, voire les "Âmes de l'Hadès" qui remontent des Enfers grecs.

Il existe cependant des rumeurs que le *karakondjul* peut également récompenser les bonnes actions de ceux qui l'aident à faire sa besogne. Une jeune fille qui leur aurait désigné son oncle comme un malfaiteur aurait ainsi obtenu de leur part un maquillage magique qui aurait guéri les blessures que son oncle lui aurait infligées au visage...

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE 4**      **CONTRÔLE PHYSIQUE 8**      **MAGIE 9**  
**MANIPULATION 7**      Terreur 1

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Puanteur
- ❖ Tire deux cartes Initiative et choisit la meilleure
- ❖ Peut prendre une action courte pour changer de forme (vraie forme, chat noir sur ses pattes avant ou arrière, chien, veau, mouton)
- ❖ **TORTILLARD.** Utilise **CONTRÔLE PHYSIQUE** et non **FORCE** pour agripper une victime.
- ❖ Peut devenir invisible à volonté
- ❖ Peut détecter les pêcheurs
- ❖ **COMPAGNON DES PUISSANTS.** S'il est attaqué lors du Grand Carême, appelle à lui un *todorac* qui met deux tours à arriver. Le *todorac* n'attaque pas ceux qui n'ont pas commis de péché.
- ❖ **CADEAU DE L'AU-DELÀ.** Peut récompenser une aide donnée par un objet magique
- ❖ **PEAU DE FER.** Défense +4



## COMBAT

En combat, un groupe de *kallikantzaros* compte comme une seule créature qui partage action et initiative.

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Matraque*	2	0
Griffes	2	0

\* forme humanoïde seulement

## ÉTATS

- Malicieux -1
- Agaçant +1 – change de forme
- Offensé -1
- Furieux +1 – utilise les deux cartes Initiatives
- Retrait stratégique -1 – Compagnon des puissants
- Brisé – si le *todorac* n'est pas arrivé, disparaît sous terre

## RITUEL

Il existe plusieurs façons d'empêcher un *karakondjul* d'entrer chez soi. Laisser une passoire ou des grains devant la porte le forcera à compter les trous ou les grains jusqu'au lever du soleil. En effet, prononcer le chiffre trois, qui représente la Sainte Trinité, le tue instantanément; il est donc obligé de compter en boucle.

Comme pour les non-morts, les symboles chrétiens (prières, croix, etc) ainsi que l'approche du jour les font reculer. S'il entend le chant du coq ou voit l'aube pointer, il retourne sous terre. On protège également les enfants contre lui en glissant des tresses d'ail dans leurs langes, et on laisse un feu brûler dans la cheminée toute la nuit pour leur interdire l'entrée.

## SECRET

En Bulgarie, les 'kukeri' sont des hommes costumés dont la procession effraie les *karakondjuli* et les renvoie sous terre.

Défilé de *kukeri* du 1er janvier



# Métamorphes

Le terme russe désignant un métamorphe est *oboroten* (оборотень), ce qui signifie “celui qui change”. L’existence de sorciers capables de se changer en animaux est supposée depuis les célèbres procès de loup-garous qui ont pris place en Livonie du XVIème au XVIIIème siècle. De façon intéressante, les formes animales prises par les accusés ne comptaient pas que des loups, mais aussi des ours, et les “sorciers” proclamaient pour certains agir en serviteurs de la religion chrétienne. Mais si les rumeurs d’humains maudits ou de sorciers métamorphes sont légion dans les pays slaves et baltes, elles ne sont souvent guère plus développées.

Il faut ajouter à cela la multitude de fausses informations de charlatans prêts à tout pour quelques pièces. Il existe ainsi des rumeurs d’hommes-chats (*Kotolak* ou *kostalach*) ou d’hommes-grenouilles (*jhabalak*), mais les sources de ces rumeurs sont difficilement vérifiables : il semblerait que plusieurs folkloristes, voyant la frénésie avec laquelle des poètes et écrivains de tous bords s’attachent à recueillir les contes de fées pittoresques de contrées éloignées, n’aient pas hésité à inventer leurs propres Vaesen...

