

**Incarnées et Âmes Doubles créées
par la communauté
« Autour de Meute »**

J'ai de la chance. J'ai même beaucoup de chance. Le jeu de rôle que j'ai écrit aux Éditions John Doe, Meute, a été très bien accueilli. Plus grande joie encore, une communauté s'est formée autour du jeu sur un groupe Facebook, « Autour de Meute ».

Il y a beaucoup d'échanges et de vie sur ce groupe ! Le document que vous êtes en train de lire est une compilation de créatures créées à l'occasion d'un petit concours amical.

Vous y croiserez la terrifiante **Chasse Sauvage** de Nicolas Texier, le voleur compulsif **Felteu** de Sébastien Mintoff, la malédiction du **Lébéro** de John Clayton Greystoke, l'épouvantable **Père Fouettard** de Clément Roussel et l'ensorcelant **Selkie** de Cyn Manosolo, gagnante de notre petit concours.

Tous plus intéressants les uns que les autres !

C'est une grande fierté pour moi de voir la communauté s'emparer ainsi du jeu et d'y développer ses propres créations. N'hésitez pas à les faire vivre sur vos propres tables, dans vos propres parties !

Julien Moreau



Sommaire

- 1 **La Chasse Sauvage**, *par Nicolas Texier*
p.4
- 2 **Le Felteu**, *par Sébastien Mintoff*
p.7
- 3 **La légende du Lébéro**, *par John Clayton Greystoke*
p.10
- 4 **Le père fouettard**, *par Clément Roussel*
p.13
- 5 **La Selkie**, *par Cyn Manosolo*
p.15

La Chasse Sauvage

Par Nicolas Texier

La chasse à courre terrifiante qui parcourt le ciel nocturne à la recherche de ses proies existe dans plusieurs pays d'Europe. Elle est parfois menée par le Diable, par Saint-Hubert, par le Grand Veneur mi-homme, mi-elfe Wild Edric dans le Shropshire ou par le roi Horla dans certaines régions de l'Angleterre ou du Pays de Galles. Désignés sous le nom de « menée d'Hellequin » dans le Poitou, la Chasse sauvage est toujours accompagnée par des chiens de l'enfer aux yeux rouges et à la gueule incandescente, proche des Chiens Noirs qui hantent les routes de Grande-Bretagne et mordent voire dévorent les voyageurs imprudents.

La Chasse sauvage est encore parfois incarnée dans un groupe de chasseurs à courre, mais ce mode de chasse disparaissant, le Veneur et ses suivants s'incarnent plus volontiers de nos jours en un gang de bikers qui parcourent les petites routes de province afin de donner la chasse à des motards, à des automobilistes solitaires, voire à des piétons qui n'auraient pas eu la présence de quitter la route en voyant surgir de l'obscurité la terrible horde pétaradante de ces motards de l'enfer, accompagnés de leurs monstrueux dogues aux yeux rougeoyants, capables de courir à une vitesse surnaturelle. Leur rituel d'incarnation consiste en effet à chasser leurs victimes, jusqu'à ce que celles-ci succombent de peur, d'épuisement, ou d'un accident mortel compte tenu des risques qu'elles ont pris dans la panique. Certains, par désespoir, choisissent néanmoins de les affronter et meurent dévorés par les chiens et sous les coups que donnent les chasseurs eux-mêmes, à l'aide de battes de baseball, de chaînes ou en utilisant leurs motos comme boutoirs. Quand ils ne sont pas en chasse, les membres de la chasse sauvage tentent de

garder les apparences d'une vie normale. Mais leur existence en groupe, au milieu des dogues et des motos, leur attire souvent des ennuis qui les forcent à se chercher une autre tanière, menant ainsi une vie semi-nomade.

L'abandon du cheval au profit du moteur leur a cependant permis d'étendre leur zone de nomadisme, et on en trouve désormais qui sillonnent toute l'Europe, et il se murmure que l'on en aurait aperçu aux Etats-Unis sur le route 66, ou dans les banlieues de Moscou.

