



le Scriptorium

présente :

une aide pour
Fantasy Craft



BESTIAIRE DES ROYAUMES D'ACIER

BESTIAIRE DES ROYAUMES D'ACIER



Image par Brian Snoddy

UNE AIDE DE JEU POUR FANTASY CRAFT PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du livre de base de *Fantasy Craft*. Les suppléments *Call to Arms: Bloodsworn* et *Call to Arms: Monster Slayer* (Crafty Games) sont utiles pour disposer des options de quelques rares monstres.

Le Monsternomicon I (Privateer Press) demeure un excellent bestiaire pour qui veut en apprendre davantage sur les menaces inhumaines qui pèsent sur les *Royaumes d'Acier*.

Avant-propos

Ce document présente une conversion des monstres pour les Royaumes d'Acier présentés dans le *Monsternomicon I* à *Fantasy Craft*. Les textes sont inspirés mais non des traductions littérales de la version originale. Seules les informations les plus cruciales ont été reprises. Pour le reste, vous trouverez des descriptions nettement plus détaillées de chaque monstre dans le *Monsternomicon I* par *Privateer Press*, sans compter des informations supplémentaires sur les Royaumes d'Acier et de nouvelles règles.

Les Royaumes d'Acier est un univers de Brian Snoddy & Matt Wilson, *Privateer Press*, publié par *Ubik* (désormais *Edge*) en français. *Fantasy Craft* est un jeu d'Alex Flagg, Scott Gearin & Patrick Kapera, *Crafty Games*, publié par 7^e Cercle en français.

Toutes les images de ce document sont la propriété de *Privateer Press*.

Table des matières

Création de PNJ	3	Étripé	23	Piégeur	44
Abeille tueuse	4	Farrow	24	Poisson-dragon	44
Alligate	5	Fouissegueule	25	Rôdeur des sables	45
Animaciers	6	Gardien des sylves	25	Rusalka	45
Arachnhôte	7	Gardien sépulcral	26	Saqu	46
Araignée des cryptes	8	Géant gardien	27	Satyxis	46
Argus	8	Gorax	28	Scarabée charognard	48
Bête perversie	9	Gorgandur	28	Scaramortem	48
Bœuf raevhan	10	Gremlin	29	Sentinelle électrique	50
Broyeur	11	Hurleur	30	Skigg	51
Céphalyx	11	Infernal, curateur	30	Skorne	51
Chair et cuir	12	Infernal, dévoreur d'âmes ...	31	Spineux	52
Chasseur de têtes	13	Infernal, tyrans des ombres.	32	Tharn	53
Damné	14	Kaelram	34	Thrullg	54
Déchiqueteur de Boisdépine	15	Lemax	34	Trog des marais	54
Désincarné	15	Liche de fer	35	Troll des ponts	55
Diablotin des caves	16	Mécadavreux	37	Trolls	56
Dolomite	17	Mékagargouille	37	Urthek	58
Dracodile	17	Mékaserf	38	Vaporin	59
Dragons	18	Nécroserfs	39	Vektiss	59
Drake des brumes	20	Oasis carnivore	40	Ver pâle	60
Dregg	20	Ogrun noir	41	Vieil homme des marais	60
Équarrisseur	21	Onkar	42	Vierge de fer	61
Esprit des bois	22	Papillon-lune	42	Vierge tombale	62
Esprit tireur	22	Passeur	43	Zombi du puits	62

CRÉATION DE PNJ

Certains des monstres qui hantent ces pages présentent des cas particuliers, des variantes ou carrément de nouvelles options de PNJ ou attaques extraordinaires. Dans les deux premiers cas, le cas ou la variante sera précisé dans la description du monstre. Dans le dernier, la nouvelle option ou attaque sera indiquée d'un †, vous invitant à vous référer aux listes ci-après.

Options de PNJ

AILES DÉLICATES (−1 PX)

Chaque round que ce PNJ ailé passe immergé, sa vitesse en vol diminue de 2 cases. De plus, un personnage qui lui inflige une blessure critique peut choisir à la place de réduire sa vitesse en vol à 0.

ARCANOPHAGE (+2 PX)

Le personnage se nourrit de magie. Toute créature avec qui il entre en contact, même instantané, perd toutes ses propriétés et capacités magiques tant que dure le contact. Ceci vaut aussi pour tous les objets portés par la cible.

CONSOMMATION MAGIQUE (+2 PX)

À chaque fois que le PNJ dissipe un effet magique par n'importe lequel de ses pouvoirs, il récupère des dégâts subis à hauteur de 1 point par niveau de sort dissipé ou par Enchantement ou Essence annulée.

CONTRÔLE DE FLUX (+2 PX/GRADE)

Le PNJ a un incroyable pouvoir sur son propre métabolisme et peut l'adapter selon ses besoins. Il dispose d'un point de flux par grade de cette option. Chacun de ces points peut être distribué parmi n'importe laquelle de ses caractéristiques, son bonus de Défense, son bonus de base à l'attaque, son bonus d'Initiative et l'une de ses Vitesses (en cases). Le PNJ peut changer l'affectation de ses points de flux à tout instant par une demi-action.

CRYOSENSIBLE (−2 PX)

Lorsque la créature subit des dégâts de froid, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD égal aux dégâts subis) sous peine de se retrouver *ralentie* pendant 1d6 rounds.

DÉPENDANCE AUX COMBUSTIBLES (−2 PX)

Si la créature arrive à court de combustible ou si son foyer est éteint par une immersion prolongée (plus d'une minute), elle tombe en panne et se retrouve ainsi *sans défense*.

DAMNATION (+0 PX)

Les créatures occises par le PNJ ne se peuvent échapper à leur funeste destin. Leur âme est damnée à leur mort, emportée ou dévorée par le PNJ. Toute créature tuée par le PNJ est morte pour de bon et ne peut ni Tromper la mort ni être ressuscitée ou réincarnée d'aucune manière. Un jet de Volonté (DD 25) permet d'échapper à la *damnation*.

DISTRAIT (−1 PX PAR CATÉGORIE)

Le PNJ est facilement distrait par une catégorie d'objets courants. Hors combat, un tel objet utilisé pour attirer son attention le rend *fasciné* pendant 1d6 rounds s'il échoue à un test de Volonté (DD 10). En plein combat, un personnage tentant de faire Diversion avec l'objet de la distraction obtient un bonus d'équipement de +2 à son jet.

FUSION (+2 PX)

Le PNJ peut fusionner avec un type de matériau ou de structure (les arbres, les pierres, les machines, etc.) et en ressortir à volonté par une action complexe. Tant qu'il est à l'intérieur de la matière, le PNJ est immunisé à tout effet venu de l'extérieur, mais ne peut entreprendre aucune action. Si l'objet est détruit, son corps l'est également.

GRAIN DE SABLE (+1 PX)

Le PNJ peut effectuer des jets de Prestidigitation/Sabotage par une demi-action sur tout objet ayant la moindre composante mécanique. Une arbalète entre dans cette catégorie, mais pas une épée.

INFLUENCE LUNAIRE (VARIABLE)

Les trois lunes de Caën, Artis, Calder et Laris, ont une influence radicale sur la puissance du PNJ. Selon leur phase actuelle, certains de ses attributs sont anormalement plus puissants. Les bonus encourus sont résumés dans le tableau ci-dessous. Dans le cas de l'Initiative et de la Défense, ils agissent directement sur le Trait concerné, et non sur le bonus final.



Phase	Artis	Calder	Laris
Nouvelle	+0 Init, +0 Vit	+0 For	+0 Déf, +0 RD
Descendante	+2 Init, +2 Vit	+4 For	+1 Déf, +1 RD
Montante	+4 Init, +4 Vit	+8 For	+2 Déf, +2 RD
Pleine	+6 Init, +6 Vit	+12 For	+3 Déf, +3 RD

Par exemple, si Artis est une phase de nouvelle lune, Calder est pleine et Laris est montante, le PNJ bénéficiera tant que durera cette situation de +12 en Force, d'une Défense augmentée de II et d'une *réduction des dégâts 2*.

Ajustez la valeur en PX du PNJ en fonction des phases de la lune.

MASOCHISME (+2 PX)

Lorsque le PNJ *saigne* ou subit des dégâts, il obtient un bonus moral de +2 à l'attaque et aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de son tour d'Initiative.

MÉLOMANE (-2 PX)

Le PNJ est sensible à la musique au point de perdre tous ses moyens. Si un personnage réussit une Provocation en utilisant son bonus de Diplomatie contre le PNJ, il peut rendre celui-ci *fasciné* tant qu'il continue à chanter ou jouer.

TOTEM MACABRE (+15 PX)

Le PNJ réalise de macabres objets rituels à partir de ses victimes et en retire un grand pouvoir. Ceci requiert 10 minutes et détruit le corps de la victime, qui devait être désignée (individuellement ou en groupe) comme cible traquée *à la trace* (voir l'aptitude du Pourfendeur de monstres, dans *Call to Arms: Monster Slayer*). Le PNJ obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque, de compétence et de dégâts pour un nombre de jours égal au Niveau de Carrière ou d'Opposition de la cible. Il peut également acquérir, pour la même durée, jusqu'à un total de 10 PX d'aptitudes spéciales, arrachées à n'importe laquelle de ses victimes.

TROU SANS FOND (+2 PX)

Si le PNJ dispose d'une attaque d'Engloutissement, il peut l'utiliser sur une créature de deux catégories de Taille supérieures.

VULNÉRABILITÉ (-2 PX)

Le personnage est vulnérable à une substance autrement inoffensive et son simple contact lui inflige

des dégâts létaux. Choisissez le dé de dégâts (d4 à d12) en fonction de l'étendue du contact et appliquez les dégâts à chaque round en cas de contact prolongé.

Attaques extraordinaires

ATTAQUE ABSORBANT LA MAGIE (+3 PX/RANG)

Cette attaque extraordinaire dévore le potentiel magique de la victime. Toute cible touchée par le PNJ doit réussir un jet de Volonté ou perdre des points sorts à hauteur de la moitié de son Niveau d'Opposition (arrondi à l'entier supérieur).

ABEILLE TUEUSE

Les abeilles tueuses sont une réalité que les aventuriers qui traversent les Marches d'Héliotrope ne devraient pas ignorer. Ces insectes tueurs attaquent les voyageurs mal protégés, leur infligeant une unique piqûre et disparaissant en attendant qu'elle fasse effet.

Les mâles et femelles abeilles tueuses ne piquent pas pour les mêmes raisons. Le mâle attaque le premier, diffusant un puissant venin (similaire à un poison débilisant, voir page 166 de *Fantasy Craft*) dans le sang de sa victime qui l'affaiblit et la rend plus disposée à succomber à la piqûre de la femelle. Cette dernière vient alors piquer à son tour, implantant ses œufs sous l'épiderme de la victime (similaire à une encéphalite, voir page 341).

Ceux qui survivent au poison du mâle sont alors rendus gravement malades par la maturation des larves abeilles tueuses. Pendant plusieurs jours, elles se développent telles un cancer dans le corps de l'hôte, jusqu'à leur transformation adulte, au bout d'une seule période d'incubation. Elles s'extraient alors de leur victime et se mettent immédiatement en chasse de leur première proie, qui se trouve souvent être l'hôte lui-même.

Fort heureusement, outre les antivenins classiques, les abeilles tueuses ont plusieurs faiblesses. Tout d'abord, leurs ailes fines et fragiles supportent très mal l'humidité, ce qui se traduit par l'option de PNJ *ailes délicates*. Ensuite, elles sont, comme tous les insectes, allergiques aux essences de polype sanglant, que l'on extrait en faisant brûler de l'encens obtenu à partir de ce champignon. Cette protection

indispensable pour quiconque s'aventure dans les Marches d'Héliotrope est décrit ci-dessous.

ENCENS DE POLYPE SANGLANT

Ce bâtonnet d'encens s'allume comme une bougie et brûle pendant 2 heures. Il éloigne tous les insectes dans une zone de 3 mètres, y compris les redoutables abeilles tueuses.

Consommable courant : cône d'encens de polype sanglant ; éloigne les insectes dans un rayon de 2 cases ; 2 heures ; T/1 m ; Frag 1 ; 7D ; 100 g ; Primitive ; 2 pa

Les abeilles tueuses en tant que PNJ

Les abeilles tueuses peuvent constituer une rencontre redoutable pour tout groupe d'aventuriers mal préparés qui s'aventurent dans les Marches d'Héliotrope. Même si elles ne les tuent pas, leurs piqûres ont de quoi les affaiblir sérieusement.

Type de PNJ : courant. Les abeilles tueuses sont des nuisibles, certes dangereux, mais rien de plus.

Abeille tueuse (Infime Animal Volant/Marchant — 40 PX) : For 10, Dex 12, Con 11, Int 1, Sag 11, Cha 2 ; Tai Inf (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases en vol ailé, 1 case au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf II ; JS III ; Santé I ; Comp — ; CS : *Camouflage X, Détection VII* ; Options : *ailes délicates*[†], *manœuvre (Tir de précision)*, *nuée*, *piétaille*

Attaques : Dard I (deg 1d4 létaux ; crit 18–20 ; infecté (femelles) ou venimeux (mâles))

Trésor : 1T

ALLIGATE

Les alligates forment des tribus primitives qui infestent les marais du nord du Cygnar et ses environs. Ils s'en disputent la domination avec les trogs et les éventuelles tribus gobelines des environs, et attaquent occasionnellement les voyageurs.

Sournois, sauvages et brutaux, les alligates sont de redoutables combattants qui frappent par surprise et avec force. Ces bipèdes sont dotés d'une forte ossature et d'un corps de crocodile ayant une vague apparence humanoïde. Ils manient des armes primitives, mais leur gueule garnie de dents pointues est leur arme la plus redoutable.

Les alligates sont peut-être territoriaux et vio-

lents, mais ils ne tuent pas sans raison. Le plus souvent, ils attaquent les tribus ennemies qui menacent leur territoire ou des voyageurs pour les voler. Il leur arrive de faire des prisonniers quand un massacre peut être évité, et ils marchandent alors la vie de ces derniers en échange de leurs biens.

Les alligates sont des créatures très spirituelles, à la société organisée suivant une structure tribale très classique. Un chaman, secondé d'apprentis, est à la tête de la tribu. Les femelles sont chargées de veiller sur la couvée, rassemblée dans une hutte dédiée au centre du village, tandis que les mâles se joignent dès leur plus jeune âge aux groupes de chasse.

L'alligat en tant que PNJ

Les alligates ne sortent rarement des marais où ils ont élu domicile, à moins que quelque urgence les y pousse. Ils sont farouchement attachés à leur territoire et ne tolèrent pas les intrus.

Type de PNJ : courant ou spécial. Un groupe de chasseurs alligates peut être composé exclusivement de PNJ courants mais leur chaman, par exemple, sera entre autres choses un PNJ spécial.



copyright 2007 Privateer Press

Image par Andrea Uderzo

Alligate (Humanoïde Moyen Marchant — 84 PX) : For 12, Dex 11, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init VII ; Att V ; Déf V ; JS VII ; Santé VI ; Comp III ; CS : *Athlétisme VII, Camouflage IV, Détection IV* ; Options : *amphibien I, camouflage I (aquatique, marais), grand nageur II, sang froid, sans peur I*

Armes/Attaques : Morsure I (dég 1d8+1 létaux ; crit 18-20 ; *étrainte*), Griffes I×2 (dég 1d6+1 létaux ; crit 20), Queue I (dég 1d8+1 létaux ; crit 20 ; *allonge +1*), Massue (dég 2d6+1 létaux ; crit 20 ; *massive*)

Trésor : 3L, 1G

ANIMACIERS

Les animaciers sont la terreur des magiciens, une légende urbaine que les jeunes mékarcnistes racontent à leurs apprentis pour les effrayer. Beaucoup ne croient pas à leur existence, mais il existe de nombreux rapports faisant état de leur passage destructeur. On dit notamment qu'une cellule entière de l'Ordre Fraternel des Magiciens aurait été massacrée par un de ces monstres.

Mais que sont-ils exactement ? Et bien, les avis divergent sur cette question. Certains "experts" en la matière pensent que les animaciers sont le résultat d'expériences mékamagiques ayant mal tourné. D'autres y voient là une nouvelle forme d'élémentaires liés au métal. D'autres encore avancent que ce sont les résultats accidentels d'une trop forte concentration d'énergie profane. Enfin, les plus pragmatiques affirment qu'une telle créature ne saurait prendre "vie" sans la volonté d'un maître et qu'il s'agit donc de golems d'un nouveau genre.

Quoi qu'il en soit, ce qui est certain, c'est que les animaciers apparaissent toujours sur des sites où la concentration de magie est ou a été importante, sous la forme de monstruosité d'acier composées de pièces de fabrication humaine. Peut-être est-ce d'ailleurs cette surexposition qui les y immunise, car en effet, les animaciers ne craignent pas la magie. Pire encore, ils l'absorbent, la dévorent et l'anéantissent par leur simple présence. Un lanceur de sorts est purement et simplement désarmé face à une pareille créature.

Fort heureusement, les animaciers ont quelques faiblesses. La première est qu'on les trouve généralement seuls ou en petit nombre. Ils ne s'organisent jamais et refusent de servir qui que ce soit. La seconde, c'est qu'ils sont dénués d'intelligence, bien

qu'ils puissent faire preuve d'un instinct féroce. Enfin, les animaciers sont attirés par la magie, dont ils semblent se repaître. Les piéger peut s'avérer difficile, mais c'est souvent la seule solution pour se débarrasser de ces redoutables créatures.

En cherchant parmi les rapports et en se fiant aux on-dits, on peut recenser à ce jour trois espèces d'animaciers : les serpents de rouages, les déchiqueteurs et les monstres de chaînes. Cependant, rien ne garantit qu'il n'existe pas d'autres espèces, plus évoluées, plus féroces ou plus massives !

Les animaciers en tant que PNJ

Les animaciers peuvent apparaître partout où la concentration d'énergie magique a atteint un seuil critique et où des organes mécaniques façonnés par l'homme – en particulier des rouages ou des chaînes – sont présents en nombre. Ils attaquent à vue tout ce qui porte la moindre trace de magie.

Type de PNJ : spécial, la plupart du temps. Les rares apparitions d'animaciers recensées font toujours état d'un seul de ces monstres. Toutefois, certaines histoires parlent de véritables "familles" vivant dans les décharges mékamagiques.

SERPENT DE ROUAGES

Les serpents de rouages sont les plus grands et les plus primitifs des animaciers. Ils ressemblent à de grands serpents de cinq mètres de long, leur corps étant exclusivement composé de rouages, à l'exception de leurs puissantes mâchoires en dents de scie. Ces créatures exploitent leurs pouvoirs antimagiques presque inconsciemment et semblent incapables de les contrôler réellement. Ils compensent ce manque de maîtrise par un corps sinueux et puissant qui les rend redoutables en mêlée.

Serpent de rouages (Grande Créature artificielle Marchante — 107 PX) : For 15, Dex 14, Con 15, Int 2, Sag 11, Cha 6 ; Tai G (1×3, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol ; Init VI ; Att III ; Déf IV ; JS II ; Santé V ; Comp II ; CS : *Athlétisme III, Camouflage III, Détection III* ; Options : *consommation magique[†], défense magique VI, défense naturelle, réduction des dégâts 5, sans peur II, sort naturel (Champ d'antimagie I, Dissipation de la magie II), talon d'Achille (serricacier), vision dans le noir II*

Attaques : Morsure I (dég 1d10+2 létaux ; crit 18-20), Piétinement I (dég 1d12+2 létaux ; crit 20)
Trésor : 2T

DÉCHIQUEUR

Les déchiqueurs ressemblent à un tas de chaînes animés de leur propre énergie et ayant pris corps à l'intérieur d'une armure de métal. Ils se servent de leurs nombreux appendices pour griffer, enchevêtrer et ligoter leurs victimes avant de les déchiqueter grâce aux nombreux crochets qui les achèvent. Ce sont de redoutables prédateurs qui exploitent leurs pouvoirs antimagiques avec un certain instinct et qui peuvent s'occuper sans peine de tout un groupe d'ennemis, grâce à leurs nombreuses chaînes.

Déchiqueur (Créature artificielle Moyenne Marchante — 129 PX) : For 15, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 11, Cha 6 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IX ; Att III ; Déf IV ; JS II ; Santé IV ; Comp II ; CS : *Acrobaties III, Athlétisme III, Détection III* ; Options : *consommation magique[†], défense magique VI, lutteur, réduction des dégâts 7, sans peur II, sort naturel (Champ d'antimagic I, Dissipation de la magie II), talon d'Achille (serricacier), vision dans le noir II*

Attaques : Chaînes I × 4 (dég 1d8+2 létaux ; crit 20 ; *allonge +1, étreinte*), Constriction I (dég 1d10+2 létaux ; crit — ; *avantage de lutte*)

Trésor : 2T

MONSTRE DE CHAÎNES

Les monstres de chaînes ont une forme vaguement humanoïde, bien qu'ils se déplacent toujours à quatre pattes et ne soient en réalité constitués de chaînes, de fils de fer et d'autres composants métalliques. Ils sont sans aucun doute la forme la plus évoluée des animaciens, disposant de pouvoirs antimagiques encore supérieurs à ceux des autres espèces et faisant preuve d'un sens tactique hors du commun. De fait, ils sont difficiles à piéger et peuvent eux-même tendre de savantes embûches.

Monstre de chaînes (Petite Créature artificielle Marchante — 147 PX) : For 16, Dex 15, Con 16, Int 2, Sag 15, Cha 6 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init X ; Att III ; Déf IV ; JS V ; Santé III ; Comp II ; CS : *Acrobaties III, Athlétisme III, Camouflage III, Détection III* ; Options : *consommation magique[†], défense magique VII, don*

(*Réflexes surhumains, Volonté de fer*), *réduction des dégâts 10, renvoi des sorts, sans peur II, sort naturel (Champ d'antimagic II, Dissipation de la magie III), talon d'Achille (serricacier), vision dans le noir II, vivacité critique*

Attaques : Morsure I (dég 1d6+3 létaux ; crit 18-20)
Trésor : 2T

ARACHNHÔTE

De loin, un arachnhôte pourrait aisément passer pour un mort-vivant particulièrement hideux et maladroit. Mais en réalité, il n'est qu'une coquille vide, une carcasse humanoïde sans vie, animée par la seule force d'une nuée d'araignées à l'esprit étonnamment évolué.

Dénué d'organes, immunisé à la douleur et toujours affamé, l'arachnhôte est un redoutable adversaire. Il n'a pas de réel but ou objectif autre que de survivre et de se nourrir. Il ne fait pas preuve d'une force bien remarquable, mais les araignées qui le composent peuvent attaquer de concert en une myriade de morsures empoisonnées.

Un arachnhôte est animé par l'esprit d'une araignée-mère, qui occupe en quelque sorte la place du cœur de la créature. Ils n'est donc pas totalement immunisé contre un coup bien placé, car une fois l'araignée-mère occise, la nuée se désagrège. Les araignées se dispersent alors en piquant une dernière fois les imprudents sur leur passage.

En dehors de leur lenteur et de leur manque de coordination, les arachnhôtes ont une grande faiblesse : le feu. La peau parcheminée et asséchée de l'hôte brûle comme du papier et les petites araignées qui le composent ne résistent pas longtemps à des flammes dévorantes. C'est heureux, car à part ça, les armes ne leur font que peu d'effet.

L'arachnhôte en tant que PNJ

Les arachnhôtes sont la conséquence d'une colonie d'araignées ayant pris le cadavre d'un humanoïde pour demeure et ayant développé une sorte d'intelligence de ruche. On peut les trouver partout où fourmillent les araignées, autant dire partout dans les Royaumes d'Acier.

Type de PNJ : spécial, la plupart du temps. Nul n'a jamais été témoin de plus d'un arachnhôte au même endroit au même moment.



Arachnhôte (Créature artificielle Animale Moyenne Marchante — 89 PX) : For 10, Dex 10, Con 11, Int 6, Sag 10, Cha 6 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init II ; Att VIII ; Déf V ; JS II ; Santé VII ; Comp — ; CS : *Athlétisme III, Détection I, Discrétion I* ; Options : *aptitude de classe (Explorateur : esquive instinctive II), manœuvre (empoisonneur), putréfaction morbide (létaux), réduction des dégâts 7, résilience aux dégâts (arcs, poudre, projectiles, tranchants), talon d'Achille (feu), vision aveugle*
Armes/Attaques : Coup I ×2 (dég 1d6 létaux ; crit 20), Nuée d'araignées venimeuses (attaque de dégâts II : cône de 2 cases ; 1d6 létaux par 2 NO, Réflexes DD 15 demi-dégâts ; *venimeuse (poison affaiblissant, foudroyant)*)
Trésor : 2L

ARAIGNÉE DES CRYPTES

Les araignées des cryptes ne sont pas des prédateurs assoiffés de sang. À vrai dire, elle n'embêtent pas grand monde du moment qu'on ne vient pas les perturber. Voyez-vous, elles se nourrissent des morts dont elles dissolvent et sucent la moelle, mais n'ont aucun appétit pour les vivants.

Ces araignées géantes, aussi longues qu'un homme est grand et moitié aussi hautes, tirent leur nom de leur habitude d'infester les tombeaux et autres lieux où les morts sont supposés dormir en paix. Elles se nourrissent très lentement, pouvant tenir des mois avec la moelle d'un seul os, aussi peuvent-elles occuper un même ossuaire pendant des années. D'aucuns prétendent même qu'elles absorbent le savoir de ceux qu'elles dégustent, mais ces allégations n'ont jamais été prouvées.

Les araignées des cryptes se développent en véritables colonies, envahissant les souterrains, recouvrant chaque mur de toiles gluantes et ruinant parfois ainsi des trésors archéologiques. Elles ne sont pas agressives par nature, mais défendent farouchement leur territoire si elles sont menacées, ce qui inclut l'irruption d'aventuriers au milieu de leur nid à nourriture.

Leur corps est légèrement translucide, laissant apparaître leurs organes à travers la peau, et leurs puissantes mandibules peuvent briser les os. L'acide dont elles se servent pour dissoudre la moelle peut

aussi servir de façon offensive. Mais à part ça, ces créatures ne présentent pas de grand danger... à moins qu'elles ne vous submergent.

L'araignée des cryptes en tant que PNJ

On peut trouver des araignées des cryptes dans tous les souterrains où reposent des cadavres. Elles craignent la présence de l'homme mais se défendent si leurs petits ou leur réserve de nourriture est menacée.

Type de PNJ : courant ou spécial. Une colonie d'araignée des cryptes sera composée de très nombreux spécimens en tant que PNJ courants. Mais une araignée ancienne ou une dévoreuse solitaire fera un très bon PNJ spécial.

Araignée des cryptes (Animal Moyen Marchant — 52 PX) : For 12, Dex 14, Con 11, Int 1, Sag 10, Cha 3 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init V ; Att II ; Déf II ; JS V ; Santé III ; Comp — ; CS : *Acrobaties V, Athlétisme VI, Détection II, Discrétion II* ; Options : *grand grimpeur I, vision dans le noir II*

Attaques : Morsure I (1d8+1 létaux ; crit 18-20), Jet acide (attaque de dégâts I : ligne de 4 cases, 1d4 acide par 2 NO ; crit 20)

Trésor : 1T

ARGUS

Les argus sont des chiens à deux têtes, au pelage noir et à l'odorat féroce. Répandus dans le nord de l'Immoren occidentale, ils sont à la fois redoutés en tant que meutes sauvages et recherchés pour faire des chiens de chasse et de garde. Leurs deux têtes les rendent à la fois deux fois plus dangereux en mêlée et plus attentifs qu'un chien normal.

On dit que l'origine des argus remonte à l'occupation Orgoth. À cette époque, un mage noir du nom de Chergaze tenta de créer diverses espèces animales hybrides pour combattre aux côtés de l'armée orgoth. Les argus, plus redoutables on l'a dit que les chiens normaux, sortirent paraît-il de ses immondes ateliers. Toutefois, même après la fuite de l'opresseur orgoth, les créations de Chergaze ont survécu et sont retournées à l'état sauvage.

Contrairement à ce que pourraient laisser croire leurs origines ou leur apparence, les argus ne sont pas des créatures sanguinaires. Leurs poils noirs et ras, leurs mâchoires garnies de crocs effilés et leurs yeux de prédateur les font certes paraître farouches, mais comme n'importe quel chien sauvage, ils peuvent être dressés et faire de fidèles compagnons.

