

# CIARRA SHY-RU



*Ne laissons jamais personne parler pour souiller  
La mémoire de Ciarra, qui Candrize sauva  
D'une mort certaine, vipère de bien vile couvée  
Qui des cieux attaqua au son des cris d'effroi*

*Seul puis vingt, à la fois simples et sages  
Ils se dressèrent bravement pour offrir leurs vies  
Alors que résonnaient les terribles cris de rage  
De Ciarra qui perdait père et ami*

*Le monstre goûtait et léchait le sol sanglant  
Puis aperçut la Chaîne au cou de Ciarra  
Qui brillait de magie et d'un pouvoir puissant  
Qui en son sein l'emprisonna*

*Et alors que dans ses yeux perçait la folie  
Ciarra prit son bien-aimé, et vers son destin bondit*

Voici l'histoire de Ciarra Shy-Ru, qui nous apprend le véritable sens du mot courage. Il y a bien longtemps existait un village du nom de Candrize, bâti sur une haute corniche d'un des versants du Mont Tyrock. Les maisons et les bâtiments qui le composaient s'élevaient haut dans le ciel, et la crevasse dessous plongeait profondément dans la terre. On ne pouvait atteindre Candrize qu'en parcourant le chemin raide et battu par les vents qui remontait le flanc de la montagne. Et il y a bien longtemps vivait Shy-Ru, la plus fidèle fille de Candrize.

Ciarra était l'enfant de Ciar'h Rhan, le respectable Ancien de Candrize. Dans ses jeunes années, Ciarra apprit tout ce que devait connaître un chef, pour que tous sachent qu'elle était capable de reprendre le flambeau après la mort de son père. Ciar'h Rhan guidait son peuple depuis de nombreuses années, et il inspirait à tous amour et respect – pour ses qualités, mais également grâce à la Chaîne de la Capture. Depuis l'époque de l'arrière-arrière-grand-père de Ciar'h Rhan, le créateur de la chaîne magique, tous les dirigeants de Candrize l'arboraient pour aider les habitants à rester unis contre la peur qu'ils ressentent face au Châtiment à venir. Et de la même manière, Ciarra Shy-Ru la porterait quand son temps viendrait.

Puis Ciarra quitta l'enfance et devint une jeune femme. Elle s'était promise à Marat Bhen, un homme beau et fort, à l'œil clair et au cœur noble. Le village entier les appréciait, et Ciarra pensait sans cesse rêveusement aux enfants qu'elle pourrait mettre au monde, tout en aidant les villageois à faire les derniers préparatifs pour s'installer dans leur kaer. Tous les habitants de Candrize parlaient du mariage à venir, le premier qui serait célébré dans leur nouveau foyer sous la terre. Bien que personne n'en parlait, tous se sentaient soulagés, certains d'échapper aux ravages des Horreurs. À la fin de ce jour-là, ils pénétreraient dans leur kaer et s'enfermeraient loin du monde extérieur. Une fois cela fait, ils n'auraient plus rien à craindre.

Les villageois s'affairaient, transportant caisses, barils et coffres dans la caverne qu'ils avaient choisis pour kaer. Ils emballèrent leurs possessions et les transportèrent le long de l'étroit chemin qui menait à l'entrée du kaer, une fissure dans le véritable mur qu'était la falaise. Les artisans apportèrent les dernières retouches aux symboles de protection autour de la porte d'entrée, et l'élémentaliste du village communiqua en douceur avec les touffes de lierre pour les inciter à croître afin de cacher la porte scellée du kaer. Les habitants avaient hâte de pénétrer dans leur kaer, construit comme s'ils avaient creusé au sein de la mine de cristal qu'ils considéraient depuis longtemps comme un lieu sacré. Il se murmurait ainsi que le cristal de Candrize possédait certains pouvoirs magiques, et d'ailleurs n'était-ce pas des fragments de ce cristal qui étaient montés sur la chaîne magique de leur Ancien ? Avec une telle magie pour les protéger, comment pourraient-ils ne pas survivre à la Longue Nuit ?

Alors que le soleil commençait à se coucher, Ciarra et Marat Bhen reprenaient leur souffle assis sur un rocher réchauffé par le soleil, et parlaient paisiblement du foyer qu'ils allaient dorénavant partager. Une ombre gigantesque recouvrit alors le rocher, éclipsant la lumière du soleil. Quelqu'un cria, et Ciarra leva les yeux au ciel pour découvrir qu'un monstre survolait le village.

