

## A

### La Sorcière de Feu

*«Les animaux sont des hommes comme les autres.»*

–La Sorcière de Feu.

Celle connue sous le nom de Sorcière de Feu est une femme d'une cinquantaine d'années, aux longs cheveux bouclés et grisonnants, au visage et au corps marqués par des brûlures qui lui valurent son surnom. Certains la décrivent comme une femme âgée, assise dans un fauteuil roulant, entourée d'animaux tandis que d'autres en parlent comme d'une femme au physique hypnotisant, habillée d'une superposition d'habits amples et de longues étoffes dont des serpents dansent sur son corps. Grande mystique, la Sorcière de Feu, en plus d'inspirer la crainte et la fascination, est surtout connue pour être l'auteur d'un ouvrage ésotérique et animiste d'importance, *La Nuit des Temps*.

Aussi loin que l'histoire le retient, la Sorcière de Feu a toujours parlé aux animaux. Convaincue de porter un message d'importance en leurs faveurs, elle s'est depuis toujours évertuée à partager ses croyances avec les hommes qui acceptaient de l'écouter. Ainsi, elle prétendait faire partie d'un ancien ordre de femmes capable de comprendre les animaux et de parler avec des esprits divins. C'est cette dévotion et cette foi sans limite qui faillirent lui être fatale. En effet, la communauté qui l'avait vue grandir n'acceptait que très difficilement les « délires » animistes de la jeune femme qu'elle était alors. Les rumeurs non fondées de proximité contre-nature avec les animaux, de pratiques de rituels satanique et de magie noire et d'utilisations de drogues toxiques circulèrent et s'amplifièrent inexorablement, jusqu'à ce qui devait arriver arriva. Une nuit sans lune et après plusieurs mises en garde, les membres de la communauté décidèrent de chasser coûte que coûte la jeune femme. Ils la forcèrent à quitter son habitation, la rouèrent de coups, la brûlèrent à de nombreux endroits, la taxant de sorcière et de fille du diable. Son visage fut relativement épargné même si elle arbore encore quelques cicatrices de nos jours mais c'est surtout ses avant-bras et son dos qui portèrent les traces de l'intolérance de ces hommes. Elle fut donc exclue et trouva refuge dans une grotte non loin.

Solitaire par obligation, elle débuta une vie de recluse et perdit avec le temps, le sens de la réalité. Aujourd'hui, La Sorcière de Feu est une femme pour le moins dérangée, alternant périodes de pleine conscience et passages hautement schizophréniques. C'est d'ailleurs suite à une transe expérimentale qui dura une douzaine d'heures qu'elle écrivit d'une traite son seul et unique ouvrage, *La Nuit des Temps*. Lors d'une nuit entière, une nuit hors du temps, elle partagea un long repas halluciné autour d'un feu de camp avec huit divinités d'animaux. Selon ses dires, les créatures lui avaient dévoilées les secrets de l'univers et les symboles qui devaient permettre de les utiliser.

La légende veut que la Sorcière de Feu vive au sein d'une ville fantôme anciennement nommée Déchalumeau, ruines sinistres du village qui l'a autrefois exilé. On raconte qu'elle aurait lancée une malédiction sur la communauté et que, du jour au lendemain, tous les habitants se seraient volatilisés. Aujourd'hui, elle vivrait entouré de nombreux animaux serviles –certains parlent de tigres, d'autres de singes – qui ne seraient autres que les défunts habitants de Déchalumeau. D'ailleurs, les rumeurs les plus folles courent à son propos. Des voyageurs prétendant l'avoir rencontrée affirment qu'elle peut prendre l'apparence de n'importe quel animal, qu'elle peut surgir dans les rêves de ceux qui dorment dans la ville, qu'elle possède des runes sur lesquels sont écrits les noms sacrés des Dieux-Animaux et que les pierres permettent de contrôler n'importe quelle bête auxquelles elles sont liées...

## **B**

### **La Nuit des Temps**

**Réputation : 18**

Ouvrage Zoologique et ésotérique, *La Nuit des Temps* est un recueil d'informations inestimable. Se présentant sous la forme d'un livre de 15 x 21 cm, de 365 pages, rédigé en français, le grimoire est une encyclopédie de signes rituels et de symboles animistes. En outre, l'ouvrage présente un panthéon de divinités nommés « Dieux-Animaux », des entités tantôt représentées en tant qu'animaux aux proportions gigantesques tantôt comme des humanoïdes à tête animale. Le Panthéon principal est composé de huit divinités majeures qui peuvent, pour la plupart, être associées aux Totems chamaniques : Aaron le Dieu-Corbeau, Cervelame le Dieu-Bouc, Kosar le Dieu-Hibou, Lobo le Dieu-Chien, Raterin le Dieu-Rat, Rose la Déesse-Truie, Sérénie la Déesse-Grenouille et Shilam le Dieu-Chat. D'autres divinités dites « mineures » sont citées ainsi qu'un ensemble complexe de rituels occultes devant favoriser la bonne grâce de ces créatures ainsi que leurs venue sur Terre. Le nombre d'exemplaires encore en circulation est aujourd'hui inconnu.

**XXX ENCADRE XXX**

### **La Sorcière de Feu**

**Réputation : 14**

**Niveau de mise en scène : 5**

**Profil : Chaman**

**Penchant : Lunatique**

**Caractéristiques :** toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Connaissance 3D, Perception 5D, Volonté 5D et Empathie 4D.

**Spécialités :** Sens du danger (Confirmé), Dressage (Expert), Herboristerie (Débutant), Empathie Animale (Expert) et Transe (Confirmé).

**Seuils de Blessure : 5/7/9**

**Protection :** aucune (vêtements légers).

**Matériel :** une lance au manche gravé de symboles dont seul la Sorcière a le secret (3D/2B) et plusieurs couteaux (1D/1B).

**XXX ENCADRE XXX**

**XXX MARGE XXX**

## **Mise en scène**

La Sorcière de Feu est une femme versatile. Constamment perdue dans ses pensées et rêvant éveillée, elle s'exprime par saccades, lentement et parfois de manière incompréhensible. Le cheminement de sa pensée n'est pas évident à suivre et le commun des mortels ne comprendra pas la moitié des phrases prononcées par la Chaman. Si les personnages en viennent à la rencontrer, n'hésitez pas à la représenter comme une folle parlant à voix haute, aux paroles abstraites, ignorant parfois ses interlocuteurs et au comportement pour le moins étrange - et cela même quand elle affirme vouloir aider. Les personnages devraient toujours douter de ses motivations et de la confiance qu'ils peuvent lui accorder.

**XXX MARGE XXX**