- **Des méthodes éprouvées.** Brûler la peau d’animal d’un métamorphe ou lui faire exécuter trois pirouettes : voilà deux méthodes pouvant forcer un humain sous forme animale à reprendre sa forme véritable, quel que soit le Vaesen concerné. Bien sûr, il en existe d’autres.
- **Aux quatre coins du pays.** Le *vukodlak* est connu sous différents noms dans de nombreuses régions des grands empires d’Europe, et si l’*arys-pole* n’est évoquée que dans un unique conte russe, les Slaves de tout le continent prêtent aux lynx de grands pouvoirs surnaturels. Le *védogon*, lui, se retrouve dans toutes les cultures des Balkans et même d’ailleurs : ces Vaesen ne sont pas territoriaux ou spécifiques à une unique contrée.
- **Gardiens d’un savoir perdu.** La patte évangélisatrice de l’Eglise se ressent dans de nombreux contes de fées où la transformation en animal (particulièrement en loup) est liée à une malédiction ou au brisage d’un tabou, mais cela n’a pas toujours été le cas. Peut-être la tradition de métamorphose vient-elle à l’origine d’un chamanisme païen oublié depuis longtemps...
- **Malédiction humaine.** La magie semble plus accessible aux mortels des pays slaves qu’en Scandinavie, et les sorts lancés par les *vedmay*, *koldouny* et autres sorciers résultent bien souvent en des Vaesen métamorphes.

# Vukodlak

Sur la mer, sur Bouïane la lointaine,  
Sur les plaines vides - brille l'astre lunaire,  
Sur un val sombre où sont couchés les frênes.  
S'en vient alors un Loup, ses crocs blancs grands ouverts  
En quête d'une proie dans quelque pâture...

– Extrait d'un poème décrivant un vukodlak

*UNE BÊTE FÉROCE ABATTUE* – un jeune loup adulte de cent-vingt livres a été abattu dans le Zlatibor. détails en page 5.

*INSURRECTIONS CONTRE ISTANBUL* – mouvements révolutionnaires dans le sud et le sud-est du pays. détails en p. 7.

*NAPOLÉON FRANCHIT LE FLEUVE NIEMEN* – L'empereur se rapproche de Moscou avec son armée de 400 000 soldats. détails en p 12.

*FAITS DIVERS* – Petar Nikolajević Meseć, 17 ans, de Hisardžik, toujours porté disparu. Cheveux noirs, yeux bruns, bec-de-lièvre; 1,83m, fin et osseux; vêtu d'une capeline bordeaux et d'un pantalon de fermier beige. Sa famille augmente la prime de recherche à cent dinari.

– Extraits de la Gazette d'Užice, 24 juin 1812.

Au Vème siècle avant notre ère auraient vécu les Neuri, un peuple barbare dont le territoire est aujourd'hui la région frontalière entre le royaume de Prusse et l'Empire de Russie. Ils auraient été capables de passer par magie et à volonté d'une forme humaine à une forme animale, le plus souvent un loup ou un chien noir; ce mythe a survécu jusque de nos jours, puisque les rumeurs du *vukodlak* ("à poil de loup") sont répandues partout en Europe Centrale, dans les Balkans et même en Lituanie, sous différents noms – *vârcolac*, *vrykolakas*, *volkodlac*, *vilkacis*, etc.

Comme pour le lycanthrope scandinave, on devient un *vukodlak* par malédiction, de naissance (avec par exemple une marque particulière ou si l'on naît avec des cheveux), si la mère est elle-même un *vukodlak*, ou volontairement. Pour cette dernière méthode il faut avoir à sa disposition une peau de loup enchantée (souvent non-tannée) que l'on revêt et qui permet de prendre cette forme de loup, jusqu'à ce qu'on l'enlève pour purifier par un bain sous la pleine lune, comme les antiques Neuri de la région. Une méthode plus rituelle consiste à planter un couteau de cuivre dans le tronc ou la souche d'un frêne, puis de réciter l'incantation présentée ci-après en en tenant toujours le manche. Un sorcier devenu *vukodlak* en portera la marque dans son apparence humaine : sa peau devient très rouge et sanguine, ses yeux gris, et ses cheveux roussissent.

Les *vukodlaki* maudits, eux, peuvent parfois ignorer ce qui a causé leur transformation irrémédiable. Ce peut être la consommation de viande d'un animal mordu par un *vukodlak* transformé, ou encore un sortilège lancé par un sorcier, quand il ne les a pas tout simplement recouvert de sa peau de loup enchantée ou a déposé sur le seuil de leur porte une ceinture entortillée en cuir de loup. Un sorcier *vukodlak* ne peut transformer seul qu'une douzaine de personne à la fois.

Dans tous les cas, les *vukodlaki*, maudits ou non, gardent leur esprit et leur conscience humaine sous leur forme de loup, qui est aussi plus gros et plus rapide que la normale. Certains chasseurs ou bergers disent ainsi avoir déjà vu un loup les regarder en pleurant comme un homme, voire chercher timidement leur compagnie et leur contact en leur léchant la main. Les *vukodlaki* restent cependant tous dangereux : ils doivent se nourrir de chair, particulièrement les foies de leurs victimes, et si leur conscience en pousse certains à ne s'attaquer qu'au bétail, d'autres tentent d'assouvir leur faim par le cannibalisme...