L'Horreur était composée de trois têtes de serpents entrelacés et sifflantes, montées sur un corps d'homme défiguré. Elle descendait lentement sur eux, ses énormes ailes déployées. Le soleil brilla soudainement à travers ses ailes, aveuglant les braves qui s'étaient mis à la charge avec à la main des armes improvisées : faux, crochet, hache... Ciar'h Rhan menait les intrépides défenseurs de Candrize, sa chevelure blanche brillant au soleil comme un étendard. La Chaîne de la Capture luisait autour de son cou. Au passage des combattants, Marat Bhen sauta du rocher et les rejoignit.

De nombreux hommes et de nombreuses femmes tombèrent ce jour-là. Leur sang se déversa de la falaise comme une chute d'eau. L'une des têtes de l'Horreur égorgea Marat Bhen. Un simple coup de griffe de l'Horreur déchira Ciar'h Rhan en deux et projeta son corps au-dessus des têtes de ceux qui regardaient la scène avec effroi. Alors que les guerriers mourraient dans des cris de souffrance, les mères attrapèrent leurs enfants et s'enfuirent vers le kaer. L'Horreur les poursuivit, ses têtes serpentine ruisselantes de sang.

Dans un état second, Ciarra s'agenouilla près du corps de son père, et lui ôta la chaîne. Lentement, elle la passa autour de son cou, puis se leva et avança vers l'Horreur. Elle ne portait aucune arme, et n'avait aucun plan d'action. Tout ce qu'elle avait à l'esprit, c'était la souffrance, la douleur, et une rage brûlante envers la chose qui avait assassiné son père et son amant devant ses yeux.

Ciarra s'approcha de l'Horreur. Celle-ci cessa sa poursuite, et lui jeta un coup d'œil. Ciarra marchait lentement jusqu'au monstre, les yeux ouverts, sans ciller. À chaque pas, sa rage et sa colère augmentaient. Alors une gerbe de flammes apparut entre la Chaîne et l'Horreur, et l'abomination s'écroula au sol. Les villageois survivants regardaient en silence la scène. Puis, voyant que l'Horreur ne bougeait plus, ils commencèrent à applaudir, à crier, à s'embrasser.

Ciarra s'agenouilla à côté du corps de Marat Bhen, et lui caressa affectueusement la joue ensanglantée. Le prenant dans ses bras, elle le souleva et se retourna vers les villageois. Elle les dévisagea, sans parler, pendant de longues minutes, et finit par les réduire au silence. Car maintenant qu'ils regardaient attentivement Ciarra, ils virent dans ses yeux briller ceux de l'Horreur. Mais le regard de Ciarra Shy-Ru réapparut l'espace d'un instant, et elle se retourna pour courir et se jeter par-dessus le bord de la falaise. Les nains de Candrize se dirigèrent immédiatement vers leur kaer et le scellèrent. Et dans l'étreinte de la terre, ils pleurèrent leurs morts. Ils n'avaient pas osé attendre de retrouver le corps de Ciarra, de peur de se retrouver confrontés à de nouvelles calamités. Jusqu'à ce jour, on raconte que les os de Ciarra Shy-Ru, ceux de Marat Bhen et la Chaîne de la Capture reposent quelque part au fond de la grande crevasse.

## INFORMATIONS DE JEU

Il y a de nombreuses possibilités d'aventures pouvant découler de la légende de Ciarra Shy-Ru. Les personnages peuvent être à la recherche de la Chaîne de la Capture, ou avoir rencontré quelqu'un en possession de cet objet. Chacune de ces possibilités peut être introduite de bien des façons.

Les aventuriers peuvent avoir entendu parler de la Chaîne par des survivants de Candrize, ou peuvent s'y intéresser après avoir entendu une partie de la légende. Dans ce cas, ils doivent tout d'abord apprendre où se situe Candrize et comment s'y rendre. Leurs recherches peuvent prendre la forme de simples questions posées à un conteur, ou la lecture difficile d'énormes ouvrages écrits avant le Châtiment.

Une fois qu'ils se trouvent à Candrize, ils peuvent rencontrer de nombreuses créatures les attendant au fond de la grande crevasse. Un monstre effrayant peut avoir trouvé la chaîne et l'avoir caché dans son antre, laissant une trace permettant aux aventuriers de le retrouver.