Les soldats khadoréens ont depuis longtemps pris en affection ces chiens qui ne dorment jamais des deux têtes et s'avèrent de redoutables pisteurs. De nombreuses compagnies ont des maîtres-chiens qui les entraînent à vivre et mourir aux côtés des hommes, et la Ligue des Soldats Francs Khadoréens a même pris l'image d'un argus pour emblème.

Toutefois, les argus sauvages demeurent de redoutables prédateurs, attaquant en meute et ne faisant pas de quartier. Vu qu'ils sont très recherchés par les hommes, ils se montrent particulièrement méfiants et féroces à leur approche. Les portées d'argus peuvent se vendre plusieurs centaines de sabots (les pièces d'argent du Khador), ce qui fait que les chasseurs sont nombreux... et les accidents de chasse non moins rares.

L'argus en tant que PNJ

Un argus peut constituer un adversaire redoutable, que ce soit pour épauler une force ennemie ou au sein d'une meute de chiens sauvages. Il peut également faire un excellent compagnon, s'il est dressé à cet effet.

Type de PNJ : courant ou spécial. Une meute d'argus ou les bêtes de maîtres-chiens seront sans doute des PNJ courants, mais un chef de meute ou le compagnon animal d'un personnage joueur sera de toute évidence un PNJ spécial.

Argus (Animal Moyen Marchant — 73 PX) : For 12, Dex 12, Con 12, Int 3, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf III ; JS VI ; Santé IV ; Comp — ; CS : *Athlétisme III, Camouflage III, Détection III, Survie III* ; Options : *sens aiguisé (odorat), sommeil léger, vision dans le noir II*

Attaques : Morsure III × 2 (dég 2d8+1 létaux ; crit 17–20 ; *étréinte*), Aboiement strident (attaque paralysante I : cône de 6 m, Volonté DD 10 ou *paralysé* pendant 1d6 rounds)

Trésor : 1T

BÊTE PERVERTIE

Il y a bien longtemps, un sinistre culte du Ver Dévoreur des steppes septentrionales du Khador mit au point un rituel impie pour créer des hommes-bêtes. Une victime était ainsi corrompue et transformée en une sorte de loup-garou, maudite par la puissance du Ver et inextricablement liée au ballet chaotique des trois lunes de Caën.

Des siècles plus tard, ce rituel est probablement perdu, mais ces créatures, connues sous le nom de bêtes perverses, n'ont en rien disparu. Elles ont dû trouver un moyen de se reproduire, car de nos jours, elles hantent tous les Royaumes d'Acier.

La raison en est simple. La plupart du temps, une bête perversie garde l'apparence qu'elle avait avant sa transformation. La majorité d'entre elles sont donc des humains tout à fait normaux, conscients de leur nature, mais indétectables par qui que ce soit. Sous leur forme bestiale, en revanche, c'est une autre histoire.

Apparemment, les bêtes perverses se transforment parfois sous le coup d'une émotion forte ou de la douleur, et parfois totalement sans prévenir. Toutefois, dans ces derniers cas, la transformation a souvent lieu la nuit, alors que l'alignement des lunes, Artis, Calder et Laris, est favorable.

Car les lunes ont un effet pervers et notable sur ces créatures, qui semblent vivre leur transforma-



Image par Kieran Yanner

tion comme une sorte d'extase irrépressible, une drogue. Elles affectent leur apparence et leurs aptitudes, leur donnant force, vigueur, rapidité et instinct par-delà la normale surnaturelle qui est la leur.

Une bête perversie, une fois transformée, ressemble à un loup anthropoïde énorme, bien plus grand que sa forme d'origine. Mais la marque du chaos est également très présente et se manifeste sur son corps par de nombreuses protubérances osseuses qui jaillissent de partout, lui procurant par là même une certaine protection.

En plus de ces étranges "dons", les bêtes perversies semblent exercer une sorte de contrôle malsain sur leur métabolisme, qu'elles peuvent modeler de façon à s'adapter à leurs besoins sur l'instant. Elles peuvent ainsi multiplier leur force, accélérer leurs déplacements ou multiplier les excroissances qui protègent leur cuir.

Les bêtes perversies ne sont toutefois pas privées de leurs capacités de raisonnement. Loin de là, elles conservent toute leur intelligence et ont conscience de leurs actes. Elles sont juste dévorées par une soif de sang irrépressible et ce sentiment d'extase qui les étreint lorsque la transformation prend effet. Elles sont tout simplement l'incarnation du chaos.

La bête perversie en tant que PNJ

Une bête perversie peut surgir n'importe quand, n'importe où. Grâce à leur allure normale la plupart du temps, elles peuvent circuler librement à travers les Royaumes d'Acier et se laisser aller à leur soif de sang lorsqu'on les attend le moins. Elles se lancent alors dans un carnage qui peut durer plusieurs jours.

Type de PNJ : spécial. Les bêtes perversies vivent et chassent seules, sauf lorsqu'elles ont trouvé un partenaire pour se reproduire. Dans tous les cas, ce sont des PNJ spéciaux particulièrement dangereux.

Bête perversie (Grande Horreur Marchante — 155 PX plus influence lunaire) : For 20, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 6, Cha 8 ; Tai G (2x2, Allonge 2) ; Vit 8 cases au sol ; Init III ; Att IV ; Déf IV ; JS VI ; Santé V ; Comp IV ; CS : *Acrobaties VII, Athlétisme V* ; Options : *contrôle de flux V[†], don (Attaque en puissance), grand coureur I, influence lunaire[†], métamorphe I^{*}, réduction des dégâts 3, régénération 9, robuste I, sans peur I, sens aigu (odorat), vision dans le noir I*

Attaques : Griffes II x2 (1d8+5 létaux ; crit 19-20), Morsure II (1d10+5 létaux ; crit 17-20), Hurlement du chaos (attaque secouante II : aura de 10 cases, Volonté DD 15 ou *secoué*)

Trésor : 1L

* Ce pouvoir permet uniquement à la bête perversie de reprendre sa forme d'origine, souvent humaine.

BŒUF RAEVHAN

Le bœuf raevhan ressemble à un énorme taureau, mais infiniment plus dangereux. Ce bovidé massif, haut comme deux hommes au garrot, impressionne encore davantage par ses immenses cornes recourbées.

Bien qu'ils soient paisibles en temps normal, les bœufs raevhans sont excessivement territoriaux et attaquent sauvagement ceux qui marchent sur leurs plates-bandes. Ils font alors preuve d'une certaine discrétion, traquant silencieusement l'intrus jusqu'à ce qu'ils soit trop près pour avoir une chance d'échapper à leur charge.

Une fois le combat démarré, le bœuf raevhan abandonne toute subtilité et charge avec férocité. Il n'hésite pas davantage à poursuivre les intrus bien au-delà de son propre territoire.

Le bœuf raevhan est une créature solitaire, qui ne quitte son antre que pendant la courte période de reproduction. Certaines tribus sauvages du Khador chassent les bœufs dans les grandes plaines, mais c'est un art primitif qui se perd.

Le bœuf raevhan en tant que PNJ

Les bœufs raevhans établissent leur territoire dans les plaines, et sont surtout présents au Khador. Ils ne sont pas agressifs à moins qu'ils soient dérangés, ce qui peut arriver très facilement.

Type de PNJ : spécial, la plupart du temps. Sauf pendant la saison des amours, le bœuf raevhan vit seul et fait un bon PNJ spécial.

Bœuf raevhan (Très Grand Animal Marchant — 121 PX) : For 18, Dex 11, Con 17, Int 2, Sag 10, Cha 4 ; Tai TG (3x5, Allonge 2) ; Vit 10 cases en vol ; Init III ; Att V ; Déf II ; JS VII ; Santé VI ; Comp — ; CS : *Camouflage VI, Détection I* ; Options : *berserker, caméléon (plaines), don (Attaque en puissance), grand coureur, réduction des dégâts 2,*

robuste II, sens aiguisé (odorat), vision dans le noir I
Attaques : Cornes II (1d10+4 létaux ; crit 18-20 ;
hémorragique), Sabot II x2 (1d10+4 létaux ; crit 19-
 20), Piétinement II (1d12+4 létaux ; crit 19-20)
Trésor : 3T

BROYEUR

Les broyeurs comptent parmi les plus féroces prédateurs aquatiques qui existent. Ils hantent les lits de presque tous les fleuves et importantes rivières des Royaumes d'Acier, pourvu que le fond soit suffisant. On prétend même qu'ils se cacheraient dans certains grands lacs, mais il est certain qu'ils évitent l'eau salée.

Farouchement territoriaux, les broyeurs ont tous un repère aquatique dont ils ne s'éloignent jamais longtemps à part pendant la saison des amours. Ils passent semble-t-il leur journée à dormir ou à dévorer de petits poissons, sans embêter personne. Mais si le silence de la rivière vient à être perturbé...

Les broyeurs sont excessivement sensibles au son. À la fois un atout et une faiblesse, cette sensibilité fait que le bruit du moindre rafiot est susceptible de les irriter. Des enfants qui jouent au bord de l'eau ? Aussi. Une embarcation à rames ? Encore plus. Un bateau à aubes motorisées ? N'en parlons pas.

Une fois agacé, le broyeur ne se calme pas avant d'avoir fait taire le fameux bruit. Il charge brutalement, avec son corps long de plus d'une dizaine de mètres, hérissé d'épines tranchantes et longues comme des épées. Il mord volontiers dans les coques des embarcations, emportant des morceaux entiers dans les larges mâchoires hérissées de dents démesurées, même pour un monstre de sa taille.

Rares sont les navires qui survivent à pareil traitement, mais ceux qui parviennent à faire fuir un broyeur, notamment en usant de sons stridents, ne seront pas embêtés par celui-ci. Quant aux équipages qui parviennent à tuer pareille bête, ils auront l'occasion de revendre à bon prix ses épines dorsales aux fabricants d'armes ou sur le marché noir.

Le broyeur en tant que PNJ

Les broyeurs infestent les eaux douces où ils disposent de suffisamment d'espace pour leur formidable corpulence. Ils n'attaquent que s'ils sont provoqués, mais il est vrai qu'il leur suffit de peu de choses. La légende parle d'un lac reproducteur, en

amont de la Rivière Noire, où les broyeurs viennent se reproduire une fois l'an.

Type de PNJ : spécial, la plupart du temps. Les broyeurs vivent seuls, à part pendant la saison des amours où ils se réunissent tous au même endroit. À cette exception près, un broyeur sera donc plutôt un PNJ spécial.

Broyeur (Gigantesque Animal Nageant — 116 PX) : For 18, Dex 13, Con 13, Int 5, Sag 10, Cha 9 ; Tai Gig (3x12, Allonge 2) ; Vit 12 cases à la nage ; Init V ; Att IX ; Déf IV ; JS IX ; Santé VIII ; Comp — ; CS : *Athlétisme VII, Détection VII, Discrétion II, Survie I* ; Options : *caméléon I (aquatique), don (Attaque en puissance, Maîtrise de la charge I, II, III), prudent I, réduction des dégâts 3, robuste III, sens aiguisé (odorat, ouïe, vue), talon d'Achille (dégâts assourdissants, son), vision aveugle*

Armes/Attaques : Morsure III (dég 2d12+4 létaux ; crit 17-20), Queue I (dég 1d12+4 létaux ; crit 20 ; allonge +1)

Trésor : 2T

CÉPHALYX

Les céphalyx sont, aux yeux de beaucoup, les pires horreurs qu'ait engendré la création. Ces ignobles esclavagistes sont parfois appelés les "violeurs d'esprit" et c'est sans doute la description qui leur convient le mieux. Avec leurs pouvoirs psychiques, ils sont capables de réduire à néant la personnalité d'autrui, et avec leurs expériences chirurgicales malsaines, ils peuvent transformer leurs esclaves en robustes gardes du corps dénué de volonté.

Les motivations des céphalyx restent inconnues des mortels, et c'est peut-être mieux ainsi. Ces créatures maigrelettes, capables de léviter et dissimulant leur corps sous de longues capes noires, ne sont pas de notre monde. Elles semblent n'avoir pour objectif que de progresser aux dépens des autres races, qu'elles asservissent sans le moindre remord.

De longs appendices faisant penser à des pattes d'araignée jaillissent de leur corps humanoïde et se terminent par des lames tranchantes. Ils s'en servent pour se défendre, mais surtout pour réaliser leurs immondes expériences chirurgicales. Grâce à une combinaison de leurs pouvoirs mentaux et de leur savoir anatomique, ils créent des *serviteurs*.

Un serviteur est un humanoïde dont on a violé l'esprit et le corps. Dénués de volonté, drogués et



physiquement déformés par les expériences des céphalyx, les serviteurs n'ont pour objectif que de servir leurs maîtres, auxquels ils obéissent aveuglément. On les reconnaît à leurs muscles anormalement développés, aux nombreux inserts de métal et autres vis qui dépassent de leur peau, et au lourd casque de fer qui leur recouvre le crâne.

Les céphalyx ont peu de faiblesses, malgré leur propre manque de robustesse. Ils se protègent intelligemment grâce à leurs serviteurs et font preuve d'un sens tactique remarquable. Le seul défaut vient peut-être du casque qui leur permet de contrôler leurs esclaves. Bien que celui-ci soit vissé dans les os du serviteur, il peut être arraché pour ôter tout contrôle aux céphalyx.

Le céphalyx en tant que PNJ

Les céphalyx vivent dans des grottes où ils conduisent leurs expériences. Des enlèvements dans les environs sont souvent un indice de leur présence, et on peut en trouver partout en Immoren occidentale.

Type de PNJ : courant ou spécial. Un céphalyx représente en soi une menace suffisante pour être un PNJ spécial, mais un groupe de ces créatures sera mieux rendu sous la forme de PNJ courants.

Céphalyx (Humanoïde Moyen Marchant/Volant — 126 PX) : For 10, Dex 13, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 13; Tai M (1×1, Allonge 1); Vit 6 cases au sol, 2 cases en vol; Init V; Att IV; Déf I; JS X; Santé II; Comp V; CS : *Détection VI, Détermination VI, Incantation VIII, Intimidation VI, Psychologie VI*; Sorts : *Armure de mage, Démence I, Immobilisation de personne, Injonction I, Malédiction, Muscles I, Rayon affaiblissant, Terreur II*; Options : *don (Volonté de fer), télépathie, vision dans le noir II*

Attaques : *Lame prosthétique I* ×4 (1d8 létaux; crit 20; *allonge +1, PA 8*), *Céphalomak* (attaque étourdissante II : rayon de 8 cases, Volonté DD 15 ou *étourdi* pour 2d6 rounds)

Équipement : armure intermédiaire de cuir (RD 2, Résist feu 5; MD -1; MAJ +0; Vit -1; Déguis -4)

Trésor : 3L

SERVITEUR (+25 PX)

Les serviteurs créés par les céphalyx exploitent l'archétype suivant et demeurent sous les ordres absolus de leurs maîtres tant qu'on ne leur retire par leur casque (nécessite une réussite critique sur un

jet de Lutte et l'utilisation d'un avantage de lutte). Le procédé risque toutefois de tuer le serviteur.

Avantage : La Santé et la Défense du serviteur augmentent de II, sa Force et sa Constitution de +4. Son Intelligence et sa Sagesse baissent de -4 et son Charisme de -8 (s'il tombe à moins de 1, il meurt). Il obtient la compétence *Détection* à IV, *sans peur II*, la *vision dans le noir II* et une *réduction des dégâts 1*. Enfin, il acquiert une attaque de *Coup I* et une *Lame prosthétique I* (voir ci-dessus).



copyright 2007 Privateer Press

Image par Andrea Uderzo

CHAIR ET CUIR

Chair et Cuir sont une de ces légendes ayant un triste pied dans la réalité. Ces entités sont deux esprits malins qui hantent toutes les régions des Royaumes d'Acier depuis une éternité, tourmentant et assassinant les mortels, semble-t-il pour le plaisir. Ils se présentent de loin sous une forme humaine anormalement musclée, arborant un rictus trop large et des dents trop pointues. Mais surtout leur peau est recouverte de tatouages vrillés et vivants, qui se tordent comme des serpents.

Alors commence réellement le cauchemar. Cuir se détache de Chair, révélant deux erreurs de la nature. Chair n'est qu'un tas de muscles écorchés, aux yeux exorbités et aux dents trop visibles. Cuir, pour

sa part, est un lambeau de peau avide d'un nouveau corps à posséder. Le duo se lance alors généralement à l'attaque et le massacre commence.

La simple apparition de ces deux horreurs suffit généralement à provoquer la terreur de leurs proies. Chair frappe ensuite avec une force peu commune, ignorant les coups qu'il reçoit en retour. Cuir tente d'envelopper un nouveau corps, de préférence solide et à l'esprit faible. Il le soumet alors totalement à sa volonté et continue le carnage. Lorsqu'il en a l'opportunité, Chair disloque sa mâchoire démesurément et avale une proie entière, fut-elle de la même taille que lui. Cuir écrase alors le corps qu'il enveloppe et le duo disparaît dans la nuit.

Les témoignages de leurs tristes exploits remontent à la nuit des temps, mais on dit que Chair et Cuir auraient déjà été tués à plusieurs reprises. La légende veut que ces créatures soient immortelles et se recomposent exactement un an et un jour après leur mort. L'histoire parle aussi d'un troisième esprit, Os, une sorte de squelette ambulant sans qui Chair et Cuir ne seraient pas complets. Mais nul ne sait s'il existe ni où il se trouve...

Les seules faiblesses connues de ces créatures sont le feu et l'énergie divine, qui semblent leur causer une douleur extrême.

Chair et cuir en tant que PNJ

Chair et Cuir ne sont pas des adversaires comme les autres. Ce sont des êtres uniques, profondément maléfiques, éternels et hors de portée des mortels. Ils ne sont certes pas invincibles, mais peuvent constituer une terrible menace sur le long terme.

Type de PNJ : spécial.

Chair (Fée Moyenne Marchante — 114 PX) :

For 14, Dex 10, Con 13, Int 11, Sag 12, Cha 11 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init II ; Att III ; Déf III ; JS V ; Santé III ; Comp IV ; CS : *Acrobaties VIII, Athlétisme V, Camouflage V, Détection V, Intimidation V* ; Options : *défense magique II, don (Attaque en puissance, Maîtrise des compétences (athlète) I, II, III), régénération 5, sans peur II, sens aiguë (odorat), surnois, talon d'Achille (dégâts divins, feu), terrifiant, trou sans fond[†], vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Morsure I (dég 1d8+2 létax ; crit 18-20), Coup I ×2 (dég 1d6+2 létax ; crit 20 ; *étréinte*), Engloutissement I (dég 1d10+2 acide ; crit — ; *avantage de lutte*)

Trésor : —

Cuir (Fée Moyenne Marchante — 114 PX) :

For 12, Dex 12, Con 12, Int 12, Sag 12, Cha 11 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init IV ; Att II ; Déf II ; JS VII ; Santé II ; Comp V ; CS : *Acrobaties IX, Athlétisme VI, Camouflage VI, Intimidation VI* ; Options : *défense magique II, don (Maîtrise des compétences (athlète) I, II, III), lutteur, régénération 5, sans peur II, sens aiguë (odorat), sort naturel (Injonction I×3), surnois, talon d'Achille (dégâts divins, feu), terrifiant, trou sans fond[†], vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Morsure I (dég 1d8+1 létax ; crit 18-20 ; *étréinte*), Engloutissement III (dég 2d10+1 létax ; crit — ; *avantage de lutte*)

Trésor : —

CHASSEUR DE TÊTES

Les chasseurs de têtes sont généralement considérés comme une légende plutôt que comme une réelle menace. Pourtant, leurs légendaires « chasses sanglantes » sont bien réelles. Malheureusement, ce qui l'ont constaté ne sont bien souvent plus là pour en parler. Les chasseurs de têtes sont d'étranges créatures venues d'ailleurs, qui ne font des incursions dans les Royaumes d'Acier que pour chasser un gibier, de préférence humain.

L'origine de ces chasses rituelles est inconnue, mais les chasseurs semblent leur accorder une grande importance, au point de préférer mourir que d'échouer. Cela ne signifie pas pour autant qu'un chasseur de têtes refusera de battre en retraite, mais il n'abandonne jamais sa tâche. Avec leurs pouvoirs surnaturels et magiques, les chasseurs ont les moyens de traquer leur proie depuis fort loin et pendant aussi longtemps que nécessaire. Une fois qu'ils l'ont localisée, c'est alors l'heure de la curée.

Les chasseurs de têtes ressemblent à de grands humanoïdes musclés et au crâne chauve. Leur peau est bleu clair, constellée de tâches blanches. Ils portent généralement une armure légère qui ne les encombre pas et des armes magiques fondues dans un métal noir et inconnu.

Entre leur stature athlétique, leur formidable instinct, leurs pouvoirs magiques et leur équipement étonnamment évolué, les chasseurs de têtes sont effectivement des adversaires mortels. De plus, on dit qu'ils acquièrent toujours plus de pouvoir à mesure qu'ils éliminent leurs proies et réalisent des totems rituels à partir de leur tête.



Un même chasseur de têtes gagne ainsi en puissance à mesure que sa chasse, minutieusement préparée à l'avance, progresse vers son objectif ultime. Ce dernier est souvent un adversaire puissant, voire trop pour un même chasseur, mais c'est là tout l'intérêt. Un chasseur de têtes réussissant cet ultime devient alors une légende aux yeux de son peuple.

Le chasseur de têtes en tant que PNJ

Les légendes divergent quant à l'origine des chasseurs de têtes, mais on suppose qu'ils habitent un lointain continent. Les seuls représentants de leur race connus sont ces chasseurs qui apparaissent sans prévenir, seuls ou en groupe, et se lancent dans leur sanglante chasse pendant des jours ou des semaines.

Type de PNJ : souvent spécial, parfois courant. La plupart des chasseurs de têtes sont des PNJ spéciaux expérimentés et préfèrent chasser seuls. Toutefois, les plus jeunes sont des PNJ courants qui sont souvent envoyés en groupe à leur première chasse.

Chasseur de têtes (Grand Humanoïde Marchant — 124 PX) : For 14, Dex 14, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 12 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 8 cases au sol ; Init VI ; Att V ; Déf III ; JS VI ; Santé IV ; Comp VII ; CS : *Athlétisme IX, Incantation VIII, Survie VIII* ; Sorts : *Arme magique II, Charme-personne III, Coup au but, Héroïsme II, Immobilisation de personne, Localisation, Orientation, Rapidité* ; Options : *aptitude de classe (Pourfendeur de monstres* : à la trace, la fin est proche II), défense monstrueuse I, don (Incantation silencieuse, Maîtrise de l'embuscade I, II, III), ennemis jurés (Humanoïdes), robuste I, sans peur I, sort naturel (Détection de la magie, Lecture de la magie, Ténèbres II), terrifiant, totem macabre†, vision dans le noir II*

Attaques : Griffes I (1d8+2 létaux ; crit 20), cou-tille acérée de qualité (1d10+3 létaux ; crit 19-20 ; acérée +8, allonge +1 ; Essence : *critiques suprêmes*), katana perforant de qualité (1d12+4 létaux ; crit 19-20 ; cavalerie, PA 6 ; Charme : *dégâts suprêmes (niveau égal au NO)*), shurikens de qualité ×10 (1d4+3 stress ; crit 19-20 ; portée 4 cases × 2 ; empoisonnés)

Équipement : armure d'écailles partielle avec accessoires légers (RD 4, Résist tranchant 2 ; MD -2 ; MAJ -2 ; Vit -1 case ; Déguis -12 ; allégée, ajustée, renforcée ; Charme : *blessures suprêmes* ; Essence : *Défense suprême (niveau égal au NO)*)

Trésor : 3M, 2L, 1G, 1T

* La description de cette classe d'expert peut être trouvée dans le supplément *Call to Arms: Monster Slayer*.

DAMNÉ

Les damnés sont la terreur des elfes, leurs morts-vivants, zombis, fantômes et vampires à la fois. Ils sont imprégnés de l'essence de la non-vie et du mal et représentent tout ce que les elfes abhorrent. Cherchant à échapper à la mort, ils ont accepté de commettre des actes ignobles en échange de leur éternelle non-vie. Pire encore, pour la préserver, ils doivent continuer à prendre des vies régulièrement au cours de sombres rituels.

Un damné ressemble à un elfe décrépît et clairement revenu d'entre les morts. En revanche, son corps est plus rapide et robuste que de son vivant. Il dispose également d'une puissante affinité avec la magie et de pouvoirs nécrotiques dépassant l'entendement. Les damnés sont des agents du mal, guidés par des voix ténébreuses sur le chemin de la dépravation. En tant que tels, ils ont au moins deux faiblesses : l'énergie divine et les matériaux purement organiques, comme le bois ou l'os, qui traversent leurs défenses comme par enchantement.

En plus de leurs innombrables pouvoirs, les damnés peuvent ranimer les elfes qu'ils ont assassinés pour en faire des serviteurs morts-vivants connus sous le nom de Sythyss. Ceux-là ne présentent pas de trace de décrépitude comme leur maître, mais ont tout de même un teint pâle et fatigué. Ils sont les esclaves éternels du revenant qui les a créés, qui s'en sert régulièrement pour espionner les vivants.

Le damnés en tant que PNJ

Les damnés sont essentiellement présents en Ios, où la peur de la mort est un sujet d'actualité pour de nombreux elfes, surtout les puissants. On peut toutefois en trouver ailleurs en Immoren occidentale, selon leurs envies de gibier.

Type de PNJ : spécial, la plupart du temps. Chaque damné a une histoire qui lui est propre et on n'en a jamais vu deux s'associer pour une quelconque affaire. Sans doute une question d'ego.

Damné (Mort-vivant Moyen Marchant — 155 PX) : For 16, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 13 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init V ; Att III ; Déf II ; JS III ; Santé IV ; Comp VII ;

CS : *Détection VIII, Discrétion VIII, Incantation X* ;
Sorts : *Charme IV, Déguisement, Dissipation de la magie II, Doigt de mort, Immobilisation de personne, Injonction II, Invisibilité, Malédiction, Quête, Rapidité* ; Options : *brillant I, défense magique III, don (Incantation double, Instinct du guerrier, Réflexes surhumains, Volonté de fer), immunité aux conditions (pétrifié), immunité aux dégâts (électricité, froid), réduction des dégâts 7, rejets d'outre-tombe, talon d'Achille (armes organiques, dégâts divins), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Coup II (dég 1d6+3 froid ; crit 19-20), Contact d'outre-tombe (attaque affaiblissante III : Vigueur DD 20 ou -1 Constitution ; *attaque surnaturelle (Coup)*), épée longue de qualité (dég 1d12+4 létaux ; crit 20), dague (dég 1d6+3 létaux ; crit 19-20 ; *hémorragique, lancer*)

Équipement : cotte de mailles elfique (cotte de mailles intermédiaire avec accessoires lourds : RD 5, Résist tranchant 3 ; MD -2 ; MAJ -1 ; Vit -2 ; Déguis -12 ; *allégée, discrète, elfique*)

Trésor : 3M, 1G

DÉCHIQUETEUR DE BOISDÉPINE

Les déchiqueteurs de Boisdépine comptent parmi les plus féroces et les plus dangereux des prédateurs des Royaumes d'Acier. Chasseurs à l'odorat infailible et combattants acharnés, lorsqu'ils passent à l'attaque, on dit qu'ils ne laissent qu'une bouillie sanglante derrière eux.

Les déchiqueteurs sont de puissants quadrupèdes hauts comme un homme, mais qui peuvent aisément doubler de taille s'ils se tiennent sur leurs membres postérieurs. Ils ont un cuir épais, dur comme une carapace, et des griffes acérées capables de creuser à travers la roche.

Après avoir repéré une proie, un déchiqueteur de Boisdépine la prend généralement en chasse pendant quelques temps, jusqu'à pouvoir se rapprocher suffisamment près. Il charge alors furieusement, puis se dresse sur ses membres postérieurs afin d'user de sa gueule et de ses deux pattes griffues.

Un déchiqueteur peut traquer une proie sur des centaines de lieues sans se fatiguer. Le seul moyen connu pour leur échapper consiste à se rouler en boule : ils semblent perturbés face à ces petites choses rondes et finissent parfois par se lasser.

