

# EKFROA

## (Gardien•ne du Chêne, Pjäsku, Ekrå)

*Henrik le bûcheron était marié et rangé. Mais un jour, en allant dans la forêt couper du bois, il se trouva perdu dans les futaies, ayant suivi un chemin différent de son habitude. Alors qu'il désespérait de retrouver son chemin, il rencontra une belle jeune personne qui lui offrit de partager son feu et son repas. Affamé, il accepta, et se trouva du même coup en son pouvoir, comme toute personne qui accepte l'hospitalité d'une telle créature. Alors qu'il discutait avec elle de tout et de rien, un groupe de bandits se fit entendre un peu plus loin. Henrik, craignant pour sa besace, sa maigre bourse et sa hache, enfin tout ce qu'il possédait en somme, accepta avec gratitude le refuge que lui offrait son hôtesse, et celle-ci l'emmena se cacher dans le tronc d'un vieux chêne creux. Là, les bandits ne les trouvèrent pas, et ils passèrent la nuit blottis l'un contre l'autre. Au matin, la jeune personne prit la hache d'Henrik, la lança de toutes ses forces, et l'outil alla se planter incroyablement profond dans un rocher, si bien que nul ne pouvait plus la dégager. Elle dit à Henrik que dans quinze ans, un adolescent viendrait, porteur de cette hache, pour la lui rendre en personne, et que ce serait-là son enfant.*

Parmi les nombreuses créatures qui élisent domicile dans un arbre en particulier pour le protéger, on trouve des êtres très différents. Mais la malveillante Askefroa des Frênes et la douce Pjäsku des Chênes n'ont pas grand-chose d'autre en commun que d'être des esprits gardiens d'un arbre dit « libre », c'est-à-dire sacré et protégé. Les Gardien•ne du Chêne, peuvent passer pour des êtres humains, mais ont en général une partie du dos creuse, comme les Skogsrå. Il leur arrive de se mêler aux humains assez longtemps pour se marier et fonder une famille, car ce sont des êtres sociables et aimables, mais elles ne peuvent pas supporter de vivre loin de la forêt où se trouve leur arbre-racine. Ces créatures ont par ailleurs extrêmement peur de l'orage et de la foudre, car on raconte que Thor, l'ancien dieu de la foudre, est leur prédateur naturel et les poursuit pendant les nuits d'orage en leur jetant des coins de pierre (peut-être des cognées/haches en pierre) pour les écraser ou les fendre en deux. Les Ekrå ne sont pas malveillantes envers les humains, et se montrent plutôt protectrices, mais un peu possessives. Lorsqu'il y a de l'orage, on croit que la gardienne du chêne (pjäsku) sort du tronc de l'arbre, qui bouge alors beaucoup, qu'elle se met en grand mouvement, qu'elle court, et qu'elle est suivie par la foudre, et que pour se protéger, elle cherche à s'abriter partout où elle le peut, de préférence dans une embrasure de porte, une fenêtre ou une autre pièce ouverte. Ce sont les rares moments où elles s'approchent des maisons ou des granges qui ne sont pas isolées dans la forêt, préférant généralement rester dans les bois et dans la sécurité de leur grand chêne. Quand un homme se perd en forêt et qu'il rencontre un•e Gardien•ne du Chêne, la créature lui offre en général de la nourriture. S'il l'accepte, elle lui offre le gîte pour la nuit, et il en naît parfois un enfant, qu'on qualifie en général d'Enfant du Chêne.

Les Enfants du Chêne sont dotés d'une force physique exceptionnelle et d'une longue vie. Ils sont particulièrement doués pour travailler dans les forges, par exemple, où on raconte que leur art est toujours un peu imprégné d'un genre de pouvoir, car ces forgerons sont des demi-fées. On raconte aussi que, s'ils se rendent dans la forêt et trouvent un grand chêne, les Enfants du Chêne y recevront toujours un abri, de la nourriture et du secours. On prétend également que, si le Chêne qui les a vu naître est abattu, ils s'étiolent et meurent quelques semaines plus tard, ayant perdu la source de leur vitalité.

## CARACTÉRISTIQUES

**PUISSANCE** 8/15 (voir pouvoirs)

**CONTRÔLE PHYSIQUE** 6

**MAGIE** 10

**MANIPULATION** 8

Terreur 1

## POUVOIRS MAGIQUES

- ❖ Enchantement
- ❖ Malédiction
- ❖ Peut se transformer en animal.
- ❖ La végétation autour du chêne reflète l'humeur de l'Ekfroa.
- ❖ Peut ouvrir des passages souterrains dans le réseau de racines de l'arbre pour cacher ou capturer ceux qui y tombent.
- ❖ Fort•e comme un chêne : au prix d'une action rapide utilisée pour rassembler ses forces, la créature peut soulever des masses énormes, déraciner un arbre en l'attrapant par les branches, ou encore briser une maison d'un coup de poing.

## ÉTATS

- ☐ Effrayé•e -1 (la végétation frémit)
- ☐ En colère +2 (lance un projectile sur ses adversaires)
- ☐ Hébété•e
- ☐ Prudent•e (se transforme en animal et se cache)
- ☐ Sursaut d'énergie +2 (essaie de détruire quelque chose ou de blesser ses adversaires)
- ☐ Suppliant•e -2 (se met à pleurer, secouant le chêne de sanglots)
- ☐ Brisé•e : se transforme en mousse et réparaît dans le Chêne au bout d'1D6 heures.

## COMBAT

ATTAQUE	DÉGATS	PORTÉE
Griffes, Morsure*	2	0
Lancer (rocher)	2	1-3
Engloutissement	0†	0-4

\* Sous forme animale.

† Le sol s'ouvre et engloutit quelqu'un. La victime doit dépenser une action rapide et réussir un jet d'AGILITÉ pour y échapper. Un personnage englouti peut tenter de se libérer chaque round au prix d'une action lente : il lui faut pour cela obtenir deux réussites à un test de FORCE.

## RITUEL

On peut apaiser une Pjäsku en lui faisant des offrandes, en général des libations de vin ou de bière effectuées sur les racines de son chêne, ou encore des pièces ou d'autres cadeaux. La créature appréciera aussi qu'on lui bâtit un abri contre l'orage à proximité de son chêne. Le seul moyen de bannir définitivement ce Vaesen est d'abattre le Chêne qu'elle protège.

## SECRET

Même si on abat le chêne, l'Ekfroa reviendra à moins de s'assurer qu'il ne repousse pas, par exemple en salant la terre. Comme tous les esprits gardiens, l'Ekfroa protège l'arbre, et la forêt qui l'entoure. Elle leur apporte longue vie et prospérité. La chasser ou la tuer rendra une partie de la forêt stérile et désolée, privée de la magie qui l'alimentait.