## CARACTÉRISTIQUES

<b>PUISSANCE</b> 10	<b>CONTRÔLE PHYSIQUE</b> 8	<b>MAGIE</b>	5
<b>MANIPULATION</b> 8	Terreur 2/1		

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Terrifie le bétail
- ❖ Malédiction
  - **FAIM DE LOUP.** variante de Festin qui pousse les joueurs à se nourrir à tout prix. Infligée via griffure.
  - **MORSURE DE LA BÊTE.** Si le joueur mange de la viande mordue par un vukodlak, il devient lui aussi vukodlak à la prochaine pleine lune. Peut être empêché en avalant une dose d'aconit avant la première transformation.
- ❖ **COUTEAU DE CUIVRE** (sorcier seulement). Magie +2 à proximité du couteau de cuivre
- ❖ **FOURRURE.** Protection 4
- ❖ Pioche deux cartes Initiatives et agit deux fois par tour
- ❖ Ne peut pas passer l'eau courante sous forme de loup

### COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes, morsure	2	0



**LUNE, Ô LUNE ! TOI AUX CORNES DORÉES;  
 QUE TES RAYONS BRISENT LES ARMES DES BERGERS,  
 QUE TON ÉCLAT ÉMOUSSE LES LAMES DES CHASSEURS  
 ET PERDE LEURS BALLE; JETTE UNE SOMBRE TERREUR  
 SUR LES HOMMES ET TOUTES LES CHOSES RAMPANTES.  
 QUE NUL N'ATTRAPE LE LOUP, ET NE VERSE SON SANG,  
 QUE NUL, Ô BLONDE LUNE ! FAIS-M'EN LE SERMENT,  
 AUTRE QUE MOI NE DEVIENNE LA BÊTE MÉCRÉANTE !**

- INCANTATION TRADITIONNELLE SIBÉRIENNE POUR DEVENIR VUKODLAK

### ÉTATS

- Soif de sang +1
- Irrité
- Sur ses gardes +1
- Etourdi -2
- Evasion stratégique +1
- Furieux mais blessé +1
- Folie meurtrière +3 – Si une personne devient Brisée suite à cette action, elle devient aussi un vukodlak à la prochaine pleine lune. Peut être empêché en avalant une dose d'aconit avant la première transformation
- Brisé – bat en retraite pour 10 minutes et tente de se soigner. Meurt s'il est touché avec de l'aconit et laisse derrière lui un objet quelconque (croix, morceau de tissu, icône, etc)

### SECRET

Le *vukodlak* est sensible à l'aconit. Enduire son arme d'un poison à base de cette plante permet de passer outre sa protection naturelle.

### RITUEL

Le *vukodlak* n'est sensible ni à la lumière vive ni aux symboles chrétiens, contrairement au *pricolici*. Certaines rumeurs affirment que le *vukodlak* craint le son des cloches car il fuit dès qu'il l'entend; en réalité, c'est la vision ou le son d'outils en fer forgés qu'on entrechoque qui le repousse. Faux, faucilles, marteaux sur des enclumes, casseroles, tout est bon pour chasser un *vukodlak* !

Il est possible de forcer un *vukodlak* à reprendre forme humaine en l'exorcisant ou en lui jetant un morceau de tissu utilisé ou porté lors d'une fête chrétienne, comme une nappe, une chemise ou un tablier. Attention, cet effet n'est que temporaire : dès que la prochaine nuit se lève, le *vukodlak* reprendra sa forme de loup.

Il existe deux façons de "guérir" un *vukodlak*. Si quelqu'un appelle un *vukodlak* maudit par son prénom chrétien trois fois d'affilée, il reprendra forme humaine définitivement. Pour un sorcier, lui voler sa peau de loup lorsqu'il l'enlève pour se baigner, ou son couteau de cuivre, et les faire brûler ou fondre dans un feu de forge lui ôtera tous ses pouvoirs.

### EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Sasha a rencontré un loup étonnamment peu agressif dans la forêt. Il ignore que ce loup est un *vukodlak* maudit de naissance, un jeune homme appelé Jan qui fuit sa mère sorcière elle-même *vukodlaka*. La sorcière cherche à reprendre le contrôle sur son fils.
- ❖ Le fils du maire a accidentellement assisté au bain communal de *vukodlaki* lors de la pleine lune et a volé la peau de loup enchantée de l'un d'eux. Il lui fait depuis du chantage pour étendre l'influence de son père sur la région. Les *vukodlaki* ont contacté la Société pour les aider.
- ❖ Une *vukodlaka* vengeresse sous forme de chien noir s'amuse à mordre tous le bétail du village. Sa morsure contamine un à un tous les habitants et les transforme en *vukodlaki*. La rumeur que la région est infestée de loups commence à se répandre et les chasseurs de la région veulent organiser une battue.