Le déchiqueteur de Boisdépine en tant que PNJ

Les déchiqueteurs de Boisdépine hantent les forêts des Royaumes d'Acier, partout entre les Balafreuses, au Khador, et le sinistre Boisdépine du Cygnar. À moins d'être provoqués, ils attaquent uniquement pour se nourrir, mais force est d'admettre qu'ils ont un appétit sans fin.

Type de PNJ : spécial, sauf exception. À part lors de rares périodes de migration, les déchiqueteurs vivent et chassent en solitaire, ce qui les qualifie pour en faire des PNJ spéciaux.

Déchiqueteur de Boisdépine (Grand Animal Marchant — 99 PX) : For 22, Dex 12, Con 16, Int 2, Sag 14, Cha 8 ; Tai G (2x3, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf III ; JS VIII ; Santé VI ; Comp — ; CS : *Athlétisme V, Détection III, Survie III* ; Options : *attaque en charge, don (Attaque en puissance), furie II, réduction des dégâts 3, robuste I, sens aiguisé (odorat), vision dans le noir I*

Attaques : Morsure I (1d10+6 létaux ; crit 18-20), Griffes III x2 (2d8+6 létaux ; crit 19-20), Coup de tête I (1d8+6 létaux ; crit 20)

Trésor : 1T

DÉSINCARNÉ

Les désincarnés sont les esprits de prêtres damnés qui ne veulent quitter ce monde, dans la crainte du châtiment qui pourrait les attendre en Urcaën. Ils s'attachent à leur enveloppe mortelle, qu'ils ne peuvent d'ailleurs quitter de plus de quelques mètres, furieux envers les dieux comme envers les vivants. Ce sont des esprits sans repos consumés par la rage et dévoyés par le mal.

On peut trouver des désincarnés partout où un prêtre d'une divinité non maléfique a expiré. L'esprit se présente sous la forme d'une enveloppe intangible de colère pure, comme un souffle de vent aigre doté de griffes et d'un crâne grimaçant en guise de visage. Ils ne peuvent être affectés par les armes et seulement par la magie la plus puissante.

Ce sont par conséquent des adversaires redoutables et inéluctables : même détruit, même renvoyé, un désincarné reviendra à la non-vie très rapidement, émanant de son cadavre après quelques jours, quelques heures... Sa seule faiblesse réside dans ce cadavre. S'il est détruit, vraiment totale-



ment détruit, par le feu, l'acide ou l'eau bénite, alors le désincarné pourra être envoyé en Urcaën. C'est le seul moyen connu à ce jour pour se débarrasser pour de bon de ces morts-vivants.

Malgré tout, trouver le corps n'est pas forcément chose facile, surtout si le désincarné a trépassé il y a fort longtemps. L'atteindre est encore moins évident, car le désincarné fera bien entendu tout pour le protéger. S'il ne peut blesser directement les vivants, il dispose de tout un panel d'attaques surnaturelles capables de les affecter, de les affaiblir, voire d'absorber leur essence vitale.

Le désincarné en tant que PNJ

Les désincarnés sont des esprits belliqueux, mais ils sont toujours dotés d'une personnalité et tous ne sont pas (que) assoiffés de sang. Il faut toutefois s'attendre à beaucoup de malignité de leur part.

Type de PNJ : spécial, la plupart du temps. À moins que toute une congrégation de prêtre ait été tuée dans les parages, le désincarné est susceptible de hanter les lieux seul.

Désincarné (Esprit Mort-vivant Moyen Marchant/Volant — 107 PX) : For 10, Dex 12, Con 10, Int 11, Sag 13, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol, 6 cases en vol ; Init VII ; Att III ; Déf I ; JS IV ; Santé V ; Comp II ; CS : *Détection V, Intimidation V, Psychologie V* ; Options : *don (Volonté de fer), éternel*, réduction des dégâts 5, sort naturel (Animation des morts II, Doigt de mort, Mise à mort, Ténèbres II, Terreur II), talon d'Achille (dégâts divins), vision dans le noir II*

Attaques : Griffes II (dég 1d6 froid ; crit 19-20) ; Absorption d'énergie (attaque absorbant la vie II : Vigueur DD 15 ou 1 létaux par NO et le désincarné est soigné d'autant ; *attaque surnaturelle (griffes)*)

Trésor : 2G, 1M

* Le désincarné revient à la vie tant que son corps n'est pas totalement détruit ou purifié dans l'eau bénite. Il s'agit du corps physique qu'il occupait encore de son vivant.

DIABLOTIN DES CAVES

Les diabolotins des caves sont la terreur des aubergistes et taverniers. Ces créatures n'ont rien à voir avec des diables, mais plutôt avec des esprits farceurs. Bien qu'elles ne soient généralement pas

mal intentionnées, leurs farces et leur soif insatiable peuvent causer du tort à bien des gens.

Plus alcooliques que le pire des pochards, les diabolotins des caves sont capables d'engloutir plusieurs tonneaux de bière et de vin en une seule nuit. Ils se prélassent d'ailleurs généralement dans l'alcool lui-même, qu'ils sirotent jusqu'à épuisement, avant de passer à une autre jarre ou tonneau.

Tandis qu'ils s'imbibent, les diabolotins des caves préparent leurs farces de la soirée. Leur cerveau imbibé d'alcool est inexplicablement en mesure de prendre l'ascendant sur celui des autres pochards de la soirée et de lui en faire prendre le contrôle ! De fait, les diabolotins s'amuse ainsi à mettre les gens dans des situations tantôt cocasses, mais aussi parfois dangereuses.

Une fois découvert, un diabolotin des caves a toutes les chances d'être de mauvaise humeur, surtout s'il est en plein milieu d'une dégustation. Il se servira alors de son haleine alcoolisée pour distraire ses agresseurs, le temps de trouver un moyen de s'enfuir. Une fissure ou le jour d'une porte feront l'affaire : le diabolotin se transforme alors en liquide pour passer à travers.

Le diabolotin des caves en tant que PNJ

On peut trouver un diabolotin dans n'importe quelle cave, pourvu que le vin y soit bon ou la bière en abondance. Les diabolotins des caves ont un excellent goût en matière d'alcools de tout type et recherchent aussi bien la qualité que la quantité.

Type de PNJ : spécial. On ne trouve souvent qu'un diabolotin des caves par auberge, ces derniers étant farouchement territoriaux et ne supportant pas de partager leur établissement de résidence.

Diabolotin des caves (Très Petite Fée Marchante — 68 PX) : For 10, Dex 13, Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 11 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol ; Init V ; Att I ; Déf II ; JS V ; Santé I ; Comp V ; CS : *Acrobaties VI, Discrétion VI, Prestidigitation VI* ; Options : *don (Mobilité I), grand nageur II, métamorphe I*, sort naturel (Détection des émotions, Injonction I×4), vision dans le noir I*

Attaques : Morsure I (1d4 létaux ; crit 18-20), Émanation de l'ivrogne (attaque étourdissante I : sphère de 2 cases, Volonté DD 10 ou *étourdi* pour 1d6 rounds)

Trésor : 1L

* L'unique forme que peut adopter le diablotin des caves est celle d'une vase quasi-liquide.

Forme liquide (Minuscule Vase Marchante — 47 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 11, Sag 10, Cha 11 ; Tai Min (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol ; Init V ; Att I ; Déf II ; JS V ; Santé I ; Comp V ; CS : *Acrobaties VI, Discrétion VI* ; Options : *don (Mobilité I), grand nageur II, métamorphe I, talon d'Achille (électricité), vision dans le noir I*

Attaques : —

DOLOMITE

Les dolomites sont de gigantesques créatures de roche au comportement presque animal. Ils ne sont par nature pas agressifs, mais peuvent se montrer dangereux sans même le vouloir, tant leur imposante stature et leur force titanesque dépassent leur intellect limité. Mesurant jusqu'à dix mètres de haut, les dolomites sont parmi les créatures les plus imposantes – et les moins belliqueuses – qu'ait porté Caën. Un dolomite ne se bat que pour se défendre. Et encore, il ne lui viendrait jamais à l'idée de poursuivre un ennemi en fuite.

La seule chose susceptible d'attirer son envie et son attention sont les objets magiques. Qu'ils soient de nature mékamagique ou investis de magie pure, les objets de pouvoir sont très appréciés des dolomites qui les dévorent pour une raison qui reste inconnue. S'il sent la présence d'objets magiques à proximité, un dolomite peut devenir furieux et fera tout pour s'en emparer, quitte à déchiqueter le fou qui refusera de le lui céder au passage.

En dehors de cette gourmandise inexpiquée, les dolomites ont une autre faiblesse : ils sont mélomanes. Aussi surprenant que cela puisse paraître, les dolomites ont une oreille musicale affirmée. Plus que la musique, ils aiment la *bonne* musique. Un mauvais chanteur risque de les énerver, mais qu'on vienne leur jouer une sérénade envoûtante et ils pourront rester captivés pendant des heures.

Le dolomite en tant que PNJ

Les dolomites habitent les montagnes et les aires rocailleuses. On les trouve généralement dans des lieux retirés, loin de toute civilisation. Ils n'attaquent jamais, à moins d'être agressés ou de sentir la présence d'objets magiques.

Type de PNJ : spécial, sauf cas très exceptionnel. À l'exception d'une fois tous les dix ans, pendant la période de reproduction, les dolomites vivent et meurent en solitaires.

Dolomite (Très Grand Élémentaire Marchant — 146 PX) : For 20, Dex 9, Con 19, Int 3, Sag 6, Cha 10 ; Tai TG (3×3, Allonge 3) ; Vit 6 cases au sol ; Init I ; Att III ; Déf V ; JS IV ; Santé V ; Comp — ; CS : *Athlétisme V, Détection I* ; Options : *amorphe, furie I, incassable, lourdaud, mélomane†, réduction des dégâts 20, robuste II, sans peur II, vision nocturne I*
Attaques : Griffes II ×2 (dég 1d10+5 létaux ; crit 19-20 ; étreinte) ; Constriction V (dég 6d8+5 létaux ; crit — ; *avantage de lutte*)

Trésor : 2M

DRACODILE

Le dracodile, ou dragodile comme disent les Khadoréens, est le plus grand prédateur animal connu. Ressemblant en quelque sorte à un immense crocodile, plus haut qu'un homme et long de plus de dix mètres, c'est un chasseur implacable et le maître indiscuté des forêts et marais qu'il hante.

Si les dracodiles adultes sont des prédateurs parfaits, leurs œufs et petits demeurent aussi fragiles que ceux de n'importe quel autre animal. Aussi, les mères dracodiles sont extrêmement protectrices. Elles les cachent dans un nid douillet dont elles ne s'éloignent jamais bien loin : si vous tombez sur un tumulus de terre où des carcasses d'animaux et des débris de toutes sortes ont été traînés, faites demi-tour et vite ! Mais il est sans doute déjà trop tard...

Malgré sa taille et sa puissance, le dracodile reste un maître de la description. Sournois et rusé, il sait se fondre dans les marais, se dissimulant souvent à la surface d'une étendue d'eau. Quand il frappe, il est généralement trop tard pour réagir. Et autant vous dire qu'un coup de sa gigantesque mâchoire n'est pas le genre de traumatisme dont on se remet.

Pourtant, les chasseurs de dracodiles sont nombreux et ce pour deux raisons. La première, c'est leur cuir d'excellente qualité, prisé par les tanneurs et la noblesse. La seconde, c'est la réputation qu'on s'offre en éliminant pareil monstre. Les légendes circulent vite dans les Royaumes d'Acier, et un tueur de dracodile peut espérer forcer l'admiration de bien des gens (en pratique, ceci peut se caractériser par un important gain de Réputation).



Le dracodile en tant que PNJ

Les dracodiles hantent les marais, les forêts et les tourbières. On en trouve même sur les rives de certains lacs. Ils attaquent lorsqu'ils ont faim, autant dire presque en permanence, et ont une préférence pour les quadrupèdes.

Type de PNJ : spécial, en général. Les dracodiles vivent en couple ou en solitaire, ce qui ne les rend pas moins dangereux.

Dracodile (Très Grand Animal Marchant — 112 PX) : For 18, Dex 11, Con 15, Int 3, Sag 10, Cha 10 ; Tai TG (3×6, Allonge 2) ; Vit 4 cases au sol ; Init VII ; Att VII ; Déf IV ; JS VII ; Santé VII ; Comp — ; CS : *Athlétisme VI, Camouflage IV, Fouille IV* ; Options : *amphibien I, caméléon I (marais), grand nageur V, réduction des dégâts 3, robuste I, vision dans le noir II*

Attaques : Morsure III (dég 2d12+4 létaux ; crit 17-20 ; *étréinte*) ; Coup de queue I (dég 1d12+4 létaux ; crit 20 ; *allonge +1*) ; Souffle caustique (attaque infectieuse III : cône de 10 cases, Vigueur DD 20 ou *malade* pour 3d6 rounds)

Trésor : 2L, 2T

DRAGONS

Dans tous les Royaumes d'Acier, il n'existe pas de bête plus majestueuse, plus dangereuse, plus puissante et plus malfaisants que les dragons. Ils ne sont seconds qu'aux dieux eux-mêmes. Immortels, invincibles, irritables, heureusement pour les mortels que les dragons ne s'intéressent nullement à leurs affaires et préfèrent se quereller entre eux... du moins, la plupart du temps.

Les dragons s'affrontent depuis l'aube des temps pour la suprématie. On prétend que leur père à tous, Toruk, aujourd'hui en passe de devenir un dieu, serait la première créature à avoir foulé le monde. Il y a des éons, Toruk souhaite commander à des disciples dignes de lui. Ne trouvant aucune race mortelle digne de sa magnificence, il décida alors de créer ses propres "enfants" à partir de son essence vitale. Ainsi naquirent les premiers dragons.

Au début, les dragons grandirent et Toruk leur enseigna et les commandait tel, déjà, un dieu. Mais rapidement, ses enfants se rebellèrent, investis de la même ambition dévorante que leur père. Toruk en dévora un grand nombre ce jour-là, mais certains s'enfuirent et se cachèrent sur Caën. Le seigneur

dragon traqua longtemps ses enfants, les éliminant les uns après les autres pour leur faire payer leur trahison et récupérer morceau par morceau l'essence vitale qu'il leur avait confiée.

Mais un jour, les enfants restants de Toruk se liguèrent contre lui et l'affrontèrent de concert. Ce combat épique se solda par la mort de nombre d'entre eux, mais aussi par la retraite de Toruk, qui s'enfuit jusqu'aux îles Scharde. On aurait pu croire à un tournant dans la lutte entre le seigneur dragon et sa progéniture, mais il n'en fut rien. Aussitôt Toruk disparu, les jeunes dragons se tournèrent les uns contre les autres et s'entre-dévorerent, espérant chacun grappiller ainsi un peu plus de puissance.

Aujourd'hui, après des millénaires de luttes incessantes, la plupart des dragons sont éteints. Il n'en reste qu'une poignée, mais ces derniers n'en sont que d'autant plus puissants. Puissant parmi les puissants, Toruk règne en maître absolu sur les îles Scharde, d'où il semble s'être désintéressé de ses enfants pour se consacrer à l'édification de son culte et de son empire par des mortels.

Scaefang le seigneur noir et Halfaug la mère des glaces, éternels ennemis, hantent le grand nord, bien que ni l'un ni l'autre n'ait plus fait d'apparition depuis des siècles. Sirfétide, l'ancien ravageur, est le fléau des mers du sud, qu'il écume depuis son refuge dans les Murailles du Ver. Il existe peut-être d'autres survivants, mais nulle chronique avérée n'en fait mention. Tous les dragons gardent un œil vigilant tourné vers le Cryx, se demandant quand leur redouté géniteur repassera à l'attaque.

Les dragons en tant que PNJ

Les dragons sont des défis infiniment supérieurs aux capacités de simples mortels. Contrairement aux auteurs du *Monsternomicon*, je ne prendrai même pas la peine de vous proposer un bloc de statistiques pour de pareils titans. Sachez seulement qu'une rencontre avec ces incarnations du mal ne peut que se solder par la mort. Rapide avec de la chance, lente et douloureuse dans le cas contraire. En revanche, ce n'est pas parce que les dragons sont des adversaires totalement hors de portée qu'ils ne peuvent pas constituer une menace de fond passionnante pour une campagne...

L'athanc des dragons

Au cœur de chaque dragon sommeille une gemme

de la taille d'un poing. Refermant un immense pouvoir, cet éclat est une fraction de l'essence vitale de Toruk, un artefact d'une puissance nécromantique incommensurable. Il est suffisamment puissant pour faire revenir à la vie un dragon trépassé, voire en créer un nouveau, tel le phénix renaissant de ses cendres, s'il est arraché à son cœur. Le jeune dragon devient alors adulte en quelques jours à peine, recouvrant rapidement tous ses pouvoirs et ses souvenirs.

Les athancs, ainsi qu'on appelle ces éclats, sont indestructibles. La seule méthode connue pour s'en débarrasser est de laisser un autre dragon les dévorer. Le problème, c'est qu'à chaque fois qu'un dragon dévore l'athanc d'un autre, il devient encore un peu plus puissant et dangereux...

Il existe toutefois des techniques permettant d'affecter les pouvoirs d'un athanc. Un froid intense ralentit considérablement sa capacité de régénération, tandis que la chaleur l'accélère. Les elfes maîtriseraient ce procédé à la perfection. Ils conservent, paraît-il, un athanc dans un lieu gardé secret, pour éviter la convoitise des autres dragons.

La dracorruption

Sans même parler de ses immenses pouvoirs et de la terreur qu'il inspire, un dragon est redoutable par sa simple présence. À tout instant, ses environs sur plusieurs kilomètres sont affectés par une aura de mal sous sa forme la plus pure. Une lente corruption putrescente s'empare de la nature, des bêtes et même des hommes qui restent à proximité de sa présence méphitique.

Chaque mois entier passé à moins de dix kilomètres d'un dragon, une créature devient *corrompue* (voir page 325 de *Fantasy Craft*). Si une créature est à nouveau *corrompue* alors qu'elle est déjà *corrompue IV*, elle est totalement dominée par la dracorruption et passe sous le contrôle du MJ. C'est également ce qui se produit si une créature boit directement le sang d'un dragon.

Une créature cédant totalement au pouvoir corrupteur d'un dragon devient dracorrompue, ce qui se caractérise par l'archétype ci-dessous. Son esprit se dégrade pour devenir celui d'un esclave au service de son seigneur dragon, tandis que son corps devient écailleux, reptilien, et se couvre de protubérances osseuses. Ses dents et ses ongles deviennent des crocs et des griffes, ses yeux virent au noir et lui permettent de voir dans les ténèbres. Ainsi, les ar-

mées de chaque grand dragon sont avant tout composées d'innombrables de ces créatures qui n'ont même pas pu résister à son aura corruptrice.

CRÉATURE DRACORROMPUE (+30 PX)

La créature devient une Horreur. Sa Défense et sa compétence Détection augmentent de II. Sa Constitution augmente de +2 mais sa Sagesse diminue de -4. Elle obtient *immunité aux conditions (effrayé, paralysé), sans peur II, vision dans le noir II, sens aiguisé (odorat), défense magique II, réduction des dégâts 1 et régénération 2*. Enfin, elle acquiert une attaque de Griffes I et une de Morsure I.

Les draconiens

Même si les créatures dracorrompues peuvent faire office de séides d'un seigneur dragon, ses plus fidèles serviteurs demeurent les terrifiants draconiens. Rejetons aveugles des dragons, issus de leur propre sang et nés par la seule force de leur volonté, ils sont les agents du mal et du néant. Diffformes, sauvages, cruels, ils n'existent que pour servir leur père. Contrairement à Toruk il y a bien longtemps, plus aucun dragon ne fait l'erreur de donner naissance à une progéniture suffisamment puissante pour constituer un danger pour lui. En revanche, elle suffit amplement pour accomplir des missions indignes de l'attention du grand dragon.

LES DRACONIENS EN TANT QUE PNJ

À chaque instant, un dragon a toujours seulement une poignée de draconiens à son service. La puissance des dragons connaît en effet quelques limites, notamment dans le nombre de draconiens qu'ils peuvent contrôler. Chaque draconien est unique, doté d'armes naturelles, surnaturelles et même d'attributs physiques qui le différencient de tout autre. Chacun est connu personnellement de son seigneur dragon et ne rend de comptes qu'à lui.

Ainsi, le draconien proposé ci-après, très grand, bipède, dénué d'ailes mais disposant d'un souffle enflammé, n'est qu'un exemple de pareil monstre.

Type de PNJ : spécial, à moins qu'ils interviennent en nombre dans une même scène.

Draconien (Très Grande Horreur Marchante — 119 PX) : For 17, Dex 8, Con 14, Int 3, Sag 7, Cha 8 ; Tai TG (3×3, Allonge 3) ; Vit 8 cases au sol ; Init V ; Att VII ; Déf IV ; JS V ; Santé VI ; Comp I ; CS :



Détection II, Discrétion II; Options : *don (Attaque en puissance), immunité aux conditions (effrayé, paralysé), réduction des dégâts 7, régénération 2, sans peur II, sens aiguisé (odorat), vision aveugle*

Attaques : Morsure I (dég 1d12+3 létiaux ; crit 18-20); Griffes I×2 (dég 1d10+3 létiaux ; crit 20); Souffle enflammé (attaque de dégâts II : ligne de 20 cases, 1d6 feu par 2 NO, Réflexes DD 15 demi-dégâts)

Trésor : —

DRAKE DES BRUMES

Les drakes des brumes n'ont pas grand chose à voir avec les grands dragons. S'ils demeurent imposants et dotés de traits indubitablement draconiques, ils n'en restent pas moins plus petits qu'un dracodile et pas plus intelligents qu'un chien ou un chat.

Les drakes des brumes sont de massives créatures à la peau grise tachetée. Ils sont dotés d'ailes atrophiées, trop petites pour leur permettre de voler mais efficaces sous l'eau. Leur large gueules et leurs griffes épaisses en font de redoutables adversaires, mais leur fainéantise légendaire en fait finalement de bien piètres chasseurs.

Lorsqu'ils sont sur la piste d'une proie, ils se dissimulent dans le brouillard, quitte à le produire eux-mêmes au besoin grâce aux glandes nasales. Leur cuir grisâtre les rend difficiles à repérer, malgré leur taille imposante, tandis qu'eux y voient parfaitement. Ils peuvent alors attaquer par surprise et éviter ainsi une longue et pénible course-poursuite. D'ailleurs, si poursuite il devait y avoir, le drake des brumes abandonnerait bien vite.

À part leur flemmardise, la plus grande faiblesse des drakes est leur intellect limité. Face à des adversaires bien préparés, ils ont toutes les chances de tomber dans le premier piège venu. Bien souvent, ils s'associent à des tribus de gobelins astucieux afin de combiner leur force à la ruse de ces derniers.

Le drake des brumes en tant que PNJ

On peut trouver des drakes des brumes dans toutes les régions sauvages d'Immoren occidentale, des hautes montagnes aux marais fétides en passant par quasiment toutes les forêts. Ils attaquent pour se nourrir mais rechignent au moindre effort. D'ailleurs, la plupart ne changent jamais d'habitat au cours de leur vie pourtant séculaire.

Type de PNJ : spécial, la plupart du temps. Les drakes vivent en solitaires et sont furieusement territoriaux. Ils ne s'associent que rarement avec d'autres races, souvent en échange de nourriture.

Drake des brumes (Grand Animal Marchant — 99 PX) : For 14, Dex 10, Con 14, Int 3, Sag 10, Cha 12; Tai G (2×3, Allonge 1); Vit 6 cases au sol; Init VI; Att IV; Déf IV; JS V; Santé IV; Comp —; CS : *Athlétisme V, Camouflage I, Fouille I*; Options : *amphibien II, caméléon I (brumes), grand nageur III, réduction des dégâts 3, robuste I, sort naturel (Contrôle du climat II, Vague de force I), vision aveugle*

Armes/Attaques : Morsure II (dég 1d10+2 létiaux ; crit 17-20), Griffes I×2 (dég 1d8+2 létiaux ; crit 20; *étreinte*), Hurlement (attaque renversante II : cône de 8 cases, Vigueur DD 15 ou *renversé*)

Trésor : 1T, 1L, 1C, un œil de drake des brumes (consommé cuit de préférence) a les mêmes effets qu'une potion de perce-brume (*voir Royaumes d'Acier – Guide de conversion*)

DREGG

Les dreggs sont des créatures sadiques et belliqueuses, ne vivant que pour massacrer et détruire. Elles se terrent dans de profondes cavernes le jour et attaquent les voyageurs ou communautés isolées de nuit, frappant en groupes organisés et ne faisant preuve d'aucune pitié. Ceux qui ne finissent pas écorchés et dévorés sont emmenés dans leurs sombres cités souterraines, pour servir d'esclaves ou de divertissement avant une mort prochaine.

Malheureusement, on peut trouver des dreggs dans tous les Royaumes d'Acier, que ce soit au cœur des régions sauvages du Khador septentrional ou dans les souterrains de la grande cité de Corvis. Ils sont les maîtres du monde souterrain, qu'ils ne partagent avec personne, et ne connaissent aucun allié. À leurs yeux, toutes les autres races sont des proies.

Un dregg a une allure vaguement humanoïde, avec une démarche voûtée de prédateur. Mais ce qui frappe le plus, de près, c'est leur maigreur frappante. Leur peau est étirée sur leur corps osseux au point que leur squelette pointe par endroits. Leur crâne est pire encore, allongé comme le bec d'un toucan sauf que le bec en question n'est qu'une immonde gueule dénuée d'épiderme et pleine de dents acérées. Leurs yeux laiteux sont comme ceux d'oiseaux, leur conférant une sorte de vision à 360°.

Si leur apparence naturelle n'était pas déjà repoussante, les dreggs sont en plus de furieux masochistes qui semblent tout faire pour souffrir en continu. Ils se percent le corps de bouts de métal, de préférence barbelé, à travers la peau ou même les os. Ils fixent leurs armes et armures à même ces greffons, et semblent apprécier la douleur qu'ils provoquent avec un sourire malsain.

Au combat, les dreggs sont tout aussi déroutants. Les coups portés ne semblent presque pas les affecter, tant leur corps maigre les encaisse sans peine. Pire, quand ils se prennent une vilaine blessure, ils en retirent du plaisir ! Il est très frustrant, pour un soldat, que de porter un coup vicieux à son ennemi et de voir celui-ci en jouir plus qu'autre chose.

Organisés, utilisant des armes acérées, accueillant la douleur avec joie et ne faisant preuve d'aucune pitié, les dreggs sont des adversaires redoutables qui n'ont qu'une faiblesse : le soleil. Par chance pour les races de la surface, une fois exposés à la lumière du jour, les dreggs perdent tous leurs moyens.

Le dregg en tant que PNJ

Les dreggs peuvent attaquer n'importe où, mais toujours de nuit, à moins que leur proie ne soit dans quelque lieu souterrain. Ils ne font preuve d'aucune pitié et attaquent pour tuer et faire des esclaves.

Type de PNJ : courant ou spécial. Les dreggs attaquent toujours en groupe, essentiellement composé de PNJ courants, avec au moins un chef qui fera un bon PNJ spécial.

Dregg (Humanoïde Moyen Marchant — 61 PX) : For 14, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag 8, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init VII ; Att III ; Déf IV ; JS II ; Santé III ; Comp IV ; CS : *Intimidation V* ; Options : *aptitude de classe (Explorateur : esquive instinctive II)*, *don (Combat en meute I, II, III)*, *masochisme†*, *nocturne*, *réduction des dégâts 4*, *sens aiguïté (odorat)*, *sensibilité à la lumière*, *vision dans le noir I*

Armes/Attaques : Griffes I ×2 (dég 1d6+2 létaux ; crit 20), Morsure I (dég 1d8+2 létaux ; crit 18-20), griffes de poing (dég 1d6+2 létaux ; crit 20 ; *acérées 4*, *ergonomique*, *hémorragique*), javelot (dég 1d8+2 létaux ; crit 19-20 ; *acéré 4*, *allonge +1*, *lancer*)

Équipement : armure de plaques partielle et accessoires légers (RD 5, Résist contondant 1, MD -3, MAJ -4, Vit -1, Déguis impossible)

Trésor : 2G, 1L

ÉQUARRISSEUR

Les Orgoths étaient des conquérants cruels et maléfiques. Ils ne reculaient devant rien pour dominer totalement leurs ennemis. La torture faisait partie de leurs moyens favoris pour extorquer des informations aux résistants ou simples suspects. Et pour mener l'interrogatoire à bien, ils employaient les meilleurs, ou plutôt les pires : des équarrisseurs.