Et si ... ?

La Meute voit surgir sur son territoire une chasse sauvage qui s'installe dans une casse de voitures ou dans une ferme abandonnée. Et tout va bien tant qu'elle ne part pas en chasse, même si la présence des énormes chiens noirs (un croisement de races diverses, ayant pour points communs leur taille énorme et leur férocité) est difficile à supporter pour les Neuris. Au bout de quelques semaines, cependant, plusieurs disparitions inexplicables sur de petites départementales isolées commencent à

attirer l'attention de la police. Faut-il donc inciter la Chasse Sauvage à reprendre la route ? A moins qu'un Suiveur de la Meute se fasse soudain prendre en chasse par le gang, et que les personnages-joueurs

soient contraints, toute affaire cessante, de foncer à la rescousse de leur proche, et de s'engager dans une poursuite sauvage contre la meute du Veneur, qui s'achèvera dans le sang... ?

La Chasse Sauvage

Niveau de menace : Antagoniste de scénario

Niveau de santé : Entre 3 et 5, suivant la taille de la Chasse

Spécialités : Vivacité, endurance

Capacités :

Surgie de la nuit : La Chasse peut à volonté apparaître et disparaître dans la nuit. La mise en oeuvre de cette capacité exige néanmoins que la Chasse surgissent soudain à pleine vitesse, sur un terrain assez long et plane pour qu'elle puisse atterrir (ils semblent descendre du ciel, depuis des nuages obscurs ou du fin fond de la nuit), ou qu'elle soit lancée à pleine vitesse, pour s'élever peu à peu dans les airs et disparaître dans l'obscurité.

Chiens Noirs : La Chasse est accompagnée de dogues monstrueux, qui font des adversaires tout à fait acceptables même pour un Neuri. Dégageant une forte odeur d'humus, d'huile de moteur et de pourriture, les Chiens Noirs opposent leurs crocs acérés et venimeux (une morsure du Chien Noir empêche d'avoir recours aux dés du Lien de Meute pour en guérir), et leur vitesse fulgurante à tout membre de la Meute qui voudrait s'y frotter (les rattraper ou leur échapper demande de réussir un test de Corps à un niveau Très Difficile).

1 *Panique* : L'apparence terrifiante des Chasseurs (sorte de bikers démoniaques, à la Mad Max Fury Road) et le contexte de leur apparition leur confèrent la capacité de faire plonger leurs proies dans un état de panique qui leur ôte toute conduite rationnelle (qui consisterait par exemple à rejoindre la gendarmerie la plus proche, ou à quitter la route pour trouver un refuge inaccessible aux engins). En proie à une terreur incontrôlable (à moins d'un test d'Esprit niveau Très Difficile), les victimes ne parviennent qu'à fuir, le plus vite possible, et à tout faire pour échapper à la Chasse, quitte à mourir dans un accident de voiture.



Le Felteu

Par Sébastien Mintoff

Depuis plus d'un quart d'heure, Servan restait là, silhouette immobile et voûtée sous une pluie battante, indifférent à la course des piétons se pressant pour rentrer chez eux. Sur le trottoir, il fixait par delà la vitrine du bureau de tabac le portefeuille qu'un client avait laissé sans surveillance sur le comptoir, trop occupé à remplir ses grilles de loto. Un porte-clé pendait à la petite pochette de cuir et en cet instant précis, Servan ne désirait rien d'autre au monde que cette insignifiante babiole. Au fond de ses poches, ses longs doigts s'agitaient cependant qu'il pénétra prestement à l'intérieur du commerce...