Teos ulanti, [Volkodlak](#)

# Arys-Pole

*Il était une fois un homme veuf qui avait une fille. Le père veuf se remaria avec une femme, qui elle aussi avait une fille (...) Lorsque la fille du veuf tomba amoureuse d'un homme, sa sœur jalouse alla voir sa mère (...) mais le veuf refusa de chasser sa fille de la maison; et il refusa encore lorsqu'ils se marièrent. Lorsqu'elle eut un enfant, et que l'enfant s'avéra un garçon, la belle-mère retourna voir son époux, mais celui-ci refusa une nouvelle fois. Alors la belle-mère, qui était sorcière, maudit la jeune mariée...*

– Fragments d'un très ancien conte de fée russe.

Voilà un Vaesen si rare que M. Afanasiev, qui a rendu un très grand service à la Société en recueillant les moindres rumeurs en plus des contes de fée, avoue lui-même n'avoir rencontré cette étrange créature que dans un unique récit fragmentaire. Malgré tout, les populations du pourtour de la Mer Noire l'affirment : l'*arys-pole* existe bel et bien, et c'est pour le mieux.

L'*arys-pole* est à l'origine une jeune femme, souvent jeune mariée ou mère, que la malédiction d'une sorcière jalouse a transformé en lynx – *arys* ou *rys* (рысь) désigne le lynx en russe et dans de nombreuses langues slaves. Cependant, il ne s'agit pas d'un lynx ordinaire : une *arys-pole* a toujours le visage humain de sa vie précédente, et parfois aussi le buste d'une femme, comme un centaure.

L'autre nom de ce Vaesen, *mat'rys* (Мать-рысь), signifie "mère-lynx", car elle est avant tout la protectrice des enfants en forêt. Elle ramène les petits égarés jusqu'à leurs villages, voire les défend contre d'autres Vaesen. Elle est aidée en cela par la magie de sa nouvelle forme animale, à laquelle les Slaves prêtent de nombreux pouvoirs surnaturels. Ses yeux voient à travers tous les obstacles, elle bondit plus haut que n'importe quelle créature, et peut se rendre invisible et intangible, ne laissant aucune trace que l'on pourrait suivre. L'*arys-pole* est également immortelle sous sa forme de lynx – jusqu'à ce qu'elle retire sa peau et reprenne son apparence de jeune femme, par exemple pour allaiter les nouveaux-nés abandonnés.

C'est là que se pose la question : pourquoi une *arys-pole* ne retire-t-elle pas sa peau à jamais, si elle est bien maudite? Deux réponses s'offrent alors à nous : soit reprendre sa forme humaine cause de grandes souffrances à une *arys-pole*, et elle ne peut donc pas rester éternellement sous cette forme. Ou alors, certaines *arysi-poley* désirent-elles cette condition si étrange, et cherchent à rester ainsi éternellement jeunes, belles, et profondément maternelles...

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 9      **CONTRÔLE PHYSIQUE** 10      **MAGIE** 3  
**MANIPULATION** 6      Terreur 1

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Invasion animale (petits animaux de la forêt)
  - Contrôle animal (animaux de la forêt, lynx)
- ❖ Peut prendre une action longue pour changer de forme (humaine ou arys-pole)
- ❖ Peut devenir invisible à volonté
- ❖ **CEIL DE LYNX.** Voit à travers tous les obstacles. Voit également les Vaesen.
- ❖ **PATTE DE VELOURS.** Tout jet de VIGILANCE (traque) est à difficulté 3.
- ❖ **NEUF VIES.** L'*arys-pole* est immortelle sous forme de lynx.

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes	2	0
Animaux	2*	0-3

\* Peut attaquer jusqu'à 3 cibles en une seule action. Peut être fait une fois par combat.

## ÉTATS

- Vengeresse +1
- Prudente – appelle des animaux à son aide
- En sang -1
- Confuse -2
- Retrait stratégique +1 – devient invisible
- Désespérée -2 – supplie les personnages de la laisser vivre
- Brisée – bat en retraite dans la forêt pour 1D6 jours

## RITUEL

Comme pour le *vikodlak*, brûler la peau de lynx d'une *arys-pole* lui fera reprendre forme humaine, mais il faut d'abord qu'elle la retire. Elle redeviendra aussi humaine (et mortelle) si elle est frappée trois fois avec une brindille enchantée volée à la sorcière qui l'a maudite.