Les équarrisseurs ont été les bourreaux des Orgoths pendant six siècles. Après la fuite de leurs maîtres, ils n'ont certainement pas cessé de sévir. Ces morts-vivants n'ont de goût que pour la souffrance et le savoir. Ils planifient leurs opérations sur des siècles entiers. Alors, ce n'est certainement pas parce que leurs employeurs d'un temps ont fui comme des pleutres qu'ils doivent cesser toute activité, n'est-ce pas ?

Morts-vivants à moitié intangibles, les équarrisseurs ressemblent à de sombres spectres au visage masqué de métal ricanant et transportant toujours avec eux d'ignobles instruments de torture... et leur précieux journal. Si les équarrisseurs aiment faire souffrir pour le plaisir, ils sont au moins aussi avides de connaissances. Ils peuvent interroger une même victime, attachée sur leur chevalet de torture, pendant des mois, retranscrivant avec une exactitude inhumaine chacune de ses révélations dans leur sordide carnet de notes.

On dit que ceux qui meurent finalement de leurs mains – et ils finissent tous par mourir – se relèvent ensuite sous la forme de nécroserfs. Les équarrisseurs s'entourent de ces morts-vivants inférieurs qui leur font office de gardes du corps. Bien qu'ils soient frêles et de bien piètres combattants, ils peuvent noyer les êtres vivants sous une douleur telle qu'elle peut les rendre totalement impuissants, laissant l'opportunité à leurs sbires de les capturer.

L'équarrisseur en tant que PNJ

Les équarrisseurs hantent les anciennes citadelles des Orgoths voire d'autres ruines enfouies. Ils attaquent dans les environs directs, enlevant régulièrement et discrètement des individus dont ils espèrent extraire un grand savoir, laissant de fausses pistes pour ne pas être dérangés.

Type de PNJ : spécial. Les équarrisseurs sont des adversaires mortels mais demeurent fort rares, par chance. De plus, ils travaillent seuls, secondés uniquement par leurs fidèles nécroserfs.



Équarrisseur (Mort-vivant Vase Moyen Marchant/Volant — 187 PX) : For 16, Dex 13, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol, 8 cases en vol ; Init V ; Att II ; Déf II ; JS VII ; Santé VI ; Comp IV ; CS : *Intimidation VII, Investigation VIII, Médecine V, Psychologie VII* ; Options : *don (Volonté de fer), effrayant, manœuvre (Coup bas), réduction des dégâts 6, rejets d'outre-tombe**, *sournois, vétéran I, vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Instrument de torture (dég 1d6+3 létaux ; crit 19-20 ; *acéré 8, finesse*), Sadisme (attaque absorbant la vie III : Vigueur DD 20 ou 1 létaux par NO et l'équarrisseur est soigné d'autant ; *attaque surnaturelle (instrument de torture)*), Griffes I (dég 1d6+3 non-létaux ; crit 20 ; *étréinte*), Morsure I (dég 1d8+3 létaux ; crit 18-20), Aura de douleur (attaque infectieuse III : aura de 6 cases ; Volonté DD 20 ou *malade* pour 3d6 rounds), Tourment éternel (attaque paralysante III : aura de 12 cases ; Volonté DD 20 ou *paralysé* pour 3d6 rounds)

Trésor : 2L, 1G, chaque équarrisseur possède également un ou plusieurs journaux renfermant une importante somme de savoir

* Toute créature tuée par un équarrisseur renaît sous la forme d'un nécroserf totalement soumis à son contrôle.

ESPRIT DES BOIS

Les esprits des bois ne sont peut-être qu'une seule et même créature, qui hante la forêt de Noirracines, ou peut-être s'agit-il des serviteurs d'un puissant d'un puissant gardien des forêts, que certains appellent l'Homme Vert, sans réellement savoir s'il existe. Toujours est-il que ces choses sans corps qui prennent possession de celui des morts existent, elles, bel et bien.

La légende de leur origine remonte à une époque relativement récente. Alors que les Orgoths ont été repoussés depuis plusieurs siècles, certaines forteresses du Khador protègent toujours ses côtes d'une nouvelle invasion potentielle. Une des garnisons affectées à cette surveillance, l'Orod-Seltuk, connu voilà quelques décennies une sorte de guerre fratricide, qui opposa divers officiers.

Nul ne sait ce qui se passa exactement ces années là dans le bois de Noirracine, mais c'est à peu près de cette période et à cet endroit précis que datent les premiers rapports décrivant des cadavres qui se relèvent, animés par une mystérieuse flamme verdâtre crépitant comme une aura autour de leur corps sans vie.

Les esprits des bois, qui semblent animer ces enveloppes autrement sans vie, ne s'en prennent pas à n'importe qui. Certains avancent qu'ils n'attaquent que les hommes au cœur avide, et force est d'avouer que les bandits ne survivent pas longtemps à Noirracines. Mais leur réelle nature, leurs motivations et leurs faiblesses restent inconnues.

L'esprit des bois en tant que PNJ

On ne trouve des esprits des bois qu'au Khador et exclusivement dans le bois de Noirracines. Ce bois est ancien et très profond, ce qui alimente les thèses selon lesquelles un pouvoir oublié aurait créé voire contrôlerait ces aberrations. Ces dernières habitent généralement le corps des morts, le plus souvent celui des soldats qui composaient jadis la garnison d'Orod-Seltuk.

Type de PNJ : courant ou spécial. Les esprits sont des entités inconnues. Parfois, elles travaillent en groupe de PNJ courants. D'autres fois, un esprit solitaire, mieux rendu par un PNJ spécial, peut s'acquitter d'une tâche seul.

Esprit* des bois (Esprit Horreur Moyen Volant — 103 PX) : For 10, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases en vol* ; Init VI ; Att III ; Déf III ; JS IV ; Santé II ; Comp : II ; CS : *Détection III, Discrétion III* ; Options : *défense naturelle (acide), immunité aux conditions (désorienté, effrayé, enragé, fasciné, secoué), réduction des dégâts 5, sans peur II, vision dans le noir II*

Attaques* : Brume acide (constriction I : dég 1d10 acide ; crit — ; *avantage de Lutte*)

Trésor* : —

* Un esprit des bois ne peut se matérialiser que dans un cadavre. Il acquiert alors les vitesses de déplacement (et perd la sienne), les attaques et le trésor de son hôte.

ESPRIT TIREUR

À l'origine, il y avait Lach Bradig, un soldat cygnaréen, tireur d'élite, mais à l'esprit fragile. Impétueux et téméraire, il fut renvoyé de l'armée. Il devint alors assoiffé de vengeance et entreprit de décimer sa propre compagnie de tireurs d'élite, en les défiant un à un en duel. Il est élimina presque tous, mais enfin, il fut abattu. Malheureusement, ce n'était que le début...

Lach Bradig se releva de ses cendres sous la forme d'un mort-vivant d'un genre nouveau, un esprit-tireur. Il parcourt les Royaumes d'Acier sans relâche, cherchant les pistoliers de renom et les défiant en duel à l'ancienne. Ceux qui refusent sont abattus comme des lâches, sans autre forme de procès, et se relèvent sous la forme d'esprits tireurs à leur tour, bien que ces rejets se soient révélés moins doués que Bradig lui-même.

Ceux qui acceptent le défi meurent, sans exception. Des esprits tireurs ont bel et bien été défaits, mais Lach Bradig demeure vaincu, à part par son mystérieux meurtrier. Toutefois, ceux-là meurent avec honneur et leur âme peut donc voyager en paix jusqu'en Urcaën.

Les esprits tireurs sont tous de redoutables pistoliers, dont la seule occupation semble être de défier leurs meilleurs pairs vivants en duel. Ils apparaissent comme des spectres enveloppés de noir, ceints d'une bandoulière qui semble produire des balles à l'infini, et armés d'un unique pistolet. Les esprits tireurs ont un sens de l'honneur très strict et ne tuent que rarement en dehors d'un duel.

L'esprit tireur en tant que PNJ

Les esprits tireurs hantent tous les royaumes, toujours à la recherche de pistoliers de renom à défier. Lach Bradig en personne évite toutefois la cité de Corvis. On prétend que c'est là que vit encore aujourd'hui son meurtrier, seul pistolier capable de lui faire peur même par-delà la mort.

Type de PNJ : spécial. Les esprits tireurs sont farouchement individualistes et adeptes de compétition. Ils voyagent toujours seuls. Tous sont relativement similaires, mais Lach Bradig est de très loin le plus dangereux d'entre eux tous.

Esprit tireur (Esprit Mort-vivant Moyen Volant — 124 PX) : For 10, Dex 16, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 14; Tai M (1×1, Allonge 1); Vit 8 cases en vol; Init X; Att V; Déf II; JS V; Santé IV; Comp III; CS : *Bluff V, Détection IV, Détermination IV, Intimidation V, Psychologie IV*; Options : *aptitude de classe (Tireur d'élite^{CIA: D} : attaque par surprise II, chaque tir compte, œil de lynx), don (Arme en main, Dans le mille, Poudre noire I, II, III, Réflexes surhumains), immunité au renvoi, rejets d'outre-tombe, vision dans le noir II, vivacité critique*

Armes/Attaques : pistolet militaire de qualité (3d6+1 létaux; crit 18-20; portée 4 cases × 6; *crosse, dangereux, recharge 7*), Absorption d'énergie (attaque absorbant l'âme III : Vigueur DD 20 ou -1 de d'action et -10 vitalité maximale, ou mort du PNJ courant; *attaque surnaturelle (pistolet)*)

Trésor : La bandoulière magique s'évanouit une fois séparée de l'esprit, mais son pistolet demeure.

ÉTRIPÉ

Lorsque deux cultes déviants se mêlent, cela peut avoir des résultats terrifiants. En particulier, lorsqu'un culte du Ver Dévoreur est corrompu par la fascination nécrotique du dogme de Thamar, ça donne naissance à la Secte des Écorcheurs. Ces dangereux sociopathes à tendance nécrophile ont développé un procédé ignoble pour faire des sacrifices extrêmement lents et douloureux au Ver Dévoreur.

Les détails de ce procédé ne sont connus que des membres de la secte, mais ce qui est certain, c'est que le calvaire des victimes ne s'arrête pas là. Un être qui a été torturé et sacrifié par les Écorcheurs se relève sous la forme d'un étripé. Il s'agit d'une sorte de zombi en décomposition, à la cage thoracique éclatée mais dépourvue d'organe – ils ont été dévorés pendant la cérémonie par les cultistes !

Ces créatures assoiffées de haine et de vengeance cherchent également à recomposer leurs boyaux. En effet, on murmure que si un étripé parvient à dévorer toute une "collection" d'organes sains de sa race en moins d'une journée, il retrouvera une apparence normale, enfin presque. Que cette légende soit fondée ou pas, les étripés y croient dur comme fer. Mais ce qu'ils ignorent, c'est que même une fois leurs organes recomposés, ils n'auront que l'apparence de la normalité. Ils resteront des morts-vivants pétris de mal et de haine, et deviendront fidèles du Ver Dévoreur et de la Secte des Écorcheurs.

De nos jours, on dit que la secte a disparu, anéantie par les efforts combinés des Églises de Morrow et de Ménoth. Mais des étripés sévissent toujours dans les Royaumes d'Acier. Une question est sur toutes les lèvres : sont-ils des morts-vivants qui ont traversé les siècles ou leur origine est-elle plus... fraîche ?

LA SECTE DES ÉCORCHEURS

Ce groupuscule corrompu du culte du Ver Dévoreur dévie de la norme décrite dans le *Guide de conversion des Royaumes d'Acier*. Remplacez la



compétence d'Alignement Équitation par Déguisement. De même, remplacez les Voies Bêtes, Nature et Survie par Mal, Malédiction et Mort. Le reste demeure inchangé.

L'étripé en tant que PNJ

On l'a dit, on peut trouver des étripés dans tout les Royaumes d'Acier. La seule différence entre un étripé "frais" (à la cage thoracique béante) et un étripé reconstitué (à l'air presque normal), tient à l'apparence et à la perte de cette capacité à dévorer des boyaux en ouvrant démesurément la mâchoire.

Pour créer un écorché reconstitué, supprimez *festin* et *repoussant III*. L'Intelligence de la créature passe à 10 mais sa valeur en PX reste inchangée.

Type de PNJ : spécial, la plupart du temps. Les étripés sont des chasseurs solitaires qui veulent reconstituer leur corps, donc des PNJ spéciaux. Toutefois, une congrégation d'étripés reconstitués, en tant que PNJ courants, peut composer une branche locale et "ressuscitée" de la Secte des Écorcheurs.

Étripé (Mort-Vivant Moyen Marchant — 65 PX) : For 14, Dex 11, Con 13, Int 7, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att II ; Déf III ; JS II ; Santé V ; Comp I ; CS : *Camouflage III, Détection IV* ; Options : *festin, intérêt (Alignement : Secte des Écorcheurs), réduction des dégâts 2, repoussant III, sans peur II, vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Coup I ×2 (dég 1d6+2 létiaux ; crit 20), Absorption d'énergie (attaque absorbant la vie II : Volonté DD 15 ou 1 létiaux par NO et l'étripé est soigné d'autant ; *attaque surnaturelle (coup)*)

Trésor : 2L

FARROW

Les farrows sont des créatures hybrides, mi-homme mi-sanglier, qui ont élu domicile dans les forêts du nord du Cygnar et du sud du Llael. Les premières apparitions de farrows remontent à tout juste plus d'un siècle, mais ces derniers sont une race encore très primitive, ses représentants les plus barbares ayant plus en communs avec les sangliers qu'avec les humains.

Toutefois, un bon nombre de tribus farrows se sont organisées en sociétés plus ou moins civilisées. Sauvages mais rusés, ils apprennent rapidement et un certain nombre savent parfaitement se servir

d'armes à feu. Ils préfèrent toutefois recourir à leur force naturelle à travers de lourds gourdins ou tout simplement les redoutables défenses dont la nature les a dotés. Mais ça ne les empêche pas de combattre intelligemment, en privilégiant des tactiques d'embuscade et de guérilla.

Les farrows ressemblent à un mélange équilibré d'homme et de sanglier. Aussi grands que les humains, ils paraissent plus petits en raison de leur posture voûtée. Leur corps épais est recouvert d'un cuir des plus solides et de poils sombres. Tandis que leurs bras et mains préhensiles sont humains, ce qui leur donne la capacité de manier les armes qu'ils dérobent à chaque assaut, leurs jambes sont arquées et se terminent par de durs sabots. Leur visage enfin est très proche de celui d'un sanglier, avec des oreilles pointues et d'imposantes défenses, mais leurs yeux ont clairement quelque chose d'humain.

Les origines des farrows sont un mystère, mais on chuchote qu'un puissant et vil mage aurait jadis créé cette race de toutes pièces pour lui servir d'armée et d'esclaves. Comment ont-ils échappé à son contrôle, nul ne saurait le dire, mais les farrows ont développé un farouche besoin d'indépendance. Ils sont territoriaux et se méfient des humains, mais peuvent faire preuve d'honneur et de respect si on les approche de la bonne façon. Il se trouve que les farrows sont très spirituels et apprécient ceux qui leur témoignent leur confiance. Ceux qui abusent de la leur, en revanche...

Le farrow en tant que PNJ

Les farrows sont très nombreux dans le Bois du Veuf et on peut en trouver un peu plus au nord et au sud, en moindre nombre. Ils attaquent régulièrement les voyageurs pour leur voler des provisions et du matériel qu'ils ne sauraient fabriquer eux-mêmes, mais ne tuent que rarement. En revanche, ceux qui s'aventurent sur leurs terres feraient mieux d'avoir une bonne raison... et un bon bouclier.

Type de PNJ : courant ou spécial. Une tribu de farrows sera essentiellement composée de PNJ courants, tandis qu'un chef ou un individu solitaire fera un meilleur PNJ spécial.

Farrow (Humanoïde Moyen Marchant — 59 PX) : For 12, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf VII ; JS III ; Santé IV ; Comp III ; CS : *Camouflage IV, Détection VII, Survie IV* ; Op-

tions : *don* (Maîtrise de l'embuscade I), réduction des dégâts 2, sens aigu (odorat)

Armes/Attaques : Défenses II (dég 1d6+1 létal ; crit 19-20 ; *hémorragique*), Massue (dég 2d6+1 létal ; crit 20 ; *massive*), Arc de corne (dég 1d6 létal ; crit 20 ; portée 6 cases × 6 ; *empoisonné*, PA 2)

Trésor : 2G, 1L

FOUISSEQUEULE

Les fouissegueules sont d'ignobles petites créatures avides de chair fraîche. On peut les trouver dans presque toutes les contrées sauvages, où elles chassent en meute à la nuit tombée. Ces prédateurs nocturnes s'attaquant à toute sorte de proies, du moment qu'ils s'estiment assez nombreux pour avoir une chance.

Une fouissegueule ressemble à un ignoble croisement entre un blaireau et une chauve-souris. Elle présente une fourrure marron-sienne et de longues griffes acérées. Ses petits yeux rouges et ses oreilles de chauve-souris lui donnent un côté terrifiant, mais pas autant que sa mâchoire disproportionnée pleine de dents tranchantes comme des rasoirs.

Les fouissegueules sont nocturnes, on l'a dit, car elles craignent la lumière du jour. La moindre lueur les éblouit durablement et c'est d'ailleurs la meilleure défense pour tout voyageur se faisant surprendre en pleine nuit. Mais si elles sont tiraillées par la faim, même une torche brandie féroce ne suffira pas à les dissuader d'attaquer.

Les fouissegueules attaquent toujours en nombre, en poussant des cris stridents une fois qu'elles ont repéré une proie. Leur faiblesse réside dans ce manque de subtilité et dans leur sauvagerie incontrôlable dès lors qu'elles sentent de la nourriture. Elles peuvent d'ailleurs renifler une odeur à des kilomètres à la ronde et ne cesseront leur chasse qu'une fois leur proie déchiquetée et dévorée. Bien souvent, les gueules fousseuses ne laissent qu'un cadavre aux os blanchis et brisés derrière elles.

Les fouissegueules en tant que PNJ

Les fouissegueules attaquent toujours en groupe, qu'elles soient une demi-douzaine ou dix fois ce nombre. On ne les appelle pas piranhas des forêts pour rien.

Type de PNJ : courant, la plupart du temps. Une meute sera souvent composée de plusieurs fousse-gueules indiscernables les unes des autres. Il n'est toutefois pas impossible de tomber sur un spécimen encore plus vorace que les autres !

Fouissegueule (Très Petite Bête Marchante/Creusante — 58 PX) : For 12, Dex 14, Con 12, Int 4, Sag 11, Cha 6 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol, 2 cases creusement ; Init VI ; Att IV ; Déf IV ; JS VII ; Santé II ; Comp I ; CS : *Détection VI* ; Options : *berserker, festin, nocturne, nuée, sens aigu (odorat, ouïe), sensibilité à la lumière, vision dans le noir II*

Attaques : Griffes I ×2 (1d3+1 létal ; crit 20), Morsure III (2d4+1 létal ; crit 17-20)

Trésor : 1T, 1L

GARDIEN DES SYLVES

Les gardiens des sylves sont aux druides des Royaumes d'Acier ce que les scaraciers sont à la civilisation : une main utile qui aide sans poser de question mais qui demande des années et des années de développement. Le secret de leur création a été mis au point par les mystérieux druides du Cercle, redoutés dans toute l'Immortelle occidentale, parfois à raison.

Là où les scaraciers sont animés par une alliance de magie et de technologie, les gardiens des sylves n'ont besoin que de la magie de la nature, cristallisée sous la forme de runes qui recouvrent leur corps. Ce dernier est d'ailleurs exclusivement fait de bois, de roche, et d'autres matières naturelles.

Les gardiens des sylves sont les farouches protecteurs des forêts et des bosquets enchantés. Ils sont régulièrement employés pour défendre un lieu ou obéir à d'autres ordres simples. Dénués de volonté, ils obéissent au doigt et à l'œil. Toutefois, contrairement aux scaraciers, ils peuvent être parfaitement autonomes en cas de besoin et comprennent d'instinct le sens exact des ordres de leur créateur.

Les runes d'un gardien des sylves luisent vivement lorsqu'il se jette au combat et ce dernier est en mesure de faire appel à la nature elle-même pour qu'elle lui vienne en aide. En fait, la seule faiblesse de ces créatures artificielles réside dans leur intelligence limitée, et il est souvent bien plus aisé de tromper un gardien des sylves que de le vaincre.



Le gardien des sylves en tant que PNJ

Les gardiens des sylves accompagnent les druides d'Immoren occidentale presque partout. On peut ainsi en trouver dans la plupart des grandes forêts des Royaumes d'Acier. Ils n'attaquent que sur ordre de leur maître et rarement sans raison.

Type de PNJ : spécial. Chaque gardien des sylves est une construction unique, un PNJ spécial avec ses propres spécificités voulues par son créateur.

Gardien des sylves (Grande Créature artificielle Marchante — 132 PX) : For 18, Dex 10, Con 18, Int 1, Sag 10, Cha 1 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 4 cases au sol ; Init II ; Att IV ; Déf IV ; JS II ; Santé V ; Comp : I ; CS : *Athlétisme VI* ; Options : *action proscrite (Course)*, *chutes fatales*, *défense magique V*, *lourdaud*, *réduction des dégâts 15*, *robuste I*, *sans peur II*, *sort naturel (Appel de la foudre I, Camouflage naturel I, Croissance végétale, Enchevêtrement, Extinction des feux, Harmonie naturelle, Passage sans trace)*, *talon d'Achille (feu)*, *vision dans le noir II*

Attaques : Coup IV (dég 2d8+4 létaux ; crit 18-20)

Trésor : —

Malgré tout, nombreux sont les aventuriers prêts à tenter leur chance. Car là où l'on trouve un gardien sépulcral, on trouve aussi bien souvent un trésor digne d'un roi.



Image par Chris Walton

GARDIEN SÉPULCRAL

Les gardiens sépulcraux sont les protecteurs sacrés des tombes païennes situées dans les Marches d'Héliotrope. La simple vue d'un de ces gardiens est une épreuve. Leur anatomie est contre-nature, leur apparence terrifiante, et leurs pouvoirs ont de quoi vous donner la nausée. Ils sont plus que de simples morts-vivants, car ils sont dotés d'une intelligence, d'un instinct et d'une patience redoutables.

Le principal danger d'un gardien sépulcral vient de son souffle nécrotique, qui affaiblit durablement ses victimes. Il attaque ensuite au corps-à-corps, faisant usage de ses membres disproportionnés et de ses griffes tranchantes comme des rasoirs.

Les gardiens sépulcraux ne sont pas maléfiques, mais ils ne font pas non plus dans la dentelle face aux intrus. Dissimulés dans le sable avec leurs serviteurs squelettiques, ils peuvent attendre des années avant de se réveiller et d'attaquer par surprise les malheureux qui auront eu l'idée de s'introduire dans la demeure dont ils ont la garde éternelle.

Le gardien sépulcral en tant que PNJ

Les gardiens sépulcraux ne se trouvent que dans les Marches d'Héliotrope, où la plupart sont affectés à une tombe spécifique. Certains errent toutefois dans le désert, sans but apparent.

Type de PNJ : spécial. Il n'y a jamais qu'un seul gardien sépulcral affecté à une même tombe, ou alors une poignée, à des niveaux différents. Ils sont toutefois souvent accompagnés d'une horde de squelettes tout ce qu'il y a de plus communs.

Gardien sépulcral (Grande Horreur Morte-vivante Marchante/Creusante — 118 PX) : For 16, Dex 12, Con 16, Int 8, Sag 11, Cha 12 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 8 cases au sol, 2 cases creusement ; Init VII ; Att II ; Déf IV ; JS II ; Santé IV ; Comp I ; CS : *Athlétisme V, Camouflage IV, Détection IV* ; Options : *caméléon II (déserts), éviscération, réduction des dégâts 5, rejets d'outre-tombe, terrifiant, vision dans le noir II*

Attaques : Morsure I (1d10+3 lésaux ; crit 18-20), Griffes I ×2 (1d8+3 lésaux ; crit 20 ; *étréinte*), Souffle nécrotique (attaque affaiblissante II : cône de 6 cases, Vigueur DD 15 ou -1 For)

Trésor : 2T

GÉANT GARDIEN

Il n'existe qu'une poignée de géants gardiens dans toute l'Immoren occidentale, mais ils sont les garants de sa survie. Chacun défend une mystérieuse porte ornée de runes d'une langue oubliée. On prétend que ces portes protègent de puissants artefacts de la soif de pouvoir des hommes. D'autres avancent au contraire qu'elles protègent le monde des horreurs enfermées derrière.

Quoi qu'il en soit, bien malin qui passera sous les innombrables yeux des gardiens. Car celui qui les a créés a eu l'étrange mais brillante idée de les doter de pas moins d'une dizaine d'yeux. Huit autour de la tête, un dans la paume de chaque main, ajoutez à ça de puissants pouvoirs magiques de détection et vous imaginez que ces géants n'ont pas hérité de leur titre de gardiens sans raison.

Chaque géant garde un site précis qui renferme un secret souvent hors de portée des mortels. Chacun a sa personnalité, mais la plupart des géants sont polis, affables et n'attaquent pas sans raison. Ils préfe-

rent largement dissuader un voyageur trop curieux par la raison que par la force, et profiteront sans doute de l'occasion pour demander des nouvelles du monde dont ils sont exclus depuis si longtemps.

En revanche, quiconque tente de franchir le seuil protégé par un géant gardien s'expose à son châtiement. Armés d'épées magiques, véritables artefacts d'acier, hauts comme trois hommes et impossibles à prendre par surprise, ce sont de redoutables adversaires qui ne connaissent ni la fatigue ni la peur. La légende veut qu'ils n'aient aucune faille.

Le géant gardien en tant que PNJ

On peut trouver des géants gardiens dans toute l'Immoren occidentale, dans des lieux où un grand pouvoir a été mis sous scellées pour le protéger de l'extérieur ou vice-versa.

Type de PNJ : spécial. Chaque géant gardien est unique et risque de dévier très légèrement du cas particulier présenté ci-dessous.

Gorgolorbaramamiatt, géant gardien (Très Grand Extérieur Marchant — 223 PX) : For 24, Dex 12, Con 17, Int 14, Sag 16, Cha 16 ; Tai TG (4×4, Allonge 3) ; Vit 12 cases au sol ; Init VIII ; Att V ; Déf IV ; JS VI ; Santé VI ; Comp IX ; CS : *Athlétisme X, Détection X, Fouille X, Psychologie X* ; Options : *aptitude de classe (Explorateur : esquive instinctive II), défense magique IV, don (Attaque en puissance, Expertise du combat, Instinct du guerrier, Maîtrise de la provocation I*, Volonté de fer), fascinant, menace de groupe, réduction des dégâts 7, robuste II, sans peur II, sort naturel (Alarme, Don des langues II, Glyphe de garde II, Injonction II, Quête, Verrou profane, Vision lucide), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Mheahandarieth (dég 2d10+15 feu ; crit 15-20 ; *allonge +1, massive*), Regard hypnotique (attaque étourdissante II : regard ; Volonté DD 15 ou *étourdi* pour 2d6 rounds)

Équipement : harnois géant intermédiaire + accessoires lourds (RD 7, Résist contondant 2 ; MD -3 ; MAJ -3 ; Vit -2 ; Déguis impossible ; *ajusté*)

Trésor : 4M, 2L

* Voir *Call to Arms: Bloodsworn*

MHEAHANDARIETH

Gorgolorbaramamiatt possède une légendaire épée connue sous le nom de Mheahandarieth, la



Terreur des Trolls. C'est un artefact de grand pouvoir, une claymore géante de qualité et de garde, dotée des essences *dégâts exotiques (feu)* et *critiques suprêmes*, ainsi que de l'enchantement *dégâts suprêmes* (au niveau 20). Cet objet purement magique fonctionne sans source d'énergie. Il va de soi qu'il s'agit là d'un trésor sans prix, mais qui d'autre qu'un géant saurait manier une telle arme ?