Nombre de récits nous content les farces et autres espiègleries dont les Lutins se rendent coupables. Souvent amusantes mais parfois cruelles, ces fables mettant en scène ces petits êtres malicieux ont traversés les époques et les régions. La plupart du temps rattaché et fidèle à un foyer humain au sein duquel il apporte son aide, notamment pour toutes tâches liées aux soins des bêtes et au labeur agricole, le Lutin entre dans une colère noire à la moindre moquerie et autre témoignage d'irrévérence à son égard et poursuivra de sa rancœur l'auteur d'un tel méfait.

De nos jours encore, il s'agit là d'un folklore puissant. On ne sera donc pas étonné d'apprendre que ce type d'Incarnés est presque aussi courant que les Ogres (p85). Sous l'appellation générique de « Lutin », on dénombre de nombreuses sous catégories qui sont autant de variations sur le thème. Ici, nous nous intéresserons à l'une de ces versions : le Felteu.

Plus que tout autre membre de la communauté Lutine, le Felteu, aussi nommé Fouilletout ou Feuilletou selon les régions, est un kleptomane compulsif, se délectant tout à la fois de l'excitation liée au vol et au tord ainsi causé à sa victime, lorsque cette dernière constatera la disparition de son bien personnel.

Si le Felteu tentant de s'incarner n'attachera aucune importance au sexe, à l'activité professionnelle et au mode de vie de son hôte potentiel, il veillera surtout à

choisir un individu matérialiste et envieux. D'humeur changeante, il portera également son intérêt sur des hôtes soupe-au-lait, lunatiques et parfois même bipolaires. Capable à la moindre déception de retirer la confiance qu'il aura précédemment accordé, le Felteu ne manquera pas de déstabiliser les gens de son entourage par ses revirements émotionnels. Taciturne, peu aimable et très susceptible, ce Surnat' s'en tiendra au strict minimum dans ses interactions sociales et finira tôt ou tard dans un isolement consécutif à ses sautes d'humeur.

Au fil du temps, l'hôte du Felteu connaîtra une perte de poids importante et ses membres s'étireront, lui donnant une silhouette filiforme, sinon frêle. Les joues se creuseront alors que les pommettes seront un peu plus saillantes. La taille de l'humain accueillant l'Incarné se réduira progressivement et lui fera perdre de 15 à 20 cm et devra être compensé par le port de talons ou de semelles compensées. De plus, une exagération de la cyphose thoracique se mettra en place, rendant l'hôte légèrement bossu. Enfin, la dextérité et la vivacité de l'hôte bénéficieront d'une augmentation conséquente, contrastant avec l'aspect fragile de cet Incarné.

Si un Neuris venait à croiser la route d'un Felteu, il n'aurait guère de mal à relever une odeur évoquant le fourrage et le lait.

Un Felteu se repaît des pulsions amenant les humains à posséder des biens matériels. Il poussera inéluctablement son hôte à la kleptomanie, achevant ainsi son rituel d'ancrage.

Une meute de Neuris se voyant contrainte de cohabiter sur son territoire avec cet Incarné, devra prendre grand soin de ne pas le froisser et optera pour une approche diplomate. Dans le cas contraire, même si un Felteu n'a pas les ressources nécessaires pour s'engager dans une opposition physique face à un Neuri, ce Surnat' saura faire preuve d'une pugnace inventivité pour causer toutes sortes de désagrément à une meute qui l'aura offensé. Mais avec tact et patience, une meute pourrait faire d'un Felteu un

contact fiable et fidèle, en mesure de fournir informations et ressources. Du moins, jusqu'à la prochaine malheureuse parole d'un Neuri impulsif...

Et si...

- Un Felteu vient à dérober un objet dont il ignore l'importance et l'attachement aux yeux de son propriétaire, s'attirant les foudres d'un ennemi à la puissance insoupçonnée et déterminé à récupérer son bien ? Ajoutons à cela qu'après le vol, l'objet est dissimulé sur le territoire de la meute, sans que cette dernière ne le sache.