Quelle que soit son apparence, l'*arys-pole* est tout à fait capable de parler, de raisonner, de négocier et de ruser. Elle ne cherchera que rarement à combattre.



### EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Un accord tacite existe depuis des siècles entre un village de montagne et la forêt sombre qui la borde. Les enfants les plus fragiles sont abandonnés à la lisière, "laissés au lynx". Ils sont alors recueillis par une *arys-pole* très âgée mais paraissant éternellement jeune, qui les élève jusqu'à l'adolescence. Cependant, depuis qu'un ordre charitable de bonnes sœurs s'est établi non loin, les habitants se sont peu à peu détournés de ces pratiques. L'*arys-pole* désespérée et aux instincts maternels floués se venge en attaquant toute personne portant la croix.
- ❖ Un an à peine après son mariage, une jeune mère a disparu de la demeure de son mari. Cette tragédie en cache une autre : pour échapper à son époux violent et manipulateur, la mariée a supplié une sorcière locale de la changer en *arys-pole* et elle s'est enfuie avec son enfant.

- ❖ Un homme âgé approche les personnages avec une demande : il soupçonne que la petite population de lynx qui hanterait les bois proches n'est en réalité qu'une seule *arys-pole*, sa mère qui l'a abandonné quand il était enfant. Il est prêt à offrir une forte récompense (monétaire, services pour le Château Gyllencreutz, etc) en échange de leur aide.

### SECRET

Aucune *arys-pole* ne résiste aux cris d'un enfant ou aux sanglots d'un nourrisson, même si cela peut causer sa perte.



Arys-Pole,  
par  
[LabyArt](#)

# Vedma

*Que me protège de la ravissante jeune femme  
qui arpente les forêts,  
qui cueille les herbes et les racines,  
qui dérobe la lune et mange le soleil...*

– Incantation traditionnelle permettant de se défendre contre les vedmay.

La *vedma*, “celle qui sait”, est la figure de la sorcière au sein de l’Empire de Russie – mais pas le monstre inhumain des Îles Britanniques. La *vedma* a simplement acquis des connaissances perçues comme ésotériques ou occultes (soin par les plantes, bénédictions ou malédictions, soin des femmes enceintes, existence des Vaesen locaux...). Elle acquiert ce savoir après un long apprentissage auprès d’une *vedma* plus âgée issue d’une lignée ancestrale, au terme duquel la nouvelle *vedma* est ‘intronisée’. La plupart des *vedmay* sont des femmes, bien qu’on trouve aussi son pendant masculin, le *vedmak* ou *vedun*.

Femmes indépendantes d’un mari ou d’un père, elles se retrouvent donc souvent en marge des communautés, ce qui en fait des cibles faciles de persécutions. En ville, elles se font souvent discrètes pour échapper à l’Eglise, mais elles s’affichent plus volontiers dans les zones plus rurales, et leur tenue reflète leur nouveau lien avec le monde surnaturel. Cheveux longs détachés et découverts, robes légères et sans tabliers, parfois pieds non-chaussés : il est assez facile d’identifier (et donc d’éviter) une *vedma*. De plus, son intronisation à cet autre monde magique fait apparaître une queue velue (de loup ou de cheval selon les versions) qui s’allonge à mesure que la sorcière gagne en puissance. Enfin, on dit aussi qu’elle jette deux ombres au sol.

La *vedma* survit cependant en faisant commerce de ses savoirs auprès des villageois ou des voyageurs. Cela ne les empêche pas de les craindre, bien au contraire, et certains tentent de les pousser à quitter la communauté, mais ils doivent rester prudents. Si elle se contente le plus souvent de jouer quelques tours sous forme animale, une sorcière offensée peut aussi attirer la *porcha*, le mauvais œil, sur celui qu’elle juge responsable d’un méfait à son égard. Le plus souvent, les victimes de ces malédictions sont les récoltes, le bétail et parfois le lait, mais elle peut aussi récolter la rosée d’une nuit entière et ne la rendre qu’en échange d’un bon prix.

On dit aussi que les *vedmay* se regroupent en de grands sabbats plus ou moins orgiaques sur le Mont Chauve, près de Kiev. Les *vedmay* restent très secrètes à ce sujet, mais il est vrai qu’autour de la Kupala, une fête qui célèbre le solstice d’été, les actes prêtés aux sorcières se multiplient – champs dévastés par des “moissons” sauvages, personnes agitées ou en proie à des sautes d’humeur, et animaux malicieux se font alors légion...