GORAX

Le gorax est un lointain cousin de l'ogrun, nettement plus sauvage et primitif. Ce redouté mangeur d'hommes a longtemps été utilisé comme chair à canon monstrueuse dans les guerres entre les Royaumes d'Acier. Aujourd'hui, le coût de leur dressage et de leur entretien a amené leur remplacement quasi-total par des scaraciers. Mais certaines de ces bêtes sanguinaires rôdent toujours dans les contrées les plus reculées...

Les gorax sont aussi hauts que les ogruns, mais adoptent une posture voûtée leur donnant un air menaçant. Ajoutez à ça des poils drus, de larges canines protubérantes et des griffes longues comme des couteaux et vous avez une idée de la terreur que peuvent inspirer ces créatures. Avides de chair humaine, elles attaquent pour se nourrir mais semblent prendre un malin plaisir à jouer avec la nourriture.

Heureusement pour les hommes, les gorax ont un intellect plus que limité et peuvent facilement être pris au piège et dressés, presque comme des animaux. Ils ont notamment une célèbre faiblesse pour les objets brillants, qui attire inévitablement leur regard. Toutefois, une fois que le sang a commencé à couler, le gorax devient furieux et plus rien ne saurait le retenir d'étancher sa soif de sang.

Les gators sécrètent une salive dégageant une forte odeur, pour rester poli. La plupart des autres races sont incommodés par leur puanteur, mais les mâles semblent attirés par le musc des femelles pendant la saison des amours. Quant à ces dernières, ce sont les objets brillants rassemblés par les mâles qui les aident à choisir un compagnon.



Image par Florian Stitz

Le gorax en tant que PNJ

Les gorax sont des tueurs sanguinaires, avides de sang et des objets si brillants que transportent les humains. On peut les trouver dans toute l'Immoren occidentale, mais surtout dans ses régions les plus reculées, car ils ont été massacrés presque partout ailleurs. On peut toutefois tomber sur quelques spécimens encore employés par des forces armées ou capturés pour combattre dans des arènes de rue.

Type de PNJ : courant ou spécial. En meute, les gorax seront mieux représentés par des PNJ courants, tandis qu'un monstre présentant quelque particularité fera un meilleur PNJ spécial.

Gorax (Grand Humanoïde Marchant — 64 PX) : For 14, Dex 8, Con 12, Int 5, Sag 10, Cha 5 ; Tai G (2x2, Allonge 2) ; Vit 8 cases au sol ; Init V ; Att VII ; Déf V ; JS VII ; Santé VII ; Comp III ; CS : *Détection IV* ; Options : *attaque en charge, distrait** (objets brillants), *féral, puanteur, sans peur II, sens aiguisé (odorat), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Morsure I (dég 1d8+2 létaux ; crit 18-20), Griffes I x2 (dég 1d6+2 létaux ; crit 20)

Trésor : 3L

GORGANDUR

Le gorgandur est la tarasque des Royaumes d'Acier, une force irréprensible qui balaye tout sur son passage. Fort heureusement, on ne compte que quatre de ces monstres si on se fie aux rapports de destruction qui ont été émis au cours des siècles.

Les gorgandurs ne sont pas des créatures maléfiques, mais simplement les prédateurs ultimes,

d'immenses serpents aux mâchoires titanesques. Ils vivent sous terre, sous doute proche de poches de magma dont ils cherchent la chaleur, et sortent parfois à la surface pour se nourrir. Le problème, c'est que pour être rassasié, un gorgandur doit dévorer entièrement une poignée de villes et villages !

Certaines légendes associent les gorgandurs au Ver Dévoreur, dont ils seraient les descendants. La comparaison est osée, mais sans nul doute plausible. Ces créatures sont si puissantes qu'elles pourraient faire de l'ombre aux dragons eux-mêmes. Par chance, on n'a plus entendu parler d'eux depuis quelques décades. D'aucuns supposent que ce n'est que le calme avant la tempête et que ces horreurs pourraient tout à fait... et bien... enfanter.

De mémoire d'homme, de nain ou d'elfe, jamais un gorgandur n'a été terrassé. Prétendre qu'ils sont immortels n'est pas nécessairement un raccourci loin de la vérité. La vérité, c'est que les gorgandurs sont tout simplement infiniment au-dessus de l'homme dans la chaîne alimentaire. Tout ce qu'il vous reste à faire si vous vous trouvez sur le chemin d'un gorgandur, c'est fuir... et prier.

Le gorgandur en tant que PNJ

Les gorgandurs sont des titans. Ils peuvent frapper n'importe où, n'importe quand. D'ailleurs, peut-être que la prochaine fois qu'ils referont surface, ce sera accompagnés de leur progéniture... Face à de pareilles forces de la nature, la seule solution est de fuir, et encore.

Type de PNJ : spécial.

Gorgandur (Énorme Bête Marchante/Creusante — 479 PX) : For 25, Dex 14, Con 20, Int 8, Sag 10, Cha 14 ; Tai E (6×36, Allonge 6) ; Vit 4 cases au sol, 4 cases creusement ; Init X ; Att X ; Déf V ; JS X ; Santé X ; Comp II ; CS : *Athlétisme V, Détection III* ; Options : *attaque en charge, attaque monstrueuse III, défense magique VI, défense monstrueuse III, don (Attaque en puissance, Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Volonté de fer), entrée dramatique, éternel, grand grimpeur III, grand nageur III, impact, lutteur, prudent V, réduction des dégâts 15, robuste X, sans peur II, sens aigu (odorat), sort naturel (Tremblement de terre), sournois, stabilité, terrifiant, vétéran X, vision aveugle, vivacité critique*
Armes/Attaques : Morsure V (dég 6d8+7 létaux ;

crit 16-20 ; *étreinte*), Constriction V (dég 6d10+7 létaux ; crit — ; *avantage de lutte*), Constriction V (dég 6d10+7 létaux ; crit — ; *avantage de lutte*), Queue III (dég 4d8+7 létaux ; crit 19-20 ; *allonge +1*), Piétinement V (dég 6d8+7 létaux ; crit 18-20), Salive corrosive (attaque de dégâts VII : cône de 20 cases ; 2d8 acide par 2 NO ; Réflexes DD 40 demi-dégâts), Présence terrifiante (attaque secouante V : aura de 60 cases ; Volonté DD 30 ou *secoué*)

Trésor : 12T

GREMLIN

Les gremlins sont la terreur des mécaniciens, mékartistes et prêtres de Cyriss. Ces lutins farceurs sont un véritable fléau pour toutes les machines mécaniques, à vapeur ou à rouages. Tout ce qui présente un soupçon de technologie peut être ruiné par cette vermine. Le pire, c'est que les gremlins s'amusent à saboter les machines au moment le plus inopportun, pour leur plus grand plaisir.

Un gremlin ressemble à un lutin pas plus haut qu'un chat, recouvert d'une peau grise et glabre, avec des membres maigres, un ventre rebondi et des pieds et des mains disproportionnés. Leur grosse tête ronde, dénuée de nez, aux longues oreilles et à la large gueule garnie de dents pointues, ajoute à leur apparence déjà à la limite du comique.

Mais leur aspect ne fait certainement pas rire les mécaniciens de tout poil ! Déjà parce qu'ils savent se rendre invisibles, ce qui ne facilite pas leur recherche, mais aussi parce qu'ils peuvent fusionner avec une machine et lui causer des dysfonctionnements catastrophiques de l'intérieur. Face à ce drame quotidien, les industries construisant ou faisant appel à la mécanique ont recours... à des chats.

Les chats ne sont pas affectés par l'invisibilité des gremlins et les chassent comme des rats. Ces derniers n'osent d'ailleurs pas vraiment riposter à moins d'être en surnombre. Les gremlins ont également la lumière du jour en horreur, aussi préfèrent-ils sortir la nuit (et faire la fête).

La reproduction des gremlins, enfin, est une étrange affaire. Étant asexués, on suppose qu'ils se reproduisent par mitose. Certains experts avancent que celle-ci s'opère lorsqu'un gremlin est resté fusionné avec une machine pendant environ un mois.

Variante pour Fantasy Craft : Un gremlin subissant une grave blessure peut être coupé en deux ! Curieusement, ceci ne le tue pas mais lui permet de se repro-



duire par mitose "forcée". Les deux "bébés gremlins" sont très faibles, mais prennent rapidement des forces et deviennent adultes en quelques heures.

Le gremlin en tant que PNJ

Les gremlins sont des pestes, mais ne constituent pas de véritable menace à eux seuls. Les dommages qu'ils peuvent causer aux organes mécaniques en tout genre, en revanche, peuvent être considérables. Une usine entière peut être démolie en quelques heures si suffisamment de gremlins s'y mettent.

Type de PNJ : courant, le plus souvent. Il est rare de rencontrer un gremlin seul. La plupart du temps, c'est toute une troupe de ces vermines qui vous tombe sur le dos.

Gremlin (Très Petite Fée Marchante — 55 PX) : For 6, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 8 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol ; Init IV ; Att I ; Déf I ; JS V ; Santé I ; Comp VI ; CS : *Artisanat VII, Discrétion X, Prestidigitation X* ; Options : *couard, fission critique, fusion* (machines)*, grain de sable†, handicap sensoriel (odorat), invisibilité, nocturne, piétaille, vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Morsure I (dég 1d4–2 létaux ; crit 18-20), très petite fourche (dég 1d4–2 létaux ; crit 19-20 ; désarmante, lancer)

Trésor : 1T

* Un gremlin ayant fusionné avec une machine peut continuer à utiliser *grain de sable*.

HURLEUR

Les hurleurs sont d'ignobles petites créatures qui ont causé la mort de plus d'un aventurier aguerri. Dressés sur deux pattes, sans membres antérieurs et dotés d'une queue courtaude, ils ne sont pas plus hauts qu'un chien. Ils ont un bec d'ovipare et leur peau élastique est étonnamment souple.

Sournois au possible, ces créatures chassent en meute. Leur tactique favorite est de suivre une proie discrètement, jusqu'à ce qu'elle baisse sa garde et s'accorde un moment de calme. Les hurleurs s'approchent alors au plus près et lâchent un furieux cri capable d'étourdir des créatures dix fois plus grandes qu'eux. Une fois leur proie vulnérable, ils la déchiquètent de leurs griffes et leur bec épais.

La seule chose de valeur sur un hurleur est peut-être leur unique et puissant poumon, très apprécié des fabricants de cornemuses ordiques.

Le hurleur en tant que PNJ

Les hurleurs sévissent essentiellement au Cygnar et au Khador, où ils hantent les forêts et les campagnes, s'en prenant aux voyageurs isolés.

Type de PNJ : courant, sauf exception. Les hurleurs attaquent systématiquement en meute de PNJ courants. Mais il n'est pas exclu qu'un spécimen plus gros que la normal n'existe pas, lequel ferait un bien meilleur PNJ spécial.

Hurleur (Petit Animal Marchant — 51 PX) : For 10, Dex 14, Con 10, Int 4, Sag 10, Cha 4 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init VI ; Att III ; Déf IV ; JS III ; Santé II ; Comp — ; CS : *Camouflage IX* ; Options : *nuée, vision dans le noir II*

Attaques : Bec I (1d6 létaux ; crit 18-20), Hurlement (attaque de dégâts II : souffle de 2 cases, 1d6 assourdissants par 2 NO, Réflexes DD 15 pour demi-dégâts)

Trésor : 1T

INFERNAL,

CURATEUR

Les infernaux sont les démons des Royaumes d'Acier, des entités vivant au-delà de Caën et tourmentant les mortels avant et par-delà la mort. Ils se délectent dans leur tentation, leur corruption et le vol de leurs âmes après trépas. Les curateurs sont les infernaux chargés de tenter les mortels et de leur faire signer des pactes impies. Ils sont la voix de la corruption, de l'incitation et du mensonge.

Un curateur ressemble à un humanoïde grand et émacié, enveloppé d'une bure noire, et suant le mal par tous les pores de sa peau. Sa simple présence rend le froid plus mordant, les ténèbres plus profondes, les couleurs plus ternes et les bruits plus sinistres. Il paraît même que toute issue se ferme brutalement et que les éléments eux-mêmes se dressent sur le chemin de qui tente d'échapper à un curateur.

Il transporte toujours avec lui son matériel de scribe, qui lui permet de sceller des contrats infernaux avec les mortels assez fous pour accepter.

Lorsqu'on l'invoque, un curateur répond presque toujours. Ils attendent même avec une certaine impatience qu'on fasse appel à leurs services. Mais soyez-en certain, tout ce qu'un curateur accepte de faire a un prix et il est généralement élevé. L'infernal peut attendre des années avant de le réclamer, mais

il n'oublie jamais et ne pardonne pas la tromperie.

Le prix exigé par un curateur pour ses services varie grandement. Le plus souvent, il s'agit soit du sacrifice d'une âme, que l'invocateur doit lui fournir, soit de la promesse d'une dette future. Ces faveurs servent généralement les plans des infernaux dans leur entier, mais il arrive qu'un curateur accepte des offres lui bénéficiant personnellement.

En particulier, les initiés savent que les curateurs sont avides de force vitale. Ils peuvent, en échange de leur concours, absorber une partie de la vigueur d'une cible consentante pour leur propre bénéfice. En termes de jeu, cela se caractérise par un affaiblissement permanent de caractéristique pour la cible et un gain équivalent pour le curateur. Il faut toutefois que la cible soit consentante et ce sans aucun artifice magique.

Les curateurs sont souvent accompagnés d'une minuscule bête de l'âme, capable de voir derrière n'importe quelle illusion. Ces aberrations font à peu près la taille d'un chat mais peuvent avoir toutes sortes de formes. Elles semblent attachées à leur curateur un peu comme un animal de compagnie et le préviennent du moindre mensonge.

Bien qu'il soit avant tout un fin négociateur et un cruel manipulateur, un curateur sait aussi défendre sa vie en cas de besoin. C'est un redoutable épéiste et un arcaniste de talent. Il peut invoquer d'autres infernaux avec ses pouvoirs magique (avec Appel d'outre-plan IV en l'occurrence) puis se téléporter en sécurité s'il craint pour sa vie. Les curateurs n'ont semble-t-il aucune faiblesse, à part leur insatiable soif d'âmes et de pouvoir. Mais attirer un curateur dans un piège est un défi que nul ne peut se vanter d'avoir réussi.

L'ORDRE DU NONOKRION

Les seuls mortels qui peuvent se targuer d'avoir réussi à établir un contrat rentable avec les infernaux sont les membres du Nonokrion. Ces sinistres infernalistes ont invoqué des curateurs et ont chacun promis de leur remettre une dizaine d'âmes en moins d'un an. Ceux qui échouèrent se firent dévorer l'âme, mais ceux qui y parvinrent obtinrent un grand pouvoir, qu'il soit politique, militaire ou religieux. La rumeur veut que bien des instances haut placées du Cygnar soient en réalité dirigées par un membre de l'Ordre du Nonokrion.

Le curateur en tant que PNJ

Les curateurs ne vivent pas sur Caën mais peuvent s'y manifester si on les invoque. Ils ne cherchent jamais l'affrontement, préférant recourir à d'autres infernaux pour cela. Leur rôle est celui de tentateur, de manipulateur. Ils préfèrent défaire les mortels par leurs mots que par la violence.

Type de PNJ : spécial. Chaque curateur est unique et est susceptible de varier de l'exemple ci-dessous. En particulier, de nombreux curateurs sont devenus plus puissants en absorbant les caractéristiques de mortels.

Curateur (Extérieur Moyen Marchant — 239

PX) : For 14, Dex 15, Con 13, Int 14, Sag 16, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init VII ; Att IV ; Déf V ; JS IX ; Santé VI ; Comp VIII ; CS : *Bluff IX, Incantation X, Intimidation X, Psychologie IX* ; Sorts : *Bagou, Charme-personne IV, Détection des émotions, Détection du mensonge, Dissipation de la magie II, Injonction II, Marque de la justice, Quête, Scrutation IV, Vision lucide* ; Options : *aptitude de classe (Assassin : lecture froide, une offre qu'ils ne peuvent pas refuser ; Courtisan : mauvais perdant), brillant II, damnation†, défense magique III, don (Conversion magique : temps d'incantation, effet, Fou dangereux, Volonté de fer), endurance aux dégâts (acide, électricité, feu), immunité aux conditions (effrayé, fasciné), immunité aux maladies, menace de groupe, prudent I, réduction des dégâts 10, sort naturel (Appel d'outre-plan IV, Esprit impénétrable, Téléportation suprême), télépathie, vision dans le noir II*

Armes/Attaques : khépesh (dég 1d8+2 létaux ; crit 19-20 ; désarmante), Griffes I (dég 1d6+2 non-létaux ; crit 20), Contact douloureux (attaque affaiblissante III : Vigueur DD 20 ou affaiblissement de 1 Constitution ; *attaque surnaturelle (griffes)*), Contact immonde (attaque infectieuse III : Vigueur DD 20 ou *malade* pour 3d6 rounds ; *attaque surnaturelle (griffes)*)

Trésor : 6A

INFERNAL, DÉVOREUR D'ÂMES

Les infernaux sont les démons des Royaumes d'Acier, des entités vivant au-delà de Caën et tourmentant les mortels avant et par-delà la mort. Ils



se délectent dans leur tentation, leur corruption et le vol de leurs âmes après trépas. Les dévoreurs d'âmes sont précisément chargés de la collecte de ces dernières.

Ce sont en quelque sorte les chiens-pisteurs des infernaux, bien qu'ils aient plutôt l'apparence d'un énorme serpent à la gueule démesurée. Ils sont aveugles mais perçoivent leur environnement avec une précision surnaturelle et peuvent sentir l'odeur de leur proie.

Les dévoreurs d'âmes sont le plus souvent envoyés récolter des âmes marquées par la damnation. Ils remontent alors la trace du cadavre et aspirent l'âme grâce à des glandes situées à l'intérieur de leur gueule, ce qui les envoie directement dans le domaine de leurs maîtres. Ce que les infernaux font de ces âmes damnées, en revanche, nul ne le sait.

Parfois, les dévoreurs d'âmes sont aussi envoyés traquer une proie bien vivante, le plus souvent parce qu'elle n'a pas rempli sa part d'un contrat passé avec un curateur. Le pauvre hère n'a alors presque aucune chance de s'en sortir. Ceux qui se trouvent sur le chemin du dévoreur ont tout intérêt à déguerpir : l'infernal est là pour collecter une âme et ne perdra pas de temps à éliminer tous ceux qu'il croise, la plupart du temps.

Les dévoreurs d'âmes sont des tueurs sauvages et sans pitié. Lorsqu'ils le peuvent, ils torturent même leur proie pour extraire son âme avec "dextérité". Ils ne craignent que peu de choses et leur simple vue inspire la plus grande terreur. Au final, mieux vaut éviter de frayer avec les infernaux. C'est encore le meilleur moyen de s'assurer de ne jamais rencontrer un dévoreur d'âmes.

Le dévoreur d'âmes en tant que PNJ

Les dévoreurs d'âmes ne peuvent pas être invoqués par des mortels, contrairement aux autres infernaux. Ils sont plutôt créés et convoqués par les infernaux qui les envoient accomplir la basse besogne de collecte des âmes. À ce titre, on peut tomber sur eux partout où un pacte infernal aura été scellé, autant dire partout en Immoren occidentale.

Type de PNJ : courant ou spécial. La plupart du temps, un dévoreur d'âmes solitaire, un PNJ spécial, sera envoyé pour une récolte. Mais pour une moisson d'importance, plusieurs d'entre eux, des PNJ courants, seront alors dépêchés.

Dévoreur d'âmes (Grand Extérieur Marchant — 162 PX) : For 18, Dex 12, Con 14, Int 6, Sag 12, Cha 10 ; Tai G (1×3, Allonge 2) ; Vit 8 cases au sol ; Init VIII ; Att VII ; Déf VI ; JS VIII ; Santé VII ; Comp V ; CS : *Athlétisme VI, Détection VI, Discrétion VI, Survie VI* ; Options : *damnation[†], grand grimpeur III, lutteur, invisibilité, réductions des dégâts 10, robuste I, sens aiguisé (odorat), sort naturel (Localisation suprême), terrifiant, vision aveugle*

Attaques : Morsure IV (dég 2d10+4 lésaux ; crit 18-20 ; *étreinte*), Constriction III (dég 2d12+4 lésaux ; crit — ; *avantage de lutte*)

Trésor : 1T

INFERNAL, TYRANS

DES OMBRES

Les infernaux sont les démons des Royaumes d'Acier, des entités vivant au-delà de Caën et tourmentant les mortels avant et par-delà la mort. Ils se délectent dans leur tentation, leur corruption et le vol de leurs âmes après trépas. Les tyrans des ombres sont les plus aisés à convoquer, car ils ne requièrent ni magie ni talent, mais simplement l'exécution d'un rituel impie, ce qui ne les rend pas moins redoutables pour autant.

Bien qu'ils ressemblent à des humanoïdes, souvent des femmes, pâles de peau et au corps nimbé d'ombres, les tyrans sont nés des ombres elles-mêmes. Ce sont des créatures qui traitent avec les mortels depuis des millénaires et c'est sans doute ce qui rend leur appel si aisé. En revanche, le prix à payer reste élevé, mais leurs services sont infaillibles. Le rituel d'appel des tyrans des ombres et les conséquences liées sont décrits dans le *Guide des Personnages des Royaumes d'Acier*.

Les tyrans servent généralement d'assassins ou de gardes du corps. On dénombre actuellement trois types de tyrans différents, même s'il peut en exister d'autres. Les assassins des ombres sont des exécutants parfaits, les sorciers des ombres font de même mais usent de magie dans leurs assassinats. Enfin, les gardes des ombres sont des gardes du corps invisibles jusqu'à ce que leur invocateur soit blessé.

Les tyrans des ombres sont les meilleurs dans leur domaine et, malgré les risques, nombreux sont les mortels à pactiser avec ces créatures. Toutefois, les infernalistes avisés, qui préfèrent pactiser avec des infernaux acceptant de négocier, évitent les tyrans

des ombres comme la peste. Il paraît en effet qu'ils se retournent fréquemment contre leur invocateur pour des raisons pas toujours claires.

Bien qu'elle ne les blesse par réellement, la lumière du jour affaiblit sensiblement les tyrans, qui font toujours un effort pour frapper de nuit et de préférence depuis des zones d'ombre.

Les tyrans des ombres en tant que PNJ

Les tyrans des ombres répondent à l'appel de n'importe qui, n'importe où. Ils surgissent des ombres et frappent, avant de disparaître une fois leur sinistre besogne accomplie.

Type de PNJ : spécial. On ne peut convoquer qu'un tyran des ombres à la fois, et de toute façon, ils agissent toujours seuls.

ASSASSIN DES OMBRES

Les assassins des ombres sont souvent de belles femmes aux longs cheveux noirs. Elles ne parlent pas mais peuvent s'amuser de la résistance de leur cible. Après avoir été convoquées, elles se téléportent dans l'ombre de leur cible et frappent immédiatement. Bien souvent, le premier coup porté est fatal. Un assassin doit tuer la cible désignée en moins d'une semaine ou mourir en essayant, aussi perdent-ils rarement du temps à torturer leur proie.

Assassin des ombres (Extérieur Moyen Marchant — 186 PX) : For 14, Dex 15, Con 13, Int 12, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init X ; Att VI ; Déf IV ; JS VIII ; Santé VII ; Comp VI ; CS : *Acrobaties VIII, Athlétisme VII, Camouflage VII, Prestidigitation VII* ; Options : *aptitude de classe (Éclaireur : attaque sournoise V), damnation[†], don (Féroce I, II, III, Spectre I, II, III), endurance aux dégâts (chaleur, feu, électricité), grand grimpeur I, immunité aux conditions (aveuglé, pétrifié), immunité aux dégâts (froid), immunité aux maladies, manœuvre (Empoisonneur, Tir de précision), nocturne, réduction des dégâts 10, sans peur II, sort naturel (Téléportation II), terrifiant, vision dans le noir II, vivacité critique*

Armes : perce-cœur (épée courte de qualité : dég 1d6+3 létaux ; crit 19-20 ; acérée 8)

Équipement : ombres solides (5 doses)

Trésor : 2G, 1L, 1T

SORCIER DES OMBRES

Les sorciers des ombres ont l'apparence de femmes minces drapées de noir translucide. Ils sont généralement convoqués pour assassiner une proie bien défendue, notamment par magie, ou raser tout un bâtiment. Les sorciers des ombres ont tendance à être plus subtils que les assassins et n'attaquent qu'après avoir soigneusement observé et jaugé leur proie. Ils recourent autant que possible à la magie mais ont aussi un goût pour le poison.

Sorcier des ombres (Extérieur Moyen Marchant — 195 PX) : For 13, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 13, Cha 15 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init VI ; Att V ; Déf III ; JS VIII ; Santé VI ; Comp VIII ; CS : *Camouflage IX, Détermination IX, Incantation X, Intimidation IX* ; Sorts : *Cône de froid, Image VI, Invisibilité, Mise à mal, Nuage mortel, Projection d'image, Scrutation III, Ténèbres II, Terreur II, Voyage par les ombres* ; Options : *damnation[†], don (Conversion de sort : effet, temps d'incantation, Spectre I, II, III), endurance aux dégâts (chaleur, feu, électricité), grand grimpeur I, immunité aux conditions (aveuglé, pétrifié), immunité aux dégâts (froid), immunité aux maladies, manœuvre (Coup bas, Empoisonneur), nocturne, réduction des dégâts 10, sans peur II, sort naturel (Téléportation II), terrifiant, vision dans le noir II*

Armes/Attaques : stylet de qualité (dég 1d4+3 létaux ; crit 18-20 ; finesse, PA 8), ombres dévorantes (attaque absorbant la magie III : rayon de 8 cases, Volonté DD 20 ou perte de 1/2 NO points de sort)

Équipement : ombres solides (5 doses)

Trésor : 2M, 1L, 1T

GARDE DES OMBRES

Contrairement aux autres tyrans, les gardiens des ombres ne sont pas invoqués pour exécuter mais pour protéger. Ils ressemblent à de très belles, grandes et musculeuses femmes aux cheveux noir corbeau et maniant une lourde épée. Les ombres dont elles voilent leur lame peuvent transpercer même les armures les plus solides et elles combattent jusqu'à la mort.

Garde des ombres (Extérieur Moyen Marchant — 195 PX) : For 16, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 11 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init V ; Att VII ; Déf V ; JS IX ; Santé VIII ; Comp V ; CS : *Athlétisme VI, Camouflage VI,*



Détection VII, Intimidation VI, Psychologie VI ; Options : aptitude de classe (Pourfendeur de monstres : perce-cuir), damnation†, don (Attaque en puissance, Instinct du guerrier, Maîtrise de l'épée à deux mains I, II, III, Spectre I, II, III), endurance aux dégâts (chaleur, feu, électricité), grand grimpeur I, immunité aux conditions (aveuglé, pétrifié), immunité aux dégâts (froid), immunité aux maladies, manœuvre (Empoisonneur), nocturne, prudent I, réduction des dégâts 15, sans peur II, sort naturel (Téléportation II), terrifiant, vision dans le noir II*

Armes : claymore de qualité (dég 2d6+4 létaux ; crit 19-20 ; allonge +1, garde +1, massive)

Équipement : ombres solides (5 doses)

Trésor : 2G, 1L, 1T

* Voir *Call to Arms: Monster Slayer*

OMBRES SOLIDES

Poison débilitant (assassin), affaiblissant (sorcier) ou désorientant (garde) doté des améliorations virulent, foudroyant et préparé sous forme de résine (voir *Royaumes d'Acier – Guide de conversion*).

KAE LRAM

Véritables mastodontes, les kaelrams comptent parmi les plus énormes mammifères de toute l'Immorence occidentale. Ces animaux sont originaires du désert de sable des Marches Héliotropes, aussi en trouve-t-on essentiellement dans le nord du Protectorat de Ménoth.

Les kaelrams sont haut comme quatre hommes et ont un cuir brun-gris épais. Perchés sur quatre massives jambes longues, qui se terminent par de larges sabots, ils dominent presque toutes les bêtes par la taille et profitent fièrement de leur statut de dominants. Enfin, leur mince gueule est encadrée de deux énormes défenses, plus longues chez les mâles.