Alternativement, un magicien un peu trop sûr de lui peut posséder la Chaîne. Le mage s'imagine qu'il est bien assez fort pour capturer une Horreur, utilise la Chaîne pour la dominer, et utilise ses pouvoirs pour servir ses intérêts. Il engage les personnages pour débusquer une Horreur, mais découvre brutalement qu'il est bien incapable de la contrôler, mettant le groupe dans une position extrêmement dangereuse.

### La Chaîne de la Capture

**Nombre de filaments maximum :** 2

**Défense magique :** 13

Cet objet a été créé par l'un des premiers dirigeants de Candrize. La communauté du village était en train de s'effondrer, alors que des dissensions et la méfiance échauffaient les esprits. Le chef, un adepte troubadour, créa la Chaîne pour l'utiliser comme symbole de commandement, et utilisa ses talents pour encourager les habitants de Candrize à se serrer les coudes et construire leur kaer, pour que le village puisse survivre au Châtiment.

Avec le temps, la Chaîne gagna des propriétés magiques qui accrussent les capacités de commandement de son porteur.

#### Filament de rang un

**Coût :** 300

**Connaissance clef :** le personnage doit découvrir le nom de la Chaîne.

**Effet :** le personnage gagne un bonus de +1 à sa Défense sociale.

#### Filament de rang deux

**Coût :** 500

**Effet :** le personnage gagne un bonus de +1 aux tests restreints de Charisme.

#### Filament de rang trois

**Coût :** 800

**Connaissance clef :** le personnage doit découvrir le nom du créateur de la Chaîne.

**Effet :** le personnage gagne un bonus de +2 à sa Défense magique

#### Filament de rang quatre

**Coût :** 1 300

**Effet :** le personnage gagne un bonus de +2 sur tous les tests basés sur le Charisme.

#### Filament de rang cinq

**Coût :** 2 100

**Connaissance clef :** le personnage doit découvrir la raison pour laquelle la Chaîne a été créée.

**Effet :** le personnage gagne un bonus de +3 rangs au talent Hypnose. En cas de réussite, l'attitude de la cible du talent est modifiée de deux degrés au lieu d'un seul.

#### Filament de rang six

**Coût :** 3 400

**Effet :** le personnage gagne un bonus de +3 à sa Défense magique et +3 à sa Défense sociale.

#### Filament de rang sept

**Coût :** 5 500

**Connaissance clef :** le personnage doit apprendre ce qu'il s'est vraiment passé quand Ciarra a « tué » l'Horreur.

**Effet :** le personnage gagne un bonus de +3 rangs au talent Manipulation des foules. En cas de réussite, la durée des effets du talent est doublée.

#### Filament de rang huit

**Coût :** 8 900

**Haut fait :** le personnage doit s'engager à se sacrifier au bénéfice d'une autre personne qui est la proie d'une Horreur.

Ce haut fait rapporte 8 900 points de légende.

**Effet :** le personnage peut tenter d'utiliser le pouvoir **Prison de Ciarra**. Le personnage effectue un test de Charisme contre la Défense sociale de l'Horreur. En cas de réussite l'âme de cette dernière est enfermée dans la Chaîne. Ce pouvoir utilise la magie du sang, et cause 4 points de dommages permanents au porteur. Cette capacité ne fonctionne que contre des Horreurs. Les effets durent un an et un jour. Au terme, le porteur peut à nouveau payer le coût de 4 points de dommages permanents. Ces dommages s'accumulent. Chaque jour, si le porteur ne paye pas le nouveau prix, l'Horreur peut tenter de se libérer en effectuant un test de Volonté contre le Niveau de Charisme du porteur. En de succès ou en cas de succès du porteur, l'Horreur est libérée mais doit trouver un nouveau corps. Pendant sa captivité l'Horreur ne peut que communiquer avec ceux qui portent sa marque.

CIARRA SHY-RU

*Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de **Black Book Editions** et de **Redbrick Limited/Fasa corporation** comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de **Black Book Editions**. Cette aide de jeu n'est pas publiée par **Black Book Editions** ou **Redbrick Limited/Fasa corporation** et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur **Black Book Editions**, consultez [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr).*

D'après un récit pour **Earthdawn** intitulé **The king who ruled the passions**, publié dans les **Legends of earthdawn, vol.1** (FASA 6103), avec l'aimable autorisation de **Black Book Editions**

Traduction : Valentin « Kyin » Debret

Relectures : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot

Matériel additionnel et maquette : Franck « scorpinou » Mercier

[www.shadowforums.com](http://www.shadowforums.com)