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 6    **CONTRÔLE PHYSIQUE** 8    **MAGIE** 6  
**MANIPULATION** 6    Terreur 0

## POUVOIRS MAGIQUES

### Enchantements

- Provoque sécheresses ou orages
- Affecte les récoltes et le bétail (récoltes meurent, vaches donnent moins de lait...)
- Répand maladies
- Affecte les émotions humaines
- **À LA LISIÈRE** : attire les Vaesen et peut en créer certains.

### ❖ Malédictions

- Infection
- Fascination
- Infirmité

### ❖ Sorts de troll

- Transformation animale

### ❖ Peut prendre une action courte pour changer de forme (jeune ou vieille femme; animal parmi insecte, pie, chat, lièvre, cochon; objet inanimé).

### ❖ Peut voler.

### ❖ **MATERIALIA ET SACRA** : ne peut lancer de Malédictions/ Sorts de troll qu’avec un rituel détaillé plus bas.

### ❖ **SPÉCIALISTE** : si la plupart des *vedmay* connaissent les mêmes sorts, elles ne les utilisent pas tous.

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Poings	2	0
Arme	*	*

\*Possède une arme de rareté 1. Les statistiques se trouvent p.77

## ÉTATS

- Vengeresse +1
- Prudente
- Tacticienne (Malédictions)
- En sang -1
- Blessée -1
- Paniquée -1
- Brisée – tombe inconsciente.

## RITUEL

Les services de la *vedma* ont toujours un prix à payer, mais elle ne cherchera pas à rouler son client ou à cacher une clause supplémentaire dans un contrat. Par conséquent, une *vedma* offensée l'est quasi toujours pour une bonne raison : un paiement n'a pas été effectué, on n'a pas fait appel à elle pour aider à un accouchement, on répand des rumeurs sur elle, etc. Corriger cette erreur en lui offrant des présents et lui présenter de sincères et plates excuses suffira souvent à l'apaiser, même si elle peut refuser d'offrir ses services à l'avenir.

En attendant de revenir dans ses bonnes grâces, il peut être nécessaire de se protéger de ses sorts et de la repousser. On peut pour cela graver des croix sur sa porte, mais un symbole plus fort encore consiste à clouer une pie morte au-dessus d'un porche : il s'agit en effet de la forme animale favorite des *vedma*. Mais attention : ces mesures empêchent la *vedma* seule de s'introduire chez quelqu'un, pas une personne déjà maudite ou un objet ensorcelé !

Le pouvoir de métamorphose de la *vedma* suit un motif déjà présent chez le sorcier *vukodlak*, parfois considéré comme un cousin moins civilisé. Elle doit en effet sauter douze fois d'affilée au-dessus de douze couteaux pour obtenir son pouvoir, et laisser les lames en l'état : si quelqu'un les déplace, les vole ou les brise, elle perd son pouvoir et reste bloquée dans la dernière forme qu'elle a prise.

## SECRET

Il est possible de contrecarrer les plans d'une *vedma* en utilisant le même 'canal' que ses sorts. Chasser la pie qui harcèle une femme enceinte, bouillir le lait d'une vache dont l'on soupçonne qu'une *vedma* la traite à distance, ou brûler un objet ensorcelé sont autant de méthodes qui blesseront la *vedma* à son tour.

Loubok (estampe sur bois) du xviii<sup>e</sup> siècle représentant Babca Yagca



## EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Sur la route, les joueurs s'arrêtent dans un village désert, mais habité de nombreux animaux normalement sauvages. Il s'agit de l'ultime malédiction d'une *vedma* brûlée au bûcher par les habitants haineux : elle les a transformés en animaux et condamnés à attendre une bonne âme capable d'ouvrir sa porte verrouillée et de lire l'incantation pour les libérer de leur condition.
- ❖ L'un des joueurs retrouve un recueil de contes et légendes dans la bibliothèque. Écrit en silésien, l'une des anciennes langues du royaume de Pologne, il parle notamment de *matka potworów*, "la mère des monstres", une *vedma* qui a œuvré au siècle dernier et dont on dit qu'elle créait des Vaesen en Europe Centrale. Or il s'avère que de plus en plus de Vaesen sont signalés, exactement ceux qui sont décrits dans le recueil...
- ❖ Ștefan cu Lupii (dérivé de "stăpân cu lupii", le seigneur des loups) est un noble roumain dont la lignée très ancienne est marquée de rumeurs de l'occulte. Il s'agit en fait d'un sorcier *vedun* qui transforme les volontaires en *vukodlak*. Il propose à la Société son aide dans la lutte contre les Vaesen, à une condition : éliminer une *vedma* récemment arrivée, que la foi inébranlable mène à se considérer comme l'arme de Dieu dans la lutte contre les "sorciers" de tous bords.