- Après avoir involontairement froissé un Felteu, un Suiveur ou Allié de la meute s'en vient quérir l'aide des Neuris afin d'apaiser l'ire du Surnat' et de mettre un terme à la vengeance de ce dernier.

Le Felteu

Niveau de Menace : Second rôle (2) ou Antagoniste de scénario (3)

Niveau de Santé : 2 (Second rôle), 3 (Antagoniste de scénario)

Spécialités : Esquive, Vol

Capacités spéciales :

Mémoire eidétique : le Felteu est capable de se souvenir dans les moindres détails d'un lieu, d'une personne ou d'une conversation.

Escamotage éclair : pour parvenir à confondre un Felteu en pleine tentative de vol, le Neuri devra réussir un jet d'Esprit contre le Surnaturel et sa Spécialité Vol. En cas d'échec, le Felteu parvient à faire littéralement disparaître l'objet ainsi que l'odeur de ce dernier. Une éventuelle fouille au corps ne permettra pas de repérer l'objet. Cette capacité ne fonctionne qu'avec des choses tenant dans une main.



La légende du Lébéro

Par John Clayton Greystoke

La légende

Il est certains maudits ou pêcheurs qui la nuit ne peuvent plus occuper leur lit. En effet, dès que la lune luit, ils se dévêtent et se couvrent d'une peau de bête (lapin, lièvre, renard, mouton chèvre etc...) avant de se baigner dans l'eau d'une fontaine. Ils doivent ensuite, la même nuit à l'ombre de la lune, passer sous le clocher de 7 paroisses (certaines variantes, parlent de se baigner dans 7 fontaines).

Comme la tâche est épuisante, il leur arrive de prendre en otage un noctambule qui passe, de grimper sur son dos et de le forcer à courir à sa place. La chose est épuisante et il ne serait pas étonnant que certaines victimes n'aient pas survécu à l'effort, mais le Lébéro n'en a cure et s'il le faut trouve une nouvelle monture. »

Si le Lébéro échoue, il reste Lébéro et retente toutes les nuits sa chance. Si le Lébéro échoue, juché sur sa monture, le porteur est à son tour frappé de la malédiction.

Au matin, le Lébéro redevient humain, libéré ou non. Ceux qui sont frappés de la malédiction peuvent être reconnus au fait qu'ils serrent la main en ayant la paume tournée vers le sol. C'est une vieille légende et il y a bien longtemps que l'on n'a pas vu un lébéro.

Mais ...**L'incarné**

L'incarné sera l'esprit d'un Lébéro médiéval ou antique, mort avant d'échapper à sa malédiction. Il prendra pour cible sans préférence un homme ou une femme, insomniaque. Le nouveau Lébéro « Incarné », tentera de mettre un terme à la malédiction. Mais, en Périgord comme ailleurs, les lieux ont changé et le Lébéro ne reconnaîtra rien (que ce soit la version avec les paroisses ou celle avec les fontaines) et il ne pourra de toute façon pas lever la malédiction. Et chaque victime qu'il entraînera dans la folie de sa malédiction sera incapable d'en venir à bout.

Au début, très peu remarqueront le problème. C'est un drame qui va se jouer dans le silence de la nuit. Peut être que certaines victimes vont être retrouvées mortes d'épuisement. Les premières investigations ne constateront ni violences particulières, ni sévices, ni même de vol. D'ailleurs, aucun lien ne sera fait entre les victimes, ce qui amènera à classer ces affaires sans suite.

Pourtant, le danger de cet incarné est de recommencer toutes les nuits, prenant toutes les nuits un ou plusieurs otages, et d'échouer toutes les nuits, transformant les victimes survivantes en Lébéros.

Chaque nouveau Lébéro tentera, en vain, chaque nuit de lever sa malédiction, en créant par son échec, de nouveaux Lébéro.