Les kaelrams sauvages sont rapides et conscients des atouts dont la nature les a dotés et n'en sont que plus agressifs. Ils s'affrontent en de redoutables duels à mort pendant la saison des amours et ne font pas preuve de davantage de retenue avec ceux qu'ils considèrent comme un rival.

Aux yeux plutôt faibles d'un kaelram, seules les créatures massives et rapides constituent une menace sérieuse. Le meilleur moyen de ne pas s'attirer leur ire est encore de se faire petit et de se tenir immobile. Autrement, un kaelram attaquera sans pitié jusqu'à ce que sa proie s'effondre, ne cessant de se

battre même face à un adversaire plus fort que lui, à moins que ses petits soient en danger.

Nombreuses sont les utilités que l'homme, des tribus Shael aux Idriens et Ménites du Protectorat, a trouvé au kelram. Non seulement sa peau fait un excellent cuir, mais sa chair est également un met très apprécié. Enfin, ses défenses en ivoire sont très recherchées pour confectionner idoles, bijoux et autres objets de luxe.

Mais les kelrams sont surtout utilisés comme moyen de transport, main d'œuvre et machines de guerre. Avec leur taille impressionnante et leur force non moins colossale, ils peuvent dans chacune de ces activités faire efficacement le travail de dix hommes, voire plus. Autant dire qu'un kelram jeune ou bien dressé s'achète à prix d'or !

Le kaelram en tant que PNJ

Les kaelrams sont principalement présents dans le désert des Marches d'Héliotrope, leur région d'origine, et le nord du Protectorat de Ménoth où ils ont été importés en grand nombre. Ce sont des animaux placides, sauf à l'état sauvage.

Type de PNJ : courant ou spécial. Selon que les personnages rencontre une meute ou un kaelram isolé, celui-ci sera mieux rendu avec un PNJ courant ou spécial, respectivement.

Kaelram (Très Grand Animal Marchant — 98 PX) : For 20, Dex 11, Con 15, Int 2, Sag 10, Cha 7 ; Tai TG (3×6, Allonge 2) ; Vit 10 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf II ; JS VIII ; Santé VI ; Comp — ; CS : *Athlétisme X, Détection II* ; Options : *don (Attaque en puissance), férocité, handicap sensoriel (vision), impact, réduction des dégâts 2, robuste II, stabilité, vision dans le noir I*

Armes : Coup de sabot II ×2 (dég 1d10+5 létaux ; crit 19-20) ; Défenses III (dég 2d10+5 létaux ; crit 19-20 ; *hémorragique*) ; Piétinement II (dég 1d12+5 létaux ; crit 19-20)

Trésor : 5T

LEMAX

Les lemax sont aussi appelés parfois les singes-lézards, en raison de leurs nombreux traits communs à ces deux familles animales. De loin, ils ont vaguement l'allure d'un petit singe au sourire vicieux et aux yeux cruels. Plus près, leur peau semble

écailleuse et leurs membres allongés et leur queue maigre ont un aspect tout à fait reptilien.

Les lemax sont des prédateurs chassant en meute, assaillant leurs ennemis de toute part et pratiquant une tactique d'épuisement pouvant s'apparenter à une sorte de guérilla mâtinée de guerre d'usure. Ils peuvent suivre une proie pendant des kilomètres, la harassant dès que l'occasion se présente avant de disparaître dans la cime des arbres... Jusqu'à ce que le moment de porter le coup fatal se présente.

Bien qu'ils soient extrêmement agressifs et amateurs de chair fraîche, les lemax ne sont pas particulièrement maléfiques. Ce sont des prédateurs, on l'a dit, mais il est une chose qu'ils apprécient plus encore qu'un bon gibier, ce sont les "brillants". Bijoux, camelote, tout ce qui brille et de préférence couleur d'or attire tout particulièrement les lemax. Ils se remplissent leurs bas-joues de ces petits trésors, les conservant sans doute pour accomplir quelque rituel amoureux.

De fait, il existe un moyen d'éviter l'ire des lemax lorsqu'on traverse leur territoire : c'est de déposer une offrande. Si celle-ci contient de la nourriture et des objets brillants à leur goût, les lemax laisseront les voyageurs en paix. Dans le cas contraire, il faut s'attendre à passer un très mauvais quart d'heure.

Les lemax attaquent à l'aide de leurs griffes et crocs, et disposent aussi d'une glande acide qui leur permet de cracher des sortes de glaires corrosifs à bonne distance. Puisqu'ils sont arboricoles avant tout, ils sont donc redoutable en forêt et dans la jungle, leur habitat naturel, d'où ils peuvent attaquer aisément en surplomb. Face aux meutes innombrables de ces créatures, même la fuite ne permet pas toujours de s'en tirer.

Le lemax en tant que PNJ

On peut trouver des lemax dans bien des forêts d'Immoren occidentale, mais particulièrement dans le sud, où la végétation est dense et touffue. Ils sont moins tentés d'attaquer des proies à terrain découvert, mais cela leur arrive parfois.

Type de PNJ : courant ou spécial. Les lemax attaquent systématiquement en meute, de préférence au moins deux fois plus nombreux que leurs ennemis. Ce sont donc majoritairement des PNJ courants, mais ils sont presque toujours menés par un mâle alpha, un PNJ spécial.

Lemax (Petit Animal Marchant — 67 PX) : For 8, Dex 12, Con 12, Int 5, Sag 10, Cha 10 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf V ; JS VI ; Santé V ; Comp — ; CS : *Acrobaties IX, Athlétisme V, Camouflage V, Détection II* ; Options : *caméléon (forêt/jungle), grand grimpeur III, vision dans le noir II*

Armes : Griffes I ×2 (dég 1d4–1 létaux ; crit 20) ; Morsure I (dég 1d6–1 létaux ; crit 18-20) ; Glaise acide (attaque de dégâts I : rayon de 8 cases ; 1d4 acide par 2 NO ; crit 20)

Trésor : 1T, 1C, 1L

LICHE DE FER

Dans tous les Royaumes d'Acier, rares sont les individus plus puissants et plus dangereux que les liches de fer. Ces réceptacles d'acier abritent l'essence d'un mage noir cherchant à tout prix à échapper à la mort et sont l'équivalent mékamagique des non moins redoubles liches mortes-vivantes. Leur corps artificiel leur confère l'immortalité doublée d'une grande force, mais s'accompagne aussi d'un terrible prix à payer...

De loin, une liche de fer ressemble à un étrange scaracier surmonté d'un crâne flottant dans un casque de verre. Ce crâne est tout ce qu'il reste du sorcier à l'origine de la créature. Grâce à ses pouvoirs magiques, encore plus puissants que de son vivant, la liche de fer peut représenter un très grand danger. Son corps d'acier ne vient que la rendre encore plus redoutable en augmentant sa force et sa robustesse.

Les liches de fer semblent conserver les mêmes objectifs que de leur vivant, qui sont souvent la conquête, la vengeance, l'accumulation du pouvoir ou un peu de tout ça. Elles se découvrent également un besoin impératif de capturer des âmes, afin d'alimenter l'abominable lanterne dans lesquels ses sorts puisent leur énergie.

Malgré tout, les liches de fer ont quelques faiblesses. Avant tout, elles sont à la fois créatures artificielles et mortes-vivantes, ce qui les rend vulnérables aux effets qui affectent l'un ou l'autre type. De plus, les pistons hydrauliques qui leur confèrent le mouvement sont sensibles aux froids extrêmes, qui le gèlent littéralement. Enfin, une liche de fer a besoin de charbon pour fonctionner, comme un scaracier. Si elle ne peut pas remplir quotidiennement sa fournaise, elle se retrouve à court d'énergie.



Les liches de fer créent et exploitent régulièrement des légions de nécro-serfs pour les seconder, à défaut de leur être d'une réelle utilité au combat.

La liche de fer en tant que PNJ

Les liches de fer peuvent apparaître partout où l'on trouve des mages ambitieux, à savoir partout en Immoren occidentale et en particulier dans le sinistre royaume de Cryx. Après avoir transformé une carcasse de scaracier pour lui servir de réceptacle et accompli un rituel impie, le mage candidat est transformé en liche de fer à tout jamais.

Type de PNJ : spécial. Chaque liche de fer est un mage noir avec ses intentions propres et ses sinistres aspirations pour le reste de sa non-vie.

LICHE DE FER (+70 PX)

Condition : Compétence Spécifique Incantation

Avantage : Le PNJ obtient les Types Créature artificielle et Mort-vivant et perd tout autre qu'il possédait de son vivant. Son Intelligence, sa Sagesse et son Charisme augmentent tous de 2.

De plus, ses caractéristiques physiques, sa Taille, son espace occupé, son Allonge et ses Vitesses deviennent ceux du scaracier lui servant de réceptacle (*dans cet exemple par défaut : For 16, Dex 7, Con 16 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 4 cases au sol*).

Sa Santé augmente de 2 et il obtient *cryosensible*, une *défense magique II*, une *dépendance aux combustibles*, *effrayant*, *endurance aux dégâts (feu)*, *éternel*, l'*immunité au renvoi*, une *immunité aux conditions (effrayé, enragé, fatigué, pétrifié, secoué)*, l'*immunité aux dégâts (froid, électriques)* et une *réduction des dégâts 5*. Il obtient aussi une attaque de Coup II et une Lanterne des âmes, décrite plus loin.

EXEMPLE DE MAGICIEN LICHE DE FER

Magicien liche de fer (Créature artificielle Morte-vivante Moyenne Marchante — 126 PX) : For 16, Dex 7, Con 16, Int 16, Sag 12, Cha 16 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 4 cases au sol ; Init II ; Att II ; Déf I ; JS III ; Santé IV ; Comp V ; CS : *Détermination VII, Incantation VII, Investigation VII* ; Options : *aptitude de classe (Mage : fontaine de pouvoir I)*, *cryosensible†*, *défense magique IV*, *dépendance aux combustibles†*, *don (Maîtrise des incantations I)*, *expertise (Détermination)*, *effrayant*, *endurance aux*

dégâts (feu), *éternel*, *immunité au renvoi*, *immunité aux conditions (effrayé, enragé, fatigué, pétrifié, secoué)*, *immunité aux dégâts (froid, électriques)*, *réduction des dégâts 5*

Attaques : Coup II (dég 1d8+3 létaux ; crit 19-20)

Équipement : sacoche à composantes, potion de mana, lanterne des âmes

Trésor : 2M, 1L

LANTERNE DES ÂMES

Ces artefacts hautement maléfiques sont plutôt des fournaies à âmes. Nul autre que les liches de fer ne sait comment les fabriquer et elles exsudent le mal. Quiconque tient une lanterne des âmes bénéficie en permanence des effets du sort Révélateur d'âme. De plus, le personnage peut aspirer à volonté une âme de la zone d'effet dans sa lanterne.

Une lanterne peut contenir jusqu'à dix âmes. Chaque fois que le personnage lance un sort, il peut brûler une âme au cours de l'Incantation pour obtenir un nombre de points de sort en bonus égal au Niveau d'Opposition de la créature à l'origine de l'âme. Cette dernière est alors irrémédiablement détruite. Un personnage dont l'âme est prisonnière d'une lanterne des âmes ne peut ressusciter.



Image par Chris Walton

MÉCADAVREUX

Les mécadavreux sont des aberrations remontant à l'époque de l'occupation des Orgoths, et que l'on croyait éteintes. "Améliorations" contre-nature d'espèces humanoïdes par la greffe de prothèses et d'un exosquelette en acier, ce sont de dangereuses créatures taillées pour le combat.

À l'époque où les Orgoths dominaient l'Immoren occidentale, ces derniers mirent au point une nouvelle race de super-soldats obéissants et extrêmement robustes. Les mécadavreux naquirent d'une expérience impie consistant, entre autres, à verser du métal en fusion directement sur le cœur encore battant du futur mort-vivant. Après refroidissement, la créature se retrouvait dotée d'une robustesse à toute épreuve et d'une armure en métal intégrée. On pouvait ensuite lui greffer en sus des armes spéciales, profitant de son anatomie particulière.

Malgré ces "améliorations" et les difformités physiques les accompagnant, les mécadavreux avaient toujours l'air vaguement humains et on pouvait encore reconnaître les traits d'un proche. Les Orgoths se servaient donc de ces morts-vivants pour montrer l'exemple : quoi de plus terrifiant que de voir un être cher que l'on pensait disparu déambuler sous une forme abominable dans les rues ?

Car les mécadavreux servaient aussi et surtout de gardes dans les contrées occupées. Ils faisaient d'infatigables guetteurs et d'implacables agents de l'ordre. Les Orgoths en usaient également pour garder leurs places fortes et, dit-on, pour fomenter des assassinats. Lorsque les Orgoths furent chassés, les mécadavreux furent détruits jusqu'au dernier. Du moins, c'est ce qu'on pensait...

Récemment, des apparitions de mécadavreux ont été signalées en divers endroits des Royaumes d'Acier. Que des mécadavreux en sommeil se soient relevés spontanément ou qu'une sombre cabale de nécromanciens ait mis la main sur le procédé de fabrication de ces monstres, la prudence est de mise.

Rusés, solides comme le roc, résistants à la magie et même immunisés aux renvois divins, les mécadavreux sont ce qui se rapproche le plus, comme le voulaient les Orgoths, d'un guerrier parfait.

Le mécadavreux en tant que PNJ

Les mécadavreux sont des aberrations d'un autre

temps qui ne connaissent d'autre émotion que la haine froide. On peut rencontrer ces tueurs sans pitié n'importe où, mais surtout proche des zones urbaines où la présence des Orgoths était importante.

Type de PNJ : courant ou spécial. Une unité de mécadavreux sortie de nulle part sera bien rendue avec des PNJ courants, tandis qu'un chef de groupe ou un puissant mort-vivant solitaire le sera mieux en tant que PNJ spécial.

Mécadavreux (Horreur Morte-vivante Moyenne Marchante — 92 PX) : For 14, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init I ; Att III ; Déf VI ; JS II ; Santé IV ; Comp II ; CS : *Acrobaties III, Athlétisme III, Intimidation III* ; Options : *aptitude de classe (Soldat : armes solides, instinct de tueur), don (Attaque en puissance, Enchaînements I), défense magique II, effrayant, immunité au renvoi, réduction des dégâts 7, surnois, terrifiant, vision dans le noir II*

Attaques : *Lame greffée II* (dég 1d6+4 lésaux ; crit 19-20 ; PA 4)

Trésor : —

MÉKAGARGOUILLE

Certains bâtiments ont la chance d'être gardés par des gargouilles pas comme les autres. Malgré leur stoïcisme et leur infinie patience, elles ne sont pas de simples bas-reliefs mais des créatures artificielles, gardiennes silencieuses des lieux et veilleurs imperturbables. On les appelle mékagargouilles.

Les mékagargouilles sont des créatures de métal aux allures de grand chat ailé, mais peuvent avoir des aspects nettement plus variés. Elles sont toujours forgées dans l'acier le plus pur, assemblées avec le plus grand soin et ciselées telles de véritables œuvres d'art. La magie qui les anime est celle d'un esprit errant qui aura été attiré par le corps sublime et y aura élu domicile.

La raison qui pousse les mékagargouilles à protéger le bâtiment qu'elles choisissent, selon des critères bien inconnus des mortels, est tout aussi étrange. Généralement, quiconque voit une mékagargouille se percher sur son toit peut s'estimer heureux, car jamais il ne trouvera meilleur gardien.

Tout ce que ce veilleur muet demande en revanche, c'est d'être régulièrement nourri, suivant un régime spécial : les mékagargouilles ne mangent que de l'acier. Si on ne la nourrit pas suffisamment,



et seulement dans ce cas, la mékagargouille quittera définitivement son perchoir pour se trouver un nouveau bâtiment à garder.

Rares sont ceux qui savent créer une mékagargouille. Le procédé de façonnage et d'assemblage du corps est des plus complexes. Bien des artisans de talent ont vu leur œuvre délaissée par des esprits trop exigeants, demeurant à jamais une coque sans vie. On prétend que c'est le clergé de Cyriss qui aurait créé les premières mékagargouilles, et que leurs exemplaires sont dotés de pouvoirs plus grands que la normale.

La mékagargouille en tant que PNJ

Les mékagargouilles élisent toujours domicile sur la corniche d'un bâtiment, de préférence un qui vaille la peine d'être gardé. On les retrouve ainsi souvent dans les grandes villes ou sur de belles résidences de campagne. Elles ne restent cependant jamais bien longtemps là où elles ne trouvent personne en mesure de leur fournir leur acier favori.

Type de PNJ : spécial, sauf exception. Chaque mékagargouille est unique, relevant d'un procédé spécial. D'ailleurs, l'exemple ci-dessous est susceptible de varier sensiblement d'une mékagargouille à l'autre. Elles sont donc de préférence des PNJ spéciaux, mais une nuée de ces gardiens peut éventuellement être rendue par des PNJ courants.

Mékagargouille (Petite Créature artificielle Marchante/Volante — 130 PX) : For 14, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol, 8 cases en vol ailé ; Init VII ; Att III ; Déf VII ; JS III ; Santé III ; Comp I ; CS : *Acrobaties IV, Athlétisme III, Détection IV, Discrétion V* ; Options : *caméléon I (intérieur/urbain), don (Vol gracieux), guérison accélérée, réduction des dégâts 8, sort naturel (Bourrasque, Éclair, Ténèbres II), talon d'Achille (serricacier), toujours prêt, vision dans le noir II*

Armes : Griffes III ×2 (dég 2d4+2 électriques ; crit 19-20) ; Morsure II (dég 1d6+2 électriques ; crit 17-20) ; Éblouissement (attaque aveuglante I : regard ; Volonté DD 10 ou *aveuglé* pour 1d6 rounds)

Trésor : 2T

MÉKASERF

Un mékaserf est l'ignoble résultat de la fusion de la nécromancie avec la mékamagie. Son corps est en grande partie composé d'un cadavre humanoïde animé, mais de nombreuses parties manquantes sont remplacées par des organes mécaniques, tandis que ses membres sont renforcés par de puissants pistons et engrenages.

On murmure que la création des mékaserf aurait été initiée par sire Toruk lui-même et que leur concepteur serait l'un de ses plus fidèles seigneurs liches. Par rapport à un nécroserf normal, un mékaserf dispose essentiellement d'une puissance physique accrue, grâce à la mékamagie qui l'imprègne, ce qui le rend extrêmement précieux au sein de n'importe quel groupe armé.

Un mékaserf est dénué de tout libre arbitre. Il obéit aveuglément aux ordres de son maître, n'attaquant que lorsqu'on le lui ordonne. En revanche, il dispose d'un certain sens de l'auto-préservation. Les mékaserfs ont les poings renforcés de métal et se servent de ces armes naturelles redoutables au lieu de n'importe quelle arme manufacturée.

Le mékaserf en tant que PNJ

Les mékaserfs sont essentiellement présents dans les îles Schardes, où l'on suppose qu'est dissimulé le laboratoire nécrotique à leur origine. Ils peuvent toutefois accompagner des groupes d'assaut du Cryx en maraude sur les côtes.

Type de PNJ : courant, sauf exception. Les nécro-serfs sont généralement créés en masse par ceux qui disposent du savoir impie lié à leur animation.

Mékaserf (Créature artificielle Morte-vivante Moyenne Marchante — 81 PX) : For 13, Dex 12, Con 13, Int 6, Sag 10, Cha 6 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init VII ; Att III ; Déf VII ; JS VII ; Santé VII ; Comp I ; CS : *Athlétisme IV, Camouflage III, Détection II* ; Options : *immunité au renvoi, réduction des dégâts 3, sort naturel (Muscles I), vision dans le noir II*

Attaques : Coup III (dég 2d6+3 létaux ; crit 19-20)

Trésor : 2T

NÉCROSERFS

Les nécroserfs constituent une nouvelle forme de magie impie qui s'est répandue comme une traînée de poudre dans les Royaumes d'Acier. Alliant magie runique et nécromancie, elle permet aux nécromanciens d'animer des morts-vivants pour des périodes prolongées. À dire vrai, il semble qu'un nécroserf ne soit jamais à court d'énergie nécrotique.

Les nécroserfs de toute sorte tirent leur pouvoir des runes que leur maître aura tracé sur leur corps. Peu importe la taille, la robustesse ou les aptitudes originelles du cadavre : seule la puissance des runes entre en ligne de compte. En termes de jeu, c'est pourquoi contrairement aux squelettes et autres zombies (*voir Fantasy Craft pages 293 et 294*), les nécroserfs ne sont pas des archétypes.

On peut créer un nécroserf à partir d'un cadavre frais aussi bien que depuis un squelette aux os blanchis. Par contre, la qualité, le type et le nombre de runes qui auront été tracés sur son corps peuvent changer radicalement ses aptitudes et sa fonction, au service de son maître.

Il est à noter que le processus de nécroanimation est excessivement épuisant pour le nécromancien, qui doit investir une part de sa propre essence dans chacune de ses créations. Il en existe sans doute davantage, mais on recense actuellement six grands types de nécroserfs.

Les nécroserfs basiques, les plus simples à animer, sont des morts-vivants des plus classiques. Faibles mais agressifs, ils attaquent toute créature à portée, sans distinguer leur créateur des autres cibles potentielles. Versatiles, ces modèles sont donc méprisés par les nécromanciens confirmés.

Les esclaves nécroserfs sont déjà plus appréciés. Ils sont privés de toute perception des vivants en dehors de leur maître et exécutent les ordres de ce dernier à la lettre. Ils sont de parfaits serviteurs.

Les soldats nécroserfs se situent un cran au-dessus. Obéissants, ils sont aussi conscients des autres êtres vivants qu'ils attaquent dès qu'on leur en donne l'ordre. Ils constituent une solide infanterie.

Les lieutenants nécroserfs sont des soldats dotés d'une intelligence plus développée qui leur permet de prendre des décisions par eux-mêmes et de commander à des troupes de soldats.

Les nécroserfs d'élite sont de redoutables combattants désignés pour garder directement leur maître ou quelque chose de grande valeur. Ils sont aussi d'excellentes troupes de choc, à la force et à

l'intelligence supérieures.

Enfin, les skarlocks forment le dernier et plus puissant maillon de la chaîne. Ces nécroserfs sont en quelque sorte des "liches animées", capables de lancer des sorts et dotés d'un intellect redoutable. Ils sont une menace bien plus sérieuse que n'importe quelle autre nécroserf.

Les nécroserfs en tant que PNJ

NÉCROSERF BASIQUE

Les nécroserfs basiques ne sont animés que par les nécromanciens les moins expérimentés, qui découvrent seulement le véritable pouvoir de la nécroanimation. Ils haïssent farouchement tout ce qui vit et attaquent avec une rage aveugle.

Type de PNJ : courant. Des plus classiques, les nécroserfs basiques sont voués à n'être que des PNJ courants.

Nécroserf basique (Mort-vivant Moyen Marchant — 31 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 2, Sag 10, Cha 4 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init II ; Att II ; Déf III ; JS II ; Santé IV ; Comp I ; CS : *Détection III* ; Options : *défense monstrueuse I, don (Réflexes surhumains), vision dans le noir II*
Attaques : Coup I (1d6 létaux ; crit 20)
Trésor : —

ESCLAVE NÉCROSERF

Les esclaves nécroserfs sont les outils parfaits pour tout travail simple et répétitif, ce qui explique qu'ils soient régulièrement utilisés par les nécromanciens. Incapables de percevoir le monde qui les entoure, ils ne sont pas une menace.

Type de PNJ : courant. Les esclaves nécroserfs ne représentent aucun danger et demeurent toujours des PNJ courants.

Esclave nécroserf (Mort-vivant Moyen Marchant — 21 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 1, Sag 10, Cha 4 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init II ; Att I ; Déf III ; JS I ; Santé IV ; Comp — ; CS : — ; Options : *défense monstrueuse I, vision dans le noir II*
Attaques : —
Trésor : —



SOLDAT NÉCROSERF

Les soldats nécroserfs sont des combattants capables, dotés d'une forme limitée d'intelligence qui leur permet de réagir à des ordres simples. Ils sont rarement employés en grand nombre sans lieutenant nécroserf pour relayer les ordres.

Type de PNJ : courant, presque toujours. Les soldats nécroserfs restent une unité d'infanterie des plus basique mieux rendue par des PNJ courants.

Soldat nécroserf (Mort-vivant Moyen Marchant — 37 PX) : For 10, Dex 11, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 6 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att III ; Déf III ; JS V ; Santé V ; Comp I ; CS : *Détection II* ; Options : *défense monstrueuse I, don (Réflexes surhumains, Volonté de fer), vision dans le noir II*

Attaques : Hache (1d10+1 létaux ; crit 20 ; PA 4)

Équipement : armure d'écailles partielle

Trésor : —

LIEUTENANT NÉCROSERF

Les lieutenants nécroserfs sont des soldats dotés de capacités intellectuelles supérieures qui leur permettent de prendre des décisions au cœur du combat. Ils ont quelques notions de tactique et de travail d'équipe.

Type de PNJ : courant ou spécial. Un lieutenant nécroserf commandant une escouade de soldats fera un bon PNJ spécial, mais s'ils sont en nombre, vous pouvez en faire des PNJ courants.

Lieutenant nécroserf (Mort-vivant Moyen Marchant — 53 PX) : For 11, Dex 12, Con 11, Int 10, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att IV ; Déf IV ; JS VI ; Santé VI ; Comp II ; CS : *Détection IV, Psychologie III, Tactiques III* ; Options : *don (Réflexes surhumains, Volonté de fer), vision dans le noir II*

Attaques : Épée longue (1d12+1 létaux ; crit 20)

Équipement : armure d'écailles intermédiaire

Trésor : —

NÉCROSERF D'ÉLITE

Les nécroserfs d'élite sont des troupes de choc, dotées de caractéristiques supérieures et d'une aura nécrotique qui met à mal les êtres vivants. Ils sont aussi immunisés aux imprécations des prêtres.

Type de PNJ : courant ou spécial. Un nécroserf d'élite seul est déjà une grande menace, en tant que

PNJ spécial, mais une escouade de PNJ courants peut s'avérer encore plus redoutable.

Nécroserf d'élite (Mort-vivant Moyen Marchant — 56 PX) : For 12, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att III ; Déf III ; JS VII ; Santé VI ; Comp II ; CS : *Athlétisme III, Détection IV, Psychologie III* ; Options : *défense monstrueuse I, don (Réflexes surhumains), immunité au renvoi, puanteur, vision dans le noir II*

Attaques : Espadon (1d12+1 létaux ; crit 19-20 ; garde +1, massive)

Équipement : armure de plaques complète

Trésor : —

SCARLOCK

En plus de leur aptitude à lancer des sorts, les scarlocks sont des nécroserfs nettement plus évolués que leurs autres congénères. Ils ont un intellect retors et élaborent des tactiques vicieuses.

Type de PNJ : courant ou spécial. Les scarlocks sont parfois créés en groupes de PNJ courants pour semer la désolation dans une région, mais un PNJ spécial peut déjà causer bien des ravages.

Scarlock (Mort-vivant Moyen Marchant — 66 PX) : For 10, Dex 12, Con 10, Int 11, Sag 11, Cha 11 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att III ; Déf IV ; JS VII ; Santé VII ; Comp III ; CS : *Détermination V, Discrétion IV, Incantation VIII* ; Sorts : *Contrôle du climat I, Immobilisation de personne, Malédiction, Rayon affaiblissant, Rayon polaire I, Retrait expéditif, Ténèbres II, Terreur II* ; Options : *défense monstrueuse II, don (Réflexes surhumains), immunité au renvoi, vision dans le noir II*

Attaques : Coup I (1d6 létaux ; crit 20)

Équipement : sacoche à composantes

Trésor : —

OASIS CARNIVORE

Les Marches d'Héliotrope sont une région inhospitalière, où le soleil frappe fort et la survie est difficile. La moindre oasis est un havre de paix qu'on n'atteint parfois qu'après des jours de marche dans le désert. Ne baissez pas votre garde pour autant ! Car dans les profondeurs aquatiques de la mare, une oasis carnivore rôde peut-être.

Ces étranges organismes amorphes, visqueux et

transparents de la tête aux organes, élisent domicile dans de nombreuses oasis. Ils restent cachés, invisibles, au bord de la mare, et attaquent dès qu'un imprudent vient y tremper ses lèvres, l'avalant et le digérant tout cru, d'où leur nom populaire.