## MATERIALA ET SACRA

Une *vedma* ne peut lancer ses sorts que via un rituel particulier, souvent impliquant un objet ou une substance magique. Ces rituels sont décrits ci-dessous.

**Préparation de potions** : permet d'affecter les émotions (amour, haine, etc).

**Balai ensorcelé** : permet de voler. Peut être remplacé par un tisonnier ou une pelle.

**Torsion du blé** : la *vedma* fait un noeud avec une ou plusieurs gerbes de blé sur pied et saupoudre le centre de la gerbe avec du sel, de la cendre, de la terre de cimetière ou une autre substance 'maudite', ce qui détruit la récolte du champ. Demande l'intervention d'un autre sorcier ou d'un prêtre

**Vol de lait** : la *vedma* peut voler le lait d'une vache soit en la tétant sous forme de veau, soit en la trayant dans un sac sans fond qui se déverse dans une jarre qu'elle garde chez elle. En plus de cela, elle peut aussi empêcher l'animal de donner à nouveau du lait : elle n'a qu'à en renverser au sol, puis le transpercer d'un pieu de tremble.

**Vol de rosée** : la *vedma* recueille la rosée ou l'eau dans un tablier puis la déverse dans une jarre. Elle attend le bon moment pour causer des inondations.

**Prélèvement d'empreintes** : la *vedma* prélève grâce à de l'argile ou du plâtre l'empreinte de pas d'une personne qu'elle cherche à maudire. L'empreinte ainsi solidifiée sert de canal aux sorts : la cible peut ainsi être frappée de passion, d'infirmité ou de maladie, parfois même mortelle.

**Enfermement de Vaesen** : les *vedmay* connaissent souvent les secrets des Vaesen et peuvent les enfermer à leur service (leshy, kostomakhi, fext)

**Mère des Monstres** : la *vedma* est capable de créer des Vaesen en utilisant les composants suivants :

- *Fext* : un enfant et un morceau de placenta
- *Vukodlak* : un mortel et une peau de loup ensorcelée
- *Kikimora* : une poupée de son

# Védogon

*Il me sembla alors que je sortais du garde-manger, et je vis alors des loups venir du sud en courant par les champs, dix-huit qui galopèrent tous ensemble; mais devant les loups courait une renarde. Et je sus que ces loups étaient mes ennemis transformés, qui pourchassaient mon esprit gardien.*

– Extrait de la saga de Hávarður de l'Isafjörður.

En Europe centrale et du sud, les rêveurs chanceux peuvent explorer le monde dans leur sommeil – sous la forme d'une souris. Le *védogon* ou *vidogon* (Ведогонь en russe) est l'esprit d'un dormeur doté de magie dont il n'a pas conscience. La plupart du temps, il s'agit d'une personne qui a été "marquée" par le surnaturel : née coiffée du placenta maternel, avec une tache de naissance particulière ou enfant de sorcier, par exemple.

Ce dont le dormeur se souvient avoir rêvé n'est vraiment que ce que le *védogon* a pu observer pendant son sommeil. Le *védogon* explore le "monde caché" où se trouvent bien des secrets et des Vaesen, puis le matin venu retournera à son corps d'origine et y rentrera par la bouche. Les bribes diffuses qui restent au réveil et les brusques inspirations artistiques du dormeur sont les seules traces que la plupart d'entre eux auront de leur esprit vagabond.

C'est aussi un esprit gardien et protecteur qui défend sa maison et ses possessions, parfois même contre d'autres *védogoni*. La bataille peut faire rage toute la nuit et provoque des tempêtes de grêles et des orages terribles; le dormeur se réveillera alors exténué. Si le *védogon* est blessé à l'issue de ce combat, son enveloppe corporelle sera elle aussi touchée; et si jamais le *védogon* est détruit, la personne – ou l'animal ! – qui en est à l'origine mourra aussi...

Seuls les personnes les plus éveillées au surnaturel peuvent contrôler leur *védogon* et se souvenir des moindres détails de ses escapades. Si l'on cherche des informations dans le monde "caché", où errent les fantômes et les Vaesen incorporels, mieux vaut faire appel à un sorcier ! On peut aussi parfois trouver le *védogon* d'un défunt, mais ce dernier n'est pas vraiment un fantôme sans repos : il a simplement décidé de persister sur Terre en tant qu'esprit protecteur de la maison.