Rapidement, le drame silencieux d'une nuit va prendre le tour d'une insurrection nocturne perpétuelle. Des gens sortent de chez eux, ne répondent plus et parcourent des kilomètres en grimant sur le dos d'autres personnes, occasionnant des scènes de violence quand les amis/proches de la victime tenteront de la défendre. Il est possible que certains Lébéro soient blessé ou tués. S'ils ont un brin de jugeote, les gendarmes et policiers mettant en corrélation avec ces événements les nombreuses déclarations de personnes disparues, comprendront que cela n'a rien à voir avec la frénésie d'un groupe de geek à la sortie d'une nouvelle version de « Pokemon Go ».

Si la situation en arrive à ce point, il est très facile de parier que les Luparis vont vouloir s'en mêler. Si la meute comprend le danger, elle pourra essayer de régler le problème en éliminant l' « Incarné ». Cela devrait avoir pour effet de libérer tous les autres Lébéro. Nos amis Neuris, pourront reconnaître les Lébéro à leurs traits tirés (au fait que leur chambre est inoccupée) et au fait qu'ils serrent la main la paume dessous (tant pis pour ceux qui tapent le bisou).

Il y a deux moyens de régler le problème.

Tout d'abord, la meute peut décider d'exécuter purement et simplement l'Incarné. Il faudra alors le brûler afin de détruire son corps. Dans cette optique, ils ne doivent oublier que le Lébéro est lui-même une victime et que redevenu

humain, c'est un « simple villageois » comme les autres. Ce pourrait être votre frère ou votre gosse. Et le Lébéro lui-même n'est pas proprement violent. Il monte juste sur des gens pour les faire courir, ce qui les fait parfois mourir.

Deuxième solution, la meute pourrait essayer d'aider le Lébéro premier à lever la malédiction. Cela demanderait des travaux de recherche pour retrouver les clochers de l'époque et ensuite, on embarque le Lébéro dans un véhicule, et on lui fait faire le tour de Dordogne dans la nuit. Mais prendront-ils le temps ? Y penseront-ils ?

L'incarné :

Niveau de menace : 3 ou 4 (selon l'ampleur que l'on veut donner au chaos qui en découle)

Niveau santé : 6

Spécialité : Course.

Capacités spéciales :

- Immortel sous forme Lébéro : L'hôte peut être tué, et on peut tout de même tuer le Lébéro en détruisant chaque parcelle de son corps par le feu.

- Suggestion mentale par contact : En montant sur le dos d'une victime et en la touchant, le Lébéro la fait courir où il souhaite aller.

Les rejetons de l'Incarné :

Niveau de menace : 2 (figurants).

Niveau santé : 3

Spécialité : Course .

Capacité spéciale : Suggestion mentale par contact.



Le père fouettard

Par Clément Roussel

Le père fouettard est une icône connue de tous les enfants français et plus encore dans le nord-est de la France où il est le pendant négatif de Saint Nicolas.

Selon le folklore à Noël, il donne des morceaux de charbons aux enfants qui n'ont pas été sage, voir des coups de fouets.

Comme toujours, la réalité est à la fois proche et éloignée du mythe.

Le père fouettard est un incarné qui apparaît toujours dans un hôte masculin ayant un contact particulièrement régulier et proche avec les enfants (professeur, assistant social, représentant religieux ou chauffeur de bus ...).

Il a la particularité de se nourrir de la souffrance psychologique et physique des enfants. De l'extérieur, il donne l'impression d'être quelqu'un de bien, d'attentionné et de moralement irréprochable.

Sa seule particularité physique est qu'il est rasé de prêt et qu'il doit se raser fréquemment, au moins deux fois par jours, ou une barbe noire et épaisse se mettrait rapidement à pousser. Un Neuri lui donnerais l'odeur de la mousse à raser et du cuir.

Dans les coulisses, il est passé maître en psychologie des enfants et utilise son ascendant sur eux pour les pousser à commettre des bêtises, grâce à des petites phrases qui font mouches, ou un enseignement quelque peu ... tordu. Rien de grave, au début.