Les oasis carnivores n'attaquent que pour se nourrir, mais comme les passages de voyageurs sont plutôt rares, elles sont presque toujours affamées. Il est quasiment impossible de repérer une oasis carnivore dans son milieu naturel, mais la présence d'objets non-organiques – que le monstre ne digère pas – au bord de la mare est un indice évident de la proximité d'une telle créature.

Une oasis carnivore peut survivre à des mois de sécheresse en demeurant dans un état catatonique. Il est alors possible de la capturer, mais le moindre contact avec une matière organique ou de l'eau peut lui faire subitement reprendre vie. Si quelques fous s'aventurent effectivement à capturer des oasis carnivores, c'est parce qu'elles sécrètent un puissant acide très apprécié par les industriels de tout poil.

L'oasis carnivore en tant que PNJ

L'oasis carnivore attend patiemment que sa proie arrive à portée, puis se détend brutalement et la happe grâce à ses pseudopodes aqueux, l'attirant irrésistiblement vers sa masse liquide dont les sucres acides la digéreront rapidement, jusqu'à l'os.

Type de PNJ : spécial. Les oasis carnivores sont rares et n'occupent jamais une même mare à plus d'un seul individu.

Oasis carnivore (Grande Vase Marchante — 53 PX) : For 15, Dex 1, Con 15, Int 2, Sag 1, Cha 1 ; Tai G (3×3, Allonge 2) ; Vit 2 cases au sol ; Init I ; Att II ; Déf I ; JS I ; Santé IV ; Comp I ; CS : *Athlétisme VI* ; Options : *caméléon (aquatique)*, *grand nageur III*, *hésitation critique*, *vision aveugle*

Attaques : Pseudopode II (1d10+2 acide ; crit 19-20 ; *étreinte*) ; Constriction I (1d12+2 acide ; crit — ; *avantage de lutte*)

Trésor : 3A

OGRUN NOIR

Les ogruns noirs sont de lointains cousins des ogruns bien connus des Royaumes d'Acier. Comme eux, ils sont dotés d'une puissante stature et de

muscles d'acier. Leur peau est d'un noir cendreau et leurs yeux rouges brillent d'une lueur maligne. Les ogruns noirs sont des esclavagistes cruels et des tueurs sans pitié qui voient les autres races comme du bétail. Ceux qui peuvent leur servir le feront en tant qu'esclaves, les autres sont purement et simplement éliminés.

Malgré cette ignoble réputation, nombreux sont les humains à tenter de négocier avec les ogruns noirs, afin de mettre la main sur leurs fameuses armes. Car il est bien connu que les ogruns noirs sont parmi les meilleurs forgerons d'Immoren occidentale, forgeant des haches et des épées au tranchant incomparable qui ne s'émousse jamais. Ce que bien peu de gens savent, en revanche, c'est que la plupart des lames produites par les ogruns noirs sont maudites.

Lorsqu'ils ne tentent pas de piéger les autres races par la ruse, les ogruns noirs s'en remettent à la force brute. Ce sont en effet de redoutables combattants, doués à l'épée aussi bien qu'à la hache et ne craignant personne. Par ailleurs, on dit que leur regard injecté de sang peut figer un homme de terreur, juste assez longtemps pour le décapiter d'un coup bien placé. Mais peut-être ne s'agit-il que de rumeurs ?

Les ogruns noirs ne possèdent pas vraiment de faiblesses, si ce n'est peut-être leur orgueil immense. Mais de là à parler de faiblesse...

L'ogrun noir en tant que PNJ

Un ogrun noir seul est déjà un adversaire redoutable, mais alors toute une compagnie ! Les personnages risquent de rencontrer ces sinistres créatures partout, mais surtout dans les régions les plus reculées des Royaumes d'Acier et au Cryx. Quant à tenter de traiter avec ces sinistres créatures, c'est prendre beaucoup de risques...

Type de PNJ : courant ou spécial. Une forge entière sera essentiellement constituée de plusieurs ogruns noirs, sans doute des PNJ courants, mais un artisan solitaire ou un maître fondeur sera mieux représenté par un PNJ spécial.

Ogrun noir (Grand Humanoïde Marchant — 61 PX) : For 15, Dex 12, Con 13, Int 11, Sag 10, Cha 8 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 8 cases au sol ; Init III ; Att III ; Déf II ; JS II ; Santé III ; Comp III ; CS : *Détection IV*, *Détermination IV*, *Intimidation IV* ;



Options : *action proscrite* (*Cascades, Débordement*), *don* (*Attaque en puissance, Fou dangereux*), *robuste I*

Armes/Attaques : bardiche de qualité (dég 2d6+3 lètaux ; crit 19–20 ; *massive, PA 2*), épée dentelée de qualité (dég 1d10+4 lètaux ; crit 20 ; *désarmante, hémorragique*), Regard stupéfiant (attaque paralysante II : regard, Volonté DD 15 ou *paralysé* pendant 2d6 rounds)

Équipement : cotte de mailles intermédiaire avec accessoires légers de qualité (RD 4, Résist tranchant 3 ; MD –1 ; MAJ –1 ; Vit –1 ; Déguis –1) ; kit de forgeron

Trésor : 2G, 1M, 1L

ARMES EN ACIER SANGLANT

La plupart des armes portées par un ogrun noir seront des armes réalisées en acier sanglant. Il s'agit d'un alliage de grande qualité (d'où l'amélioration du même nom) dont on dit qu'il est maudit par le sang des victimes qui aura servi à refroidir le métal chauffé à blanc.

Quiconque brandit une telle arme doit réussir un jet de Volonté (DD 20) sous peine de devenir *enragé* pendant 3d6 rounds. À la fin de cette période, le porteur tombe inconscient et se réveille plus tard, sans aucun souvenir de sa perte de contrôle. Les ogruns noirs sont les seules créatures connues immunisées à cet effet.

ONKAR

Les nains du royaume septentrional de Rhul ont littéralement adopté ces étranges créatures que sont les onkars. Presque aussi hautes qu'un homme mais bien plus larges, ces énormes gueules sur pattes, aux appendices courtauds et griffus, sont d'excellents chercheurs de minerais. Se nourrissant exclusivement de métal et pouvant creuser des galeries souterraines sans grand effort, il n'est guère surprenant que les nains s'en soient entichés.

Un onkar bien dressé peut obéir à des ordres simples et prospecter avec une équipe de mineur pendant des heures. Sa gueule géante avec laquelle il avale des litres de roche, qu'il rejette immédiatement sous forme d'argile, lui permet de progresser sous terre comme dans du beurre.

Les onkars sont attirés par le métal, qu'ils détectent grâce à leur formidable odorat, et les nains se servent de ce talent pour dénicher des veines autrement invisibles. Ils récompensent les onkars avec

leurs propres déchets métalliques dont les créatures sont friandes.

Les onkars ne sont pas farouches. Bien que robustes, ils évitent toujours le combat et tentent de fuir lorsqu'ils sont attaqués. Les onkars sauvages peuvent éventuellement tenter de défendre leur territoire s'ils sont acculés, mais ils fuiront dès que l'occasion se présentera.

L'onkar en tant que PNJ

Les onkars sont nombreux en Rhul, dans les mines des nains qui les emploient comme bêtes de somme. On peut toutefois en trouver ailleurs, surtout dans le nord des Royaumes d'Acier, et les mineurs de toute race seraient prêts à payer un joli magot pour un spécimen vivant... ou mort.

Type de PNJ : courant ou spécial. Les onkars vivent et sont employés en familles de PNJ courants. Un spécimen exceptionnel ou solitaire sera toutefois mieux rendu par un PNJ spécial.

Onkar (Animal Moyen Marchant/Creusant — 48 PX) : For 13, Dex 8, Con 15, Int 2, Sag 10, Cha 6 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol, 2 cases creusement ; Init I ; Att I ; Déf VIII ; JS V ; Santé III ; Comp — ; CS : *Athlétisme II, Survie III* ; Options : *handicap sensoriel (vue), réduction des dégâts 2, sens aiguisé (odorat), vision aveugle*

Attaques : Morsure III (2d8 lètaux ; crit 17-20)

Trésor : 2T

PAPILLON-LUNE

On trouve de nombreuses bêtes dangereuses dans les Royaumes d'Acier, mais quelques-unes sont avant tout remarquables pour leur beauté. C'est le cas des papillons-lune, de gracieuses créatures ailées qui ne sortent qu'à la nuit tombée.

Ces papillons de taille tout de même impressionnante – pas loin de un mètre d'envergure – sont des créatures paisibles aux ailes délicates et aux couleurs chatoyantes. Attirées par la lumière, elles sont fréquemment rencontrées par les voyageurs allumant torches ou feux de camp.

Les papillons-lune ne sont pas dangereux en soi et le spectacle de leur approche en nombre est de ceux qu'on n'oublie jamais. Toutefois, gare aux imprudents qui se laissent enivrer par la splendeur de ces créatures !

Leurs battements d'ailes émettent une sorte de poussière sablonneuse qui rend endort ceux qui la respirent. Très prisée par les malfrats (elle peut être transformée en poison narcotique très puissant), elle peut endormir un petit bataillon entier si les papillons-lunes sont assez nombreux. Et dormir sans protection dans les contrées sauvages d'Immoren occidentale est pour le moins... risqué.

Le papillon-lune en tant que PNJ

Les papillons-lunes n'attaquent jamais, même pour se défendre. En revanche, ils déversent leur poussière de lune en permanence quand ils volent, sans chercher à nuire, mais pouvant malgré eux endormir leurs admirateurs.

Type de PNJ : courant. Les papillons-lunes évoluent en nuées de très nombreux individus.

Papillon-lune (Petit Animal Volant/Marchant — 40 PX) : For 9, Dex 13, Con 11, Int 1, Sag 10, Cha 2 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases en vol, 2 cases au sol ; Init V ; Att II ; Déf V ; JS VII ; Santé II ; Comp — ; CS : *Détection VII* ; Options : *nocturne, sort naturel (Sommeil ×5), vision dans le noir II*

Attaques : —

Trésor : 2T

PASSEUR

Au bord des lacs et dans les marais se terrent les urshans, plus communément appelé passeurs. Ils apparaissent généralement lorsque le besoin d'un voyageur égaré se fait le plus cruellement sentir. Le passeur lui propose alors d'embarquer sur son frêle esquif, pour ce qui sera sans doute son dernier voyage...

Un passeur ressemble à un vieil homme maigre et voûté, souvent vêtu d'une pauvre cape. Il possède une barque de bois pourri qu'il manie avec adresse à travers les courants et les tourbières, à l'aide de sa gaffe. Il parle d'une voix grinçante et se montre amical jusqu'à ce qu'il décide de s'occuper de sa proie. Il révèle alors sa véritable nature et envoie rapidement son malheureux passager rejoindre sa progéniture.

Car le passeur ne se contente pas de tuer. Ceux qu'il achève dans les marais se relèvent sous la

forme de noyés morts-vivants. Ce sont des créatures aquatiques incapables de respirer hors de l'eau et qui ne vivent que pour servir leur maître. Elles répondent à l'appel du passeur et entraînent ses infortunés clients dans le fond des eaux.

Aidés de leur progéniture morte-vivante, les passeurs sont de redoutables adversaires. Ils font preuve d'une force peu commune pour leur stature et on dit que leur simple contact peut entraîner la mort. À choisir entre un duel contre le passeur ou un séjour dans l'eau glacée au milieu de morts-vivants, la deuxième solution est encore la moins périlleuse.

Les passeurs ont toutefois une faiblesse. Ils adorent marchander. Quand ils prennent un passager, c'est dans l'espoir de lui dérober ses biens. Mais si celui-ci propose au passeur de lui donner ce qui lui plaît – et uniquement ce qui lui plaît – alors ce dernier pourrait bien accepter son généreux cadeau et lui laisser la vie sauve en échange. Mieux encore, il le conduira volontiers à bon port. Pour ne pas se tromper et avoir la vie sauve, il suffit de remporter un jet de Négociation/Marchandage opposé.

Le passeur en tant que PNJ

Les personnages peuvent rencontrer un passeur au bord de n'importe quel lac ou dans les marais, que ce soit dans une région isolée ou dissimulé au milieu de passeurs tout à fait normaux.

Type de PNJ : spécial. Un passeur est toujours solitaire. Toutefois, il est régulièrement accompagné d'une poignée de rejetons.

Passeur (Humanoïde Moyen Marchant — 109 PX) : For 16, Dex 12, Con 12, Int 12, Sag 12, Cha 11 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att VIII ; Déf III ; JS IX ; Santé III ; Comp IV ; CS : *Bluff V, Détection V, Négociation VIII* ; Options : *amphibien II, don (Expertise du combat), grand nageur III, rejetons d'outre-tombe, robuste I, sans peur II, sort naturel (Contrôle du climat I, Déguisement, Détection des émotions), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Corsèque (dég 1d6+3 non-létaux ; crit — ; allonge +1, renversante), Contact mortel (attaque absorbant l'âme III : Vigueur DD 20 ou mort (PNJ courant), perte de 1 dé d'action et 10 vitalité maximale (PNJ spécial) ; *attaque sur-naturelle (corsèque)*)

Véhicule : barque (Vit 4 cases sur l'eau ; Voyage 3 ; Tai G ; Déf 10 ; Occ 4 ; Charge 500 kg)

Trésor : 2L, 1M



REJETONS D'OUTRE-TOMBE

Les infortunées victimes d'un passeur ne se relèvent pas sous une forme identique à leur maître. Ils deviennent des noyés.

Noyé (Mort-vivant Moyen Nageant — 35 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10; Tai M (1×1, Allonge 1); Vit 6 cases à la nage; Init II; Att II; Déf III; JS II; Santé V; Comp —; CS : *Acrobaties III, Athlétisme III*; Options : *amphibien II, don (Réflexes surhumains), nuée, vision dans le noir II*

Armes : Corsèque (dég 1d6 non-létaux; crit —; allonge +1, renversante)

Trésor : 1L

PIÉGEUR

La légende du croque-mitaine qui enlève les enfants pour les dévorer n'est pas aussi dénuée de fondements qu'on le croit. De fait, si un enfant disparaît pendant la nuit sans laisser aucune trace et sans qu'il y ait eu effraction, dépêchez-vous ! Il est peut-être entre les griffes d'un piègeur.

Les piègeurs sont de vils esprits féériques qui ont développé un appétit particulier pour les enfants humain, dont ils apprécient la chair tendre. Ils les enlèvent en s'introduisant dans leur chambre par un passage, creusé grâce à leurs propres griffes s'il le faut. Mais surtout, ils finissent ce passage par une porte secrète de leur conception, sans défaut et quasiment indiscernable sans magie.

Après avoir enlevé un enfant, le piègeur le garde dans son antre pendant quelques jours, le temps qu'il s'affaiblisse et que sa chair s'attendrisse sous l'effet du désespoir. Il laisse également dans la chambre de l'enfant un paiement macabre : une poupée dont la peau et les cheveux sont humains, renfermant une pierre précieuse noire comme la nuit.

Passé quelques jours de délai, le piègeur dévore l'enfant et se remet en chasse. Compte tenu de son mode opératoire, il n'est donc pas souvent amené à combattre de sérieux adversaires. S'il s'y voit toutefois forcé, il vise les yeux et les parties sensibles de ses ennemis, tout en les attirant dans les pièges qu'il aura semé sur son passage...

Les piègeurs ont une faiblesse étrange, du moins à ce que dit la légende. Si une mère les étreint comme elle le ferait un enfant, leur propre vilénie les étouffent et ils flétrissent puis meurent en un instant.

Le piègeur en tant que PNJ

Les piègeurs se trouvent aussi bien à la campagne qu'en ville, mais particulièrement au Khador, où ils sont profondément ancrés dans les légendes locales, et un peu aussi au Llael. Ils n'attaquent que des proies sans défense, généralement des enfants dans leur sommeil, et cherchent à fuir s'ils sont confrontés à la moindre menace sérieuse.

Type de PNJ : spécial. Les piègeurs ont chacun leur terrain de chasse et évitent de se marcher sur les plates-bandes les uns des autres. Ces vilaines créatures font de bons PNJ spéciaux.

Piégeur (Petite Fée Marchante/Creusante — 72 PX) : For 10, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 13; Tai P (1×1, Allonge 1); Vit 4 cases au sol, 1 case creusement; Init V; Att II; Déf IV; JS VI; Santé II; Comp V; CS : *Artisanat VI, Camouflage VI, Prestidigitation X*; Options : *sort naturel (Détection des passages secrets, Détection des pièges, Enchevêtrement, Passage sans trace, Sommeil), vision dans le noir II*

Attaques : Griffes I ×2 (1d4+2 létaux; crit 20; finesse), Morsure I (1d6+2 létaux; crit 18-20; finesse)

Équipement : piège explosif, piège à ours, piège à projectile, collet avec diverses améliorations

Trésor : 3L

POISSON-DRAGON

Les poissons-dragons sont en quelque sorte les piranhas des Royaumes d'Aciers, des poissons carnivores aux dents effilées qui constituent déjà une certaine nuisance en temps normal, mais peuvent devenir une terrible menace en bancs entiers.

Les poissons-dragons sont friands de chair fraîche. Dès qu'ils repèrent du mouvement, ils iront mordre pour tester. Si le sang coule, ils entrent alors dans une frénésie sanguinaire qui ne cesse qu'une fois que toute la viande consommable a été dévorée.

Les amateurs de poisson raffolent de poissons-dragons, dont la chair est parait-il des plus tendres. Toutefois, le métier de pêcheur est dangereux. Le seul moyen d'éloigner ces sales bestioles est de répandre dans l'eau de la poudre d'orilite.

POUDRE D'ORILITE

Cette poudre urticaire est utilisée pour faire du mortier. Son autre intérêt est qu'elle brûle les yeux des poissons-dragons et provoque leur fuite.

Consommable courant : sachet de poudre d'orilite ; rend les poissons-dragons effrayés dans un rayon de 1 case ; 3 utilisations ; F/1 m ; Mou 1 ; SD ; 100 g ; Primitive ; 5 pa

Le poisson-dragon en tant que PNJ

Les voraces poissons-dragons peuvent infester n'importe quel lac ou cours d'eau. On ne les trouve cependant qu'en eau douce. Quand ils attaquent en bancs entiers, ils peuvent dévorer un bœuf en quelques secondes, alors un humain...

Type de PNJ : courant. Les poissons-dragons n'attaquent jamais une proie plus grosse qu'eux seuls. En revanche, ils peuvent se jeter à plus d'une centaine à la fois sur une proie.

Poisson-dragon (Très Petit Animal Nageant — 58 PX) : For 10, Dex 14, Con 11, Int 1, Sag 10, Cha 2 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases à la nage ; Init VI ; Att III ; Déf V ; JS VI ; Santé I ; Comp — ; CS : *Athlétisme V, Détection VII, Discrétion X* ; Options : *amphibien II, berserker I, caméléon (aquatique), esprit de ruche, nuée, piétaille, sens aiguisé (odorat), vision dans le noir I*

Attaques : Morsure I (dég 1d4 létaux ; crit 18-20)

Trésor : 1T

RÔDEUR DES SABLES

Les rôdeurs des sables sont de redoutables prédateurs infestant les Marches d'Héliotrope. Ils chassent en bandes, comme des loups, et peuvent passer une semaine à pister une proie sans le moindre apport en eau. Leurs griffes puissantes leur permettent également d'évoluer au cœur des dunes, sous le sable, pour ensuite frapper par surprise.

Les rôdeurs des sables ressemblent à d'imposants quadrupèdes parvenant presque à se tenir debout. Quelque chose dans leur posture rappelle un croisement entre un lézard et un grand singe. Ils ont une épaisse carapace contenant une réserve d'eau et d'air et qui se termine par une queue pointue. Leurs griffes et dents sont celles d'un prédateur, aiguës pour déchirer les chairs. Quant à leur peau, elle est ocre pigmentée de noir, leur permettant de se dissimuler dans le sable rouge des marches et de sentir les vibrations qui le traversent.

Rares sont ceux qui ont réussi à dompter les rôdeurs des sables, mais il paraît qu'ils peuvent faire d'excellentes bêtes de somme ou pisteurs. Toutefois, ceux rencontrés dans la nature sont avant tout des chasseurs, redoutables de par leur force et leur adaptation à leur environnement.

Le rôdeur des sables en tant que PNJ

Les rôdeurs des sables sont une menace constante dans les Marches d'Héliotrope. Fort heureusement, on n'a jamais vu pareille créature hors des limites du désert de sable.

Type de PNJ : courant ou spécial, selon qu'il s'agit d'une meute, d'un mâle alpha ou d'un chasseur isolé.

Rôdeur des sables (Grande Bête Marchante/Creusante — 90 PX) : For 16, Dex 12, Con 14, Int 6, Sag 11, Cha 12 ; Tai G (1×2, Allonge 2) ; Vit 8 cases au sol, 2 cases creusement ; Init III ; Att V ; Déf IV ; JS VI ; Santé VI ; Comp I ; CS : *Athlétisme II, Camouflage II, Fouille II, Survie II* ; Options : *caméléon II (désert), don (Attaque en puissance, Combat en meute I, II), réduction des dégâts 2, terrifiant, vision aveugle*

Attaques : Griffes I×2 (dég 1d8+3 létaux ; crit 20 ; étreinte), Morsure I (dég 1d10+3 létaux ; crit 18-20), Constriction I (dég 1d12+3 létaux ; crit — ; avantage de lutte), Aura de frayeur (attaque secouante II : aura de 6 cases, Volonté DD 15 ou secoué)

Trésor : 2T

RUSALKA

Les rusalkas sont des fées maléfiques qui hantent les marais des Royaumes d'Acier, et particulièrement du Khador. Elles ressemblent à de minces et charmantes jeunes femmes, dans la fleur de l'âge, mais leur peau tachetée de noir, leurs oreilles pointues et leurs canines effilées trahissent leur héritage.

Peu importe, car les rusalkas sont de véritables maîtresses des illusions, qu'elles tissent avec une aisance redoutable. Elles peuvent se faire passer pour des jeunes femmes de n'importe quelle race pour attirer les imprudents, et même voiler le décor qui les entoure. Ses victimes tombent alors au milieu d'un cauchemar dont seule la rusalka est la maîtresse.

Si elle doit se défendre, la rusalka n'a pas que ses



illusions à son service. Elle est également très habile à la dague, sachant que la sienne est magique et empoisonnée. Son chant est également stupéfiant, capable d'embrouiller les esprits suffisamment longtemps pour lui permettre de fuir ou de tuer.

Si une rusalka est tuée, elle ne meurt pas pour autant. Son esprit est lié à sa dague, qui perd d'ailleurs toute propriété magique entre les mains d'autrui. Toutefois, elle dégage toujours une aura profane et renferme l'aura de la rusalka.

Si une jeune femme touche l'arme, elle se retrouve immédiatement la cible d'un sort de Quête, qui l'incite à se rendre là où la rusalka a été tuée. Puis elle s'y noie et la rusalka renaît de son cadavre. Détruire la lame envoie la rusalka dans l'au-delà une fois pour toutes, mais on dit que des collectionneurs sont prêts à payer une fortune pour une dague intacte.

La rusalka en tant que PNJ

Les rusalkas hantent les marais où elles tendent des embuscades aux voyageurs imprudents. N'ayant d'autre objectif que de les assassiner sauvagement, ce esprit maléfique est difficile à détourner de ses sinistres intentions.

Type de PNJ : spécial. Les rusalkas sont des fées solitaires, qui agissent seules et sont, selon la légende, chacune issue d'une jeune femme ayant trouvé une mort tragique dans les marais.

Rusalka (Fée Moyenne Marchante — 90 PX) : For 10, Dex 12, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att II ; Déf IV ; JS X ; Santé II ; Comp IV ; CS : *Bluff V, Camouflage V, Détection V, Survie V* ; Options : *attirant IV, grand nageur II, manœuvre (Coup bas, Empoisonneur), prudent I, sort naturel (Camouflage naturel I, Déguisement, Image VI)*

Armes/Attaques : Lame rusalka (1d6 létaux ; crit 19-20 ; *empoisonnée, hémorragique, lancer*), Rire d'outre-monde (attaque étourdissante II : aura de 6 cases ; Volonté DD 15 ou *étourdi* pour 2d6 rounds)

Trésor : 2A

LAME RUSALKA

Une lame rusalka est une dague *empoisonnée* qui suinte en permanence un poison débilitant (ce qui ne compte ni comme un Enchantement ni comme une Essence). Chaque lame est unique et liée à l'âme d'une rusalka, ce qui en fait un véritable artefact.

Auprès de gens bien informés, une dague rusalka intacte peut faire office de présent d'une grande valeur (environ 10 points de Réputation).

SAQU

Les saqus sont de gigantesques et redoutables oiseaux de proie. Exclusivement carnivores, ils se nourrissent de gibier suffisamment gros, comme les cervidés, les lézards géants, ou encore les humains. Avec leur bec tranchant, leurs serres puissantes et leur plumage qui se confond avec le gris du ciel, ce sont des chasseurs parfaits.

Les saqus attaquent essentiellement pour se nourrir, mais pendant la saison des amours, ils cherchent également des objets brillants et des viandes exotiques pour impressionner les femelles. Les aventuriers en armure figurent parmi les mets les plus appréciés. Les saqus emploient une tactique de chasse simple et efficace : ils saisissent leur proie, l'emmènent dans les airs, et la laissent s'écraser au sol.

Le saqu en tant que PNJ

Les saqus peuvent être trouvés dans la plupart des régions montagneuses, où ils bâtissent leurs nids très en hauteur. Ils attaquent par surprise, tuant souvent d'un coup de bec, puis disparaissent.

Type de PNJ : courant ou spécial. Les saqus chassent seuls, mais un nid peut abriter toute une petite famille. Selon la situation, un PNJ spécial ou courant, respectivement, rendra mieux l'animal.

Saqu (Grand Animal Volant/Marchant — 74 PX) : For 14, Dex 12, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6 ; Tai G (1×3, Allonge 2) ; Vit 12 cases en vol ailé, 6 cases au sol ; Init III ; Att III ; Déf III ; JS VI ; Santé VI ; Comp — ; CS : *Athlétisme VII, Camouflage II, Détection VI* ; Options : *caméléon I (cavernes/montagnes), robuste I, sens aiguë (vision)*

Attaques : Serres I ×2 (1d8+2 létaux ; crit 20 ; *étreinte*), Bec II (1d10+2 létaux ; crit 17-20)

Trésor : 2T, 1A

SATYXIS

Les satyxis sont les lointaines descendantes d'une race de guerriers et de sorciers. Corrompue par la putrescence draconique, leur lignée a subi de terribles mutations. Les mâles ont totalement disparu

et les femelles en sont ressorties plus fortes et plus splendides qu'elles ne l'étaient déjà.

De fait, les satyxis sont réputées pour être les plus belles femmes des Royaumes d'Acier, mais aussi les plus cruelles. Au service de seigneur Toruk, elles sont ses assassins, ses capitaines et ses sorcières de bataille. Elles font preuve d'une terrifiante efficacité, que ce soit avec les armes ou la magie.

Leur stupéfiante beauté n'est gachée que par deux cornes torturées qui encadrent leur front délicat. Elles se servent de ces attributs au combat pour occasionner de violents coups de tête. Leur beauté surnaturelle leur permet également de charmer les hommes d'un simple regard, atout qu'elles utilisent généralement lorsqu'elles ont choisi un compagnon.

Car en effet, les satyxis ont depuis longtemps compris que pour que leur race prospère, il leur faut procréer avec des mâles d'autres races. Elles ont une préférence pour les hommes vaillants qu'elles testent au combat. Si une satyxis juge un adversaire digne d'elle, elle l'épargnera et le kidnappera pour une durée allant d'une nuit à presque un an. La plupart de ces mâles reproducteurs retournent chez eux traumatisés, voire leur cœur brisé, mais en vie.

La satyxis en tant que PJ

Une fois n'est pas coutume, les satyxis peuvent faire de très bons personnages-joueurs, bien qu'exotiques et délicats à introduire dans une aventure classique. Toutefois, si l'idée vous venait à l'esprit, voici comment en faire une nouvelle Race. N'oubliez pas que tous les satyxis sont des femelles.

Type : Humanoïde bipède de taille M doté d'une Allonge de 1. Les blessures maximales du personnage sont égales à sa valeur de Constitution.