Ghost Mouse par [Just-aSomeone](#)

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 4    **CONTRÔLE PHYSIQUE** 6    **MAGIE** 10  
**MANIPULATION** 8    Terreur 0

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantements
  - Contact avec l'au-delà
  - Ses combats provoquent des orages
  - Perturbations
  - Cauchemars et mauvais rêves
- ❖ Malédictions
  - Terreurs nocturnes
- ❖ **VISION ONIRIQUE.** Le *védogon* confère la Vision pendant son sommeil à son porteur.
- ❖ **SAGESSE PARTIELLE.** L'hôte ne se souvient que de bribes de ce qui a été vu et appris pendant la nuit, mais le *védogon* s'en souvient d'une nuit à l'autre.

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes, Morsure	1	0

## ÉTATS

- Territorial – un orage se déclenche
- Prudent +1
- Blessé -1 – supplie d'être laissé tranquille
- Effrayé +2 – s'éloigne de l'affrontement et cherche à rejoindre son hôte
- Brisé – s'évanouit dans une volute de fumée bleue et retourne à son hôte.

## SECRET

Déplacer le corps d'un *védogon* rendra le retour du petit esprit impossible; il sera alors condamné à errer alors que son enveloppe corporelle tombe dans le coma, puis meurt. Le *védogon* peut lui survivre mais ne pourra plus agir dans le monde matériel.

## RITUEL

Le *védogon* se montrera amical avec les esprits du vents comme les *povitrulia*, et rechercha aussi la compagnie de la *dromia*, un Vaesen du soir et de la nuit qui donne de doux rêves aux enfants. Il reste cependant très territorial et agressif et ne tolérera pas la présence de *nichnytshia*.

Il ne combattra jamais jusqu'à être Brisé s'il peut l'éviter, car il ne cherche pas à blesser ou tuer son hôte. Si une force plus puissante que lui menace son enveloppe corporelle, il cherchera des alliés qui lui permettront de gagner une confrontation.

## EXEMPLE DE CONFLITS

- ❖ Une région de Tchéquie est accablée par des orages quotidiens d'une violence inouïe. Les locaux parlent de démons qui combattent, malgré l'insistance du prêtre qu'il ne s'agit que de courants atmosphériques un peu extrême. Sa fiancée n'ose pas lui avouer qu'elle combat toutes les nuits la matriarche d'un village voisin, toutes deux sous la forme de *védogoni*, pour l'empêcher de nuire aux récoltes.
- ❖ Un jeune peintre du mouvement réaliste des "Itinérants" fait fureur avec ses peintures plus vraies que nature du folklore slave. La Société et d'autres groupes occultes s'inquiètent, car les créatures ainsi représentées sont de véritables Vaesens; or le peintre ne semble pas avoir la Vision ou présenter d'intérêt pour l'occultisme. Son inspiration lui vient en réalité des divagations nocturnes de son *védogon*.
- ❖ Plusieurs membres de la Société reçoivent des visions étranges dans leurs rêves à travers le point de vue d'un être très petit faisant face un terrifiant Vaesen à tête de cheval monstrueux. Le *védogon* protecteur d'une localité de Croatie est en train de perdre son combat contre une *ala* bien décidée à ravager la région, et envoie des rêves désespérés à qui pourra l'entendre et venir l'aider.

Un rêve d'une fille avant un lever de soleil, 1830-1833, Karl Pavlovich Bryullov (1799-1852)



## VARIANTES

**Zduhać** : Le *zduhać* (connu sous beaucoup d'autres appellations régionales) est similaire au *védogon*, bien que nettement plus puissant. Il peut aussi provenir d'un animal, voire d'un élément naturel comme une rivière ou un arbre particulièrement ancien ! On le trouve dans le sud Ottoman de l'Europe jusqu'en Grèce, bien que des rumeurs de 'sorciers' similaires existent partout ailleurs en Europe.

Au lieu de protéger uniquement sa maison et ses biens personnels, le *zduhać* défend sa communauté ou son village contre d'autres *zduhaći* ou les esprits atmosphériques qui causent le mauvais temps et détruisent ou volent les moissons, comme l'*ala*. Il émerge alors à l'approche d'un orage ou de la grêle et prend la forme d'un animal plus gros et effrayant : sanglier, loup, chien, serpent, voire auroch ou dragon.

Le seul moyen de tuer un *zduhać* pour de bon est de le toucher avec un morceau de bois résineux brûlé aux deux extrémités, appelé *luč*.

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Terreur 2
- ❖ Enchantements : Contrôle de la météo
- ❖ Adopte une unique forme animale par nuit.
- ❖ **JE SAIS QUI TU ES (OBSERVATION)**. Quelle que soit la forme choisie, elle est reconnaissable par des signes distinctifs également présents chez l'enveloppe corporelle d'origine.
- ❖ **ARME LÉGÈRE**. Le *zduhać* sous forme spirituelle ne se bat qu'avec des objets naturels de moins de 500g (bâton, pierre, noyau de pêche, etc)