Le temps passant, les enfants les plus réceptifs commenceront à voler des

bonbons, à casser des objets, à se battre et plus encore.

Ces méfaits et leurs répercussions mentales (doute, colère, peine, ...) le nourrissent. À la fin de l'année, le père fouettard choisit l'enfant qui a été le plus vilain parmi ceux qu'il appelle son « cheptel », le kidnappe et le fouette jusqu'à ce qu'il rende l'âme ... que l'incarné va dévorer.

Il dévore ainsi l'âme d'un enfant tous les ans et se débarrasse d'une manière ou d'une autre du corps dont il ne fera rien. Il déménage quand cela commence un peu trop à se voir dans la région.

Un détail qui a son importance : le père fouettard ne s'en prend qu'aux enfants âgés de six à dix ans, début de l'adolescence. Avant, il n'a pas grand-chose à manger, et après l'impact hormonal rend la manipulation beaucoup plus risquée pour lui.

Le Père Fouettard

Niveau de menace : Antagoniste de scénario (3)

Niveau de santé : 1+

Spécialité : Persuasion/manipulation

Capacités spéciales :

Connaitre les faiblesses : Le père fouettard sait en regardant une personne si celle-ci a des faiblesses mentales particulières. Il sait ainsi rapidement repérer les âmes doubles ou les personnes ayant déjà tué quelqu'un. Cette capacité est encore plus forte sur les enfants et il peut avoir des visions de ce qu'ils considèrent comme leurs méfaits accomplis.

Lien mental : Le père fouettard se nourrit de la douleur mentale qu'il provoque chez sa victime et que celle-ci provoque autour d'elle. Son niveau de santé est égal au nombre d'enfants qu'il a manipulé, ce à quoi on ajoute le nombre de victime de ces manipulations. Un enfant se libère de ce lien mental en avouant ses fautes et en effectuant un acte de repentance réparateur envers les victimes.



La Selkie

Par Cyn Manosolo

Connaissez-vous le lac du Salagou, près de Clermont-l'Hérault ?

C'est un lac artificiel, né d'un barrage construit par l'homme, et n'a pas la patine légendaire d'autres plans d'eau. Mais il est ... bizarre. Je suis sûre qu'il est habité par des fades et autres galipots ! Le lac coupe un torrent où, selon les légendes du coin, se baignaient des nymphes romaines et des diabolins facétieux. Une arête de roches – la montagne de Liausson – le sépare de la faille encaissée et menaçante que constitue le cirque de Mourèze, où serpente la Dourbie.

L'eau y semble de plomb. Etrange ambiance que làbas. Les courtes vagues clapotent comme on pleure. Au nord, les nuits d'orages, la barrière gris-bleu du causse du Larzac vire au gris électrique. Au sud, les nuées s'obscurcissent. Les premiers éclairs zèbrent les cumulus. Les roulements du tonnerre semblent ressusciter la vieille voix rauque de Jupiter.

Les roseaux se balancent, les eaux du Salagou sont parcourues de phosphorescences. Les ruines du village de Celles semblent crépiter, comme si la force électrique des éléments s'y concentrait. Sur la plage, un serpent au corps marqué de gris, noir et blanc ondule vers l'eau et plonge.

Au sein de cette eau que les moins avertis prennent pour un lac à touristes (et qui

l'est en effet durant l'été), il faut savoir que des événements singuliers se produisent.

Depuis quelques années, en effet, il semblerait qu'une Selkie hante les parages. La créature a-t-elle remonté l'Hérault, dont le Salagou est un tributaire, depuis l'océan, via Méditerranée ?

Les Selkies sont des phoques vivant la plupart du temps dans l'océan. Le mot selkie proviendrait du dialecte « scot selich » ou du vieil anglais « seolh », les deux termes signifiant « phoque ».

Ces créatures, immortelles, passent le plus clair de leur temps en mer, mais occasionnellement ils rejoignent le rivage, enlevant leur peau pour y reprendre forme humaine, devenant de superbes jeunes filles (très rarement, de beaux jeunes hommes). C'est alors que les selkies pourraient être observées, dansant et chantant d'une voix mélodieuse sous la lumière de la lune, ou se prélassant au soleil sur les rochers des plages isolées et les îles côtières. On dit qu'elles ne peuvent prendre forme humaine que la 9ème nuit de chaque mois, ou les soirs de pleine lune, ou à la Saint-Jean, au solstice d'été. Sous cette forme, elles exercent un fort pouvoir de séduction sur les êtres humains qui les voient.

La majorité des légendes dépeignent les Selkies comme des êtres pacifiques, mais ce n'est pas toujours le cas.

Certaines Selkies plus malfaisantes ensorcellent les êtres humains et les attirent en mer, où ils disparaissent. D'autres histoires font état de jeunes personnes devenues folles d'amour pour une Selkie aperçue sur le rivage et ayant perdu goût à la vie, passant tout leur

temps sur le rivage à regarder fixement l'eau bleue.

Il est dit également que la personne insatisfaite ou malheureuse en amour, et qui désirerait appeler à elle une Selkie, doit verser sept larmes dans l'océan. La Selkie viendra alors à elle pour l'enlever et l'emporter dans son domaine aqueux.

Lorsque leur habitat est menacé, que des animaux marins (surtout des phoques !) sont tués, les Selkies peuvent se venger en amenant des tempêtes, en retournant les bateaux des pêcheurs ou en faisant disparaître les troupeaux qui auraient été mis à paître près du rivage.

La Selkie, sous forme humaine, exerce un pouvoir de séduction fort sur les êtres humains, mais c'est également à ce moment-là qu'elle est la plus vulnérable. En effet, si un homme découvre son accessoire ensorcelé (sa peau) et le dérobe, la Selkie devra lui obéir tant qu'elle ne l'aura pas retrouvé. Dans cette situation, il arrive parfois que la femme-phoque et l'homme qui la tient sous sa coupe finissent par s'attacher l'un à l'autre, se marient et aient des enfants. Les enfants des Selkies, outre leur grande beauté héritée de leur parent selkie, se reconnaîtraient à la présence d'une excroissance de peau entre les doigts, qui ferait ressembler leurs mains à des nageoires.

La Selkie est une bonne épouse mais triste, qui reste souvent assise sur le rivage à contempler l'océan. Si la peau n'est pas détruite par le feu et que la Selkie la retrouve, elle plongera dans les profondeurs de l'océan pour ne jamais revenir, laissant mari et enfants, tout comme certaines sortes de sirènes.

Parfois, ce sont mêmes les enfants qui retrouvent un jour la peau de phoque et la rendent innocemment à leur mère, qui retourne alors à son royaume sous-marin. L'homme ne revoit plus jamais son épouse selkie ; cette dernière revient parfois jouer avec ses enfants dans les vagues et leur offre des coquillages lorsqu'ils sont au bord de l'eau.

Notre Selkie qui hante le Salagou est de ce genre-là.

Un soir de pleine lune, il y a bien longtemps, elle s'était aliénée à un humain, qui l'avait découverte sur les rives de l'île de Guernesey et avait volé sa peau. L'humain, fou d'amour pour elle, l'avait alors ramenée dans les terres, voulant l'éloigner le plus possible de l'océan, et s'était installé dans les terres, dans le village de Celles. L'humain lui fit trois beaux enfants, puis vieillit et mourut, sans jamais rendre sa peau à la Selkie et ainsi la libérer. A la fin des années 60, lorsque le barrage fut construit, le village de Celles abandonné et le lac créé, la Selkie s'abandonna à la contemplation de ses eaux étranges, ne le quittant plus que de rares fois dans les ruines du village qui abrita jadis sa demeure humaine. Elle continua à chanter et danser, mais ses chants étaient si tristes et mélancoliques que n'importe quel esprit faible qui les entendait semblait dans une dépression profonde, le poussant, au bout de quelques jours, au suicide. Heureusement, le village de Celles avait été exproprié, et était désormais désert.

Ses enfants, connaissant la nature de leur mère (et non affectés par ses charmes, évidemment) finirent par partir, la laissant à ses tristes pensées, préférant la savoir

éloignée de tout et tout le monde, mais la sachant somme toute à l'abri. Ils partirent habiter ailleurs, l'un à Albi, l'autre à Montpellier, et enfin le dernier à Millau. Leurs mains palmées permettraient de les reconnaître facilement.

Le lac est devenu très touristique, drainant beaucoup de personnes autour de l'endroit, et mettant à mal l'isolation de la Selkie. D'ailleurs, une vague de suicides étranges continue à se propager dans la région. Des vacanciers, heureux de partir en congés avec femmes et enfants, et qui subitement se jettent du haut du barrage. Un homme d'affaires, qui passait par là, et se défenestrait soudain, alors qu'il ne montrait aucun penchant suicidaire ne serait-ce que quelques jours auparavant. Et ainsi de suite.

Les élus sont inquiets pour la réputation de la région, le tourisme étant une manne pour ses habitants, et met à mal le projet qui prévoit la réhabilitation du village. Ils se doutent que cela n'est pas très naturel, et font jouer leurs contacts, et demandent de l'aide aux Luparis.

C'est à travers un d'eux que la meute est contactée, pour régler ce problème pas très naturel.

Les enfants, évidemment, et peut-être quelques vieux très vieux du coin connaissent l'origine de cette vague de suicides. Leur demander d'intervenir est inutile : la Selkie est tellement enfermée dans son isolement, qu'elle n'écoute plus personne.

Si un Neuri devait rencontrer la Selkie, ou ses enfants, il sentirait une odeur de sang

étrange...Comme une odeur de sang froid (et oui, ils sentent le poisson !).

Un ou une Neuri pourrait entrapercevoir la fascinante Selkie, en plus de l'entendre chanter, et en tomber éperdument amoureux (ratant un jet de contrôle mental). Il ou elle refuserait alors de quitter les rives du lac, espérant revoir sa belle.

Sa santé serait en danger. Il ou elle ne mangerait plus, ne dormirait plus, serait incapable de se transformer, bref, il ou elle serait sous le contrôle mental de la Selkie.

Il n'y a qu'un seul moyen de régler ce problème : retrouver la peau de la Selkie, et lui rendre sa liberté.

Si la meute décide d'attaquer la Selkie, bien mal leur en prendrait. Elle déchaînerait alors les eaux du lac contre eux. Si un Neuri est sous son contrôle mental, elle le forcerait même à se dresser contre ses compagnons (s'il rate encore un jet)

Si elle décide au contraire de l'aider, ils comprendront vite ce qu'il faut faire, surtout s'ils parlent aux enfants et aux vieillards du coin.

La peau se trouverait encore dans les ruines de Celles, dans un coffre scellé enterrée dans une cave. S'ils arrivent à lui rendre sa peau et la libérer, elle s'en retournera dans son royaume fait d'eau. Le ou la neuri sous son contrôle sera libéré également, et la vague de suicides cessera immédiatement.

De plus, la meute gagnerait une alliée à vie.

La Selkie

Niveau de menace : 3 ou 4 (plus si elle est attaquée)

Niveau de santé : 5 ou 6

Spécialité : Séduction

Capacités :

- Immortelle
- Contrôle mental
- Chant
- Nage

Capacités spéciales :

1 Si elle est attaquée, elle est capable de se servir de n'importe quel élément liquide pour déchaîner des tempêtes

2 Suggestion mentale : si quelqu'un est sous son charme, elle peut lui demander de faire ce qu'elle veut