- **Caractéristiques :** +2 Dextérité, -2 Sagesse, +2 Charisme
- **Vitesse de base :** 8 cases (12 m)
- **Bluff instinctif :** Le rang maximal du personnage dans la compétence de Bluff est égal à son Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude instinctive s'applique à une même compétence.
- **Classes de prédilection :** Si le niveau du personnage dans une classe de base est supérieur à son niveau dans celle d'Assassin ou de Mage, ses dés d'action de départ diminuent de 2.
- **Cornes :** Le personnage acquiert une attaque de Cornes II infligeant des dégâts non-létaux. S'il obtient cette arme naturelle via plusieurs

sources, son grade devient égal au grade individuel le plus élevé + 1 par occurrence supplémentaire (maximum V).

- **Élégance naturelle :** Le bonus d'Apparence du personnage augmente de +1.
- **Fascinant :** Sur une Provocation réussie, le personnage peut choisir à la place de rendre un PNJ courant *fasciné* pour un nombre de rounds égal à sa valeur de Charisme. Si le personnage obtient cette aptitude via plusieurs sources, il peut attaquer sa cible une (et une seule) fois sans interrompre la fascination.
- **Honni :** La Disposition de ceux qui ne partagent pas la Race du personnage diminue de 5.

La satyxis en tant que PNJ

La terre natale des satyxis est inconnue, mais tout porte à croire qu'elle se situe quelque part dans les îles Schardes. En tout cas, c'est là et tout le long de la Côte Brisée que sévissent ces cruelles amazones. Elles attaquent les navires de toutes sortes et les villages trop proches de la côte.

Type de PNJ : courant ou spécial. Les satyxis peuvent opérer aussi bien en bande de PNJ courants que seules, en tant que PNJ spécial.

Étant donnée qu'elle constitue une Race, la satyxis apparaît en tant qu'archétype à appliquer à la galerie de portraits disponible page 244.



SATYXIS (+12 PX)

Avantage : La Vitesse du PNJ augmente de 2 cases et sa valeur de Charisme augmente de 2. Il obtient aussi *attirant I*, *fascinant* et une attaque de Cornes II (dég 1d6 non-létaux ; crit 18-20 ; *hémorragique*).

SCARABÉE**CHAROIGNARD**

Une fois la poussière retombée, les champs de bataille sont le domaine des charoignards en tout genre. Chiens sauvages à la recherche de quelque morceau de viande, pillers de cadavres en quête de fortune ou scarabées charoignards chassant les morts comme les vivants.

Ces énormes vermines de la taille d'un rat attaquent sans retenue tout ce qui a l'odeur de la chair. Elles peuvent nettoyer totalement un cadavre humain en quelques minutes, grâce à leurs puissants sucs digestifs et mandibules. Comme si cela ne suffisait pas, leur exosquelette de chitine est dur comme du bois, rendant la plupart des armes tranchantes et perforantes inefficaces.

On peut trouver des scarabées charoignards partout où transpire une odeur de chair de décomposition. Ils attaquent quiconque les dérange pendant leur festin, usant de leurs sucs digestifs pour dissoudre les armures et dévorer la chair de leurs victimes. Ils ne sont pas maléfiques, mais passent facilement du statut de charoignard à celui de prédateur.

Les scarabées charoignards sont dénués de toute forme d'intelligence et agissent comme un essaim. Ils peuvent tomber même dans les pièges les plus grossiers. Malgré tout, leur habitude d'attaquer en surnombre les rend particulièrement dangereux face à des individus non préparés.

Les scarabées charoignards en tant que PNJ

Les scarabées charoignards attaquent par essaims de plusieurs dizaines, voire centaines d'individus. Ils hantent les champs de bataille et parfois les fosses communes, en communautés entières.

Type de PNJ : courant. Ces créatures attaquent en très grand nombre, quitte à être trois voire quatre fois plus nombreux que leurs cibles.

Scarabée charoignard (Très Petit Animal Volant/Marchant — 44 PX) : For 10, Dex 12, Con 9, Int 1, Sag 10, Cha 10 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases en vol, 2 cases au sol ; Init IV ; Att III ; Déf IV ; JS II ; Santé I ; Comp — ; CS : *Détection III, Discrétion VI* ; Options : *esprit de ruche, festin, immunité aux dégâts (arcs), nuée, piétaille, vision dans le noir II* ; *Attaques :* Mandibules I (1d4 létaux ; crit 18-20), Sucs digestifs (attaque de dégâts I : 1d4 acide par 2 NO ; crit 20)

Trésor : 1T

SCARAMORTEM

Le scaramortem est une légende, un croque-mitaine dont on se sert pour faire peur aux enfants ou aux ouvriers du rail débutants. Mais dans ce cas, pourquoi tant de rapports de son passage et de destructions ? Pourquoi tant de chasseurs de scaraciers prétendent-ils lui avoir échappé de justesse, voire de l'avoir abattu pour le voir se relever quelques jours plus tard ? Peut-on vraiment parler d'une légende quand des témoignages plus terrifiants les uns que les autres affluent de toute l'Immoren occidentale depuis plus de deux siècles ?

La bien triste vérité, c'est que le scaramortem est une réalité. Cette aberration, issue de l'improbable rencontre entre la mékamagie des scaraciers et la nécromancie, est une erreur de la nature, une sinistre engeance qui se nourrit de mortels au lieu de charbon et qui semble vouée à arpenter le monde jusqu'à la fin des temps, semant la mort et la destruction sur son passage.

Le scaramortem, dans l'hypothèse où il n'existe qu'un exemplaire, sévit dans toute l'Immoren occidentale, des confins glacés du Khador septentrional jusqu'aux déserts arides du Protectorat de Ménoth. Il s'attaque aux communautés isolées et aux voyageurs imprudents, dévorant leur corps et consumant leurs âmes pour alimenter sa chaudière nécrotique. Rusé malgré son immense puissance, il n'attaque que lorsqu'il sait la victoire acquise, autant dire la plupart du temps. Il est sans pitié et ne fait jamais de quartier, ce qui explique la rareté des rapports sur son existence. Et le pire, c'est que même si l'on parvient à le tuer... il reviendra.

En effet, la magie nécrotique qui anime ce monstre ne connaît pas de limite. Outre sa monstrueuse fournaise qui consume les corps et les âmes, son arsenal inclut également un crache-fumée né-

crotique, qui affaiblit les impudents qui osent l'approcher. Ses griffes et ses chaînes sont tranchants comme du verre. Mais surtout, il dispose de deux espèces de lanternes nécrotiques au niveau de ses épaules, appelées *Crânes de la haine*. Elles lui confèrent respectivement le pouvoir de la mort et du mal, et assurent son retour en cas de défaite.

Ces deux lanternes sont de puissants artefacts

magiques qui peuvent être récupérés sur le cadavre d'un scaramortem abattu. Quiconque s'en empare est aussitôt affecté par un sort de *Quête*, sans possibilité d'en réchapper tant qu'il garde une lanterne en sa possession. La *Quête* est simple : trouver un scaracier et lui accrocher un *Crâne de la haine* à chacune de ses épaules. Voilà comment le scaramortem survit à travers les âges, à travers ces artefacts indes-



™ and © Privateer Press, Inc. 2007 - 2008

Image par Andrea Uderzo

tructibles, au pouvoir incommensurable, capables de transformer n'importe quel scaracier en une abomination de mékamagie et de nécromancie.

Malgré sa quasi-immortalité, son incroyable puissance nécrotique et sa force brute non moins négligeable, le scaramortem possède bel et bien une faiblesse – et une seule. Sa nature aberrante le rend extrêmement sensible aux assauts divins. Toute arme ou tout sortilège animé par l'essence divine pénétrera aisément ses défenses et sera susceptible de le neutraliser. Mais comme on l'a dit, même la mort ne peut vaincre le scaramortem.

Il existerait un ancien tome, le *Librum Mekane-crus*, qui révélerait les techniques de fabrication – et de destruction – d'un scaramortem. Entre des mains bien intentionnées, ce guide pourrait permettre d'éradiquer une fois pour toute le scaramortem. Si un esprit malin s'en emparait, en revanche, mieux vaut ne pas imaginer ce qui pourrait en résulter. Le monde a déjà bien assez à faire avec une seule de ces horreurs. La question que les spécialistes se posent toutefois est de savoir si Sire Toruk, au vu de ses affinités pour la nécromancie, recherche lui aussi le *Librum Mekanecrus*... ou s'il est tout simplement son auteur !

Le scaramortem en tant que PNJ

Le scaramortem ne connaît pas de frontière et peut frapper n'importe où, n'importe quand. Il demeure suffisamment intelligent pour éviter les combats perdus d'avance et s'attaque de préférence à des proies dont il sait qu'il pourra se nourrir sans mal, hommes, femmes ou enfants.

Type de PNJ : spécial. Le scaramortem est un monstre unique, et c'est heureux !

Scaramortem (Grande Créature artificielle Marchante — 223 PX) : For 20, Dex 11, Con 20, Int 12, Sag 11, Cha 13 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 6 cases au sol ; Init V ; Att V ; Déf IV ; JS IV ; Santé IV ; Comp II ; CS : *Acrobaties III, Athlétisme III, Détection III, Intimidation III* ; Options : *aptitude de classe (Explorateur : esquive instinctive II), défense magique IV, don (Attaque en puissance, Coup de pied I, II, III, Maîtrise de la lutte I, II, III), endurance aux dégâts (feu), entrée dramatique, éternel, festin, immunité au renvoi, impact, réduction des dégâts 10, rejetons d'outre-tombe*, robuste II, sans peur II, sort*

naturel (Nuage mortel), talon d'Achille (dégâts divins), vétéran I, vision dans le noir II

Attaques : Coup IV ×2 (2d8+5 létaux ; crit 18-20 ; *étreinte*), Chaînes II ×2 (1d10+5 létaux ; crit 19-20 ; *allonge +1, renversante*), Engloutissement III (2d12+5 feu ; crit — ; *avantage de lutte*), Nécrofournaise (attaque affaiblissant la Constitution III : Vigueur DD 20 ou affaiblissement de 1 point de Constitution ; *attaque surnaturelle (Engloutissement)*)

Trésor : 3T, les Crânes de la haine

* Les créatures tuées par le scaramortem acquièrent l'archétype *zombi* et deviennent ses esclaves morts-vivants.

LES CRÂNES DE LA HAINE

Ces deux artefacts maudits (voir plus haut), Mal et Mort, confèrent chacun à leur porteur les cinq niveaux de leur Voie éponyme. Un scaramortem fonctionnel possède donc l'intégralité des Voies du Mal et de la Mort, en plus de ses autres pouvoirs.

SENTINELLE ÉLECTRIQUE

Les sentinelles électriques sont d'étranges esprits imprégnés d'énergie électrostatique. Leur façon préférée de prendre forme dans le monde réel est d'occuper une armure métallique, laquelle leur permet de canaliser leurs pouvoirs foudroyants. Elles n'ont ni forme ni substance en-dehors de celles de l'armure qu'elles occupent.

Nul ne connaît les origines ni l'objectif des sentinelles électriques, si tant est qu'elles en aient. Elles semblent avant tout attirées par les êtres vivants, dont elles déroberaient l'énergie électrique latente, d'après certaines théories. Le fait est qu'elles semblent avides de mettre la main sur tout ce qui a le moindre potentiel électrostatique.

Les sentinelles électriques agissent de façon mécanique, presque animale. Toutefois, elles usent de leurs pouvoirs sur l'électricité avec une certaine intelligence, en fonction de la situation.

La sentinelle électrique en tant que PNJ

Les sentinelles électriques hantent tombes et ruines où elles peuvent trouver des armures métalliques en grand nombre. Elles partent en chasse

d'énergie électrique aussi souvent que possible.

Type de PNJ : courant ou spécial. Nul ne sait si les sentinelles électriques peuvent se reproduire ou pas, mais on trouve aussi communément des sentinelles seules ou des groupes entiers infestant d'importantes armureries oubliées.

La sentinelle électrique présentée ci-dessous n'est qu'un exemple ayant investi un harnois complet de Taille M.

Sentinelle électrique (Créature artificielle Esprit* Moyen Marchant — 82 PX) : For 12, Dex 14, Con 12, Int 3, Sag 10, Cha 13 ; Tai M* (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol* ; Init V ; Att II ; Déf II ; JS IV ; Santé II ; Comp I ; CS : *Détection IV, Discrétion III* ; Options : *défense naturelle (électrique), immunité aux dégâts (électriques), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Rayon foudroyant I (attaque de dégâts II : projectile de 16 cases ; 1d6 électriques par 2 NO, Réflexes DD 15 demi-dégâts ; crit 20), Électrochoc (attaque de dégâts II : aura de 2 cases ; 1d6 électriques par 2 NO, Réflexes DD 15 demi-dégâts ; crit 20)

Équipement : harnois humain complet (harnois intermédiaire et accessoires lourds : RD 7, Résist contondant 2 ; MD -3 ; MAJ -3 ; Vit -2 ; Déguis impossible)

Trésor : 1G

* Une sentinelle électrique ne peut se matérialiser que dans une armure métallique. Elle choisira toujours une armure intermédiaire ou complète, quitte à la constituer à partir de divers morceaux. Dans cet état, elle bénéficie de la Taille, de l'espace occupé et de l'Allonge de la créature à qui était destinée cette armure (ici Taille M). Sous forme incorporelle, elle perd sa vitesse au sol et acquiert une vitesse en vol de 6 cases.

SKIGG

Les skiggs sont de petits mammifères ressemblant par bien des aspects à des chiens. Ils ont le poil long, une queue d'une vingtaine de centimètres, un long museau et de belles dents. La seule différence tient à leurs pattes courtaudes, dont les membres inférieurs ont un genou orienté comme chez les humanoïdes. Quant à leurs pattes antérieures, elles sont dotées de pouces opposables.

Les skiggs arrivèrent dans les Royaumes d'Acier avec les Orgoths, à bord de leurs navires. Amicaux, fidèles et ennemis féroces des rats, les petites bêtes furent rapidement adoptées par une large partie de la population comme animaux de compagnie. Du moins, jusqu'à ce que la poudre noire se répande

dans toute l'Immoren occidentale.

Car les skiggs sont extrêmement friands de poudre noire, laquelle semble avoir les effets d'une drogue pour eux. Ils la sentent de très loin et sont prêts à tout pour mettre la main dessus. Effet secondaire intéressant, un skigg ayant dévoré un kilo entier de la précieuse poudre devient alors une véritable poudrière. Un mauvais coup... et c'est littéralement une bombe sur pattes qui explose !

Le skigg en tant que PNJ

Les skiggs ont été à une époque adoptés par tous les Royaumes d'Acier, mais sont à présent interdits presque partout par décret, en raison de leur dangereuse addiction. On peut toutefois trouver de nombreux skiggs errants dans les rues des grandes villes, ainsi que quelques raretés domestiques.

Type de PNJ : courant. Les skiggs sont d'adorables animaux de compagnie, ou des créatures semi-sauvages presque inoffensives. Dans tous les cas, leur fragilité plaide pour des PNJ courants.

Skigg (Très Petit Animal Marchant — 37 PX) : For 8, Dex 12, Con 12, Int 5, Sag 5, Cha 10 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init III ; Att IV ; Déf II ; JS V ; Santé II ; Comp — ; CS : *Athlétisme I, Camouflage V* ; Options : *couard, putréfaction morbide (feu), vision dans le noir II*

Attaques : Morsure I (1d4-1 lètaux ; crit 18-20)

Trésor : 1T

SKORNE

Les skornes sont sans doute la plus grande menace qui plane sur les Royaumes d'Acier, bien que la plupart des gens l'ignorent. Leur existence était presque inconnue avant que le roi déchu Vinter Raelthorne IV l'Ancien ne tente de reprendre son trône par la force, à la tête d'une armée de skornes.

Issus du plus profond des Marches d'Héliotrope, les skornes sont des humanoïdes très semblables aux humains ou aux elfes. Ils sont un peu plus grands, plus minces mais aussi plus forts que le Caspien moyen, et ont une apparence plus sauvage. Des tatouages de guerre, un crâne rasé et de nombreuses cicatrices indiquent qu'il ne s'agit pas là d'un peuple traditionnellement pacifique.

En fait, les skornes sont organisés en une société très hiérarchisée, et la caste dominante, composée



de seigneurs de guerre, est assoiffée de sang. Aussi, les guerres civiles sont monnaies courantes. Mais si les clans skornes décidaient de s'allier pour s'attaquer aux Royaumes d'Acier, rien ne pourrait sans doute les arrêter.

Tout en bas de l'échelle sociale skorne sont les esclaves, animaux ou humanoïdes. En effet, les skornes capturent des créatures sauvages du désert qu'ils dressent – ou plutôt mâtent – pour en faire de redoutables bêtes de guerre. Ils font de même pour tous les prisonniers, humains, elfes ou allez savoir quoi encore. Tous finissent comme esclaves domestiques ou, le plus souvent, esclaves-soldats, envoyés au front en première ligne.

La plus grande faiblesse des skornes est leur tempérament belliqueux à outrance qui les empêche de travailler de concert. Pourtant, l'Ancien semble avoir gagné leur respect en traversant les régions les plus dangereuses des Marches d'Héliotrope et en étant revenu. Il est devenu l'élément fédérateur qui pourrait rassembler tous les skornes sous une même bannière... et ainsi mettre tous les Royaumes d'Acier en péril, à commencer par le Cygnar.

Le skorne en tant que PJ

Les skornes peuvent difficilement être interprétés en tant que personnages-joueurs, mais cela reste possible. En particulier, un paria au sein de leur société de castes pourrait vouloir fuir sa condition et tenter sa chance ailleurs.

Type : Humanoïde bipède de taille M doté d'une Allonge de 1. Les blessures maximales du personnage sont égales à sa valeur de Constitution.

- *Caractéristiques :* +2 For
- *Vitesse de base :* 6 cases (9 m)
- *Action proscrite :* Le personnage échoue automatiquement à tout jet de Calme.
- *Classes de prédilection :* Si le niveau du personnage dans une classe de base est supérieur à celui de Capitaine ou de Soldat, ses dés d'action de départ diminuent de 2.
- *Honni :* La Disposition initiale de tout individu ne partageant pas la même race que le personnage diminue de 10.
- *Talent :* Le personnage bénéficie d'un Talent au choix.

Le skorne en tant que PNJ

Les skornes sont rares dans les Marches d'Hé-

liotrope et a priori inexistantes dans les Royaumes d'Acier. Leurs terres se situent vraisemblablement loin au-delà du désert, mais lorsqu'ils lancent une guerre d'expansion, ils attaquent en masse...

Type de PNJ : courant ou spécial. Les skornes peuvent opérer aussi bien en bataillons de PNJ courants que seuls, en tant que PNJ spécial.

Étant donnée qu'il constitue une Race, le skorne apparaît en tant qu'archétype à appliquer à la galerie de portraits disponible page 244.

SKORNE (+2 PX)

Avantage : La valeur de Force du personnage augmente de 2. Il obtient aussi *action proscrite* (Calme).



Image par Andrea Uderzo

SPINEUX

Les spineux comptent parmi les plus redoutables prédateurs des Royaumes d'Acier, mais aussi les plus répandus. Il semble que leur rythme de reproduction, l'absence de prédateur sérieux et leur capacité d'adaptation leur ait permis de conquérir tout un continent. Ces créatures passent leur vie à chasser, dès que l'aube pointe, s'en prenant à n'im-

porte quelle créature sans discernement.

Les spineux sont toutefois loin d'être stupides. Ils sont certes primitifs mais parviennent à se servir d'outils simples et à faire preuve de travail d'équipe. Ils approchent leurs proies en silence, jusqu'à être à portée de charge, et alors seulement ils attaquent féroce-ment, terminant par un bond meurtrier.

Un spineux ressemble à une sorte d'ours à la mâchoire démesurée, aux griffes allongées et au corps dardé d'épines tranchantes. Ces épines ont un rôle à la fois défensif et offensif, compliquant la tâche de ceux qui s'en prennent au monstre et lui permettant d'infliger des blessures vicieuses à tous ceux qu'il arrive à attirer au contact.

Comme s'il n'était pas assez redoutable, le spineux sécrète un poison engourdissant qui affaiblit ses adversaires les plus tenaces.

Le spineux en tant que PNJ

Les spineux ont la triste réputation de pulluler dans toute l'Immoren occidentale. On en a vu dans les régions les plus au nord, jusqu'aux côtes méridionales en passant par les îles Schardes.

Type de PNJ : courant ou spécial. Les spineux sont suffisamment redoutables pour attaquer seuls, en tant que PNJ spécial, mais ils peuvent aussi bien opter pour le travail d'équipe, à plusieurs PNJ courants, face à des proies en nombre.

Spineux (Animal Moyen Marchant — 91 PX) : For 15, Dex 12, Con 13, Int 4, Sag 10, Cha 9 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att III ; Déf III ; JS VI ; Santé V ; Comp — ; CS : *Acrobaties III, Athlétisme IV, Camouflage III, Détection III* ; Options : *aptitude de classe (Explorateur : esquive instinctive II), attaque en charge, défense naturelle, réduction des dégâts 2, sens aiguisé (odorat, vue), vision dans le noir II*

Attaques : Morsure I (1d8+2 létaux ; crit 18-20), Griffes III ×2 (2d6+2 létaux plus poison engourdissant concentré ; crit 19-20 ; *empoisonnées, étreinte*), Constriction III (2d10+2 létaux ; crit — ; *avantage de lutte*)

Trésor : 3T

THARN

Les tharns sont de redoutables bêtes sauvages qui n'ont plus d'hommes que l'apparence. Ces barbares

cruels, au dialecte dérivé du Kharde, sont entièrement dévoués au Ver Dévoreur depuis des lustres et sont supposés au bord de l'extinction. Pourtant, certaines tribus survivent tant bien que mal au cœur des forêts les plus sombres des Royaumes d'Acier.

En temps normal, un tharn ressemble à un humain de grande taille et de charpente solide, bien que ses traits aient un quelque chose d'animal. Mais lorsqu'il se lance au combat, ses muscles se densifient, son visage devient encore plus bestial, ses dents s'allongent jusqu'à devenir des crocs de loup, et de puissantes griffes noires lui poussent.

Par de sombres pactes avec des puissances maléfiques, les tharns ont ainsi acquis la force, les sens et la vitesse de prédateurs sauvages. En échange de ce présent, ils sacrifient régulièrement des humains à des sinistres forces incluant le Ver Dévoreur – mais ne s'y limitant pas forcément.

Les tharns ne se jettent pas aveuglément au combat. Du moins, plus depuis qu'ils ont été quasiment exterminés jusqu'au dernier par les Chevaliers du Cygnar et que Morrow les a maudits de ses Dix Fléaux. Au contraire, ils prennent soin des derniers d'entre eux et font en sorte qu'un maximum survive, quitte à battre parfois en retraite.

Le tharn en tant que PNJ

Les tharns sont excessivement rares de nos jours, mais certaines forêts profondes comme le Boisdépine cachent encore quelques tribus très actives de ces adorateurs du Ver Dévoreur.

Type de PNJ : courant ou spécial. Les tharns se rassemblent en tribus de PNJ courants, souvent menés par un ou plusieurs PNJ spéciaux.

Tharn (Humanoïde Moyen Marchant — 86 PX) : For 14, Dex 12, Con 13, Int 8, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init VIII ; Att VII ; Déf V ; JS VII ; Santé V ; Comp IV ; CS : *Acrobaties V, Athlétisme VI, Survie V* ; Options : *berserker, don (Attaque en puissance, Maîtrise de la rage II, Volonté de fer), réduction des dégâts 2, sens aiguisé (odorat), vision dans le noir II*

Attaques : Bardiche (1d12+2 létaux ; crit 19-20 ; *massive, PA 2*), Morsure I (1d8+2 létaux ; crit 18-20), Griffes I ×2 (1d6+2 létaux ; crit 20)

Trésor : 2L, 1G



THRULLG

Les thrullgs sont le résultat ignoble et contre-nature d'expériences magiques ayant mal tourné. Ce sont des créatures de cauchemar, sauvages bien qu'intelligentes et extrêmement dangereuses, qui hantent les ruines et les souterrains les plus anciens.

Malgré son allure vaguement humanoïde, le thrullg tient davantage du reptile, avec son corps vert écaillé et sa lourde queue. Ils disposent également de deux longs tentacules qui encadrent une gueule hérissée de dents, mais aussi de deux jambes puissantes et de mains préhensiles.

Le thrullg se nourrit de magie et chasse essentiellement pour subvenir à ses besoins et ceux de son nid. Il se délecte de toute forme de magie et a un appétit tout particulier pour les mages. Tout objet ou créature avec laquelle il entre en contact est aussitôt privé de ses capacités profanes, du moins temporairement, car le thrullg les absorbe.

En plus de ça, le thrullg est un adversaire rusé et extrêmement puissant, capable de déchirer un être humain en deux sans effort. Confronté à des ennemis supérieurs en nombre, il se replie, le temps de trouver une nouvelle opportunité pour frapper.

Le thrullg en tant que PNJ

Les thrullgs infestent les ruines et souterrains des Royaumes d'Acier, et on en compte tout particulièrement dans les cités où l'activité magique est ou a été soutenue par le passé.

Type de PNJ : courant ou spécial. Un thrullg solitaire fera sans aucun doute un PNJ spécial digne de ce nom, mais s'il s'agit d'une famille entière, la plupart seront des PNJ courants.

Thrullg (Grande Horreur Marchante — 95 PX) : For 14, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 7 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 8 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf V ; JS VII ; Santé IV ; Comp I ; CS : *Athlétisme VII, Camouflage II, Détection IV* ; Options : *arcanophage[†], grand grimpeur I, réduction des dégâts 2, vision dans le noir II*

Attaques : Tentacule II ×2 (1d10+2 létaux ; crit 19-20 ; *allonge +1, étreinte*), Coup III ×2 (2d8+2 létaux ; 19-20), Morsure I (1d10+2 létaux ; crit 18-20), absorption de magie[†] (attaque absorbant la magie II : Volonté DD 15 ou perte de 1/2 NO points de sort ; *attaque surnaturelle (tentacule)*)

Trésor : 2M

TROG DES MARAIS

Bien des gens prennent les trogs des marais pour des monstres assoiffés de sang. Pourtant, ces créatures un brin primitives ne sont pas plus sanguinaires que d'autres. Comme les gators ou les gobelins des marais, ils forment des communautés tribales soudées et féroce ment territoriales. Toute incursion sur leur domaine est prise comme un affront et est punie de mort. Le problème, c'est que les autres races n'ont aucune idée de jusqu'où s'étendent ces domaines et n'ont de toute façon aucune intention d'en reconnaître la légitimité aux trogs.

Les trogs sont des humanoïdes reptiliens au corps épais et écaillé, capables de rester très longtemps sous l'eau. À peine plus hauts qu'un homme adulte, les trogs sont cependant beaucoup plus robustes. Ils font d'excellents nageurs et de redoutables guerriers, maniant des armes primitives aussi bien que leurs griffes ou leur puissante morsure.

Ils restent toutefois des créatures sauvages et sanguinaires. Leurs luttes territoriales avec les alligates et gobelins des marais sont fréquentes et généralement sanglantes. Espèce la moins évoluée des trois, les trogs triomphent généralement par le nombre et la ténacité. Il faut dire que les tribus de trogs des marais peuvent être parfois dix fois plus importantes que celles de leurs ennemis.

Le principal talent des trogs réside dans leur furtivité. Au cœur des marais, bien malin celui qui saura repérer un trog l'ayant pris en chasse avant qu'il ne soit trop tard. Parfaitement adaptés à leur environnement et fabriquant leur propre équipement camouflé, les trogs sont de véritables fantômes des marais. Cette même furtivité est l'une des raisons pour laquelle les trogs sont chassés : les humains des régions limitrophes sont friands de leurs peaux pigmentées avec lesquelles ils fabriquent des parkas qui se fondent dans les marais.

Les trogs des marais croient en une vieille légende, celle d'Ashiga, le lézard géant. Il fut défait il y a bien longtemps par un féroce géant, depuis passé de vie à trépas, et s'enfonça profondément sous les marais. De nos jours encore, les trogs n'ont cessé de chercher le corps d'Ashiga, qui ils en sont convaincu leur sera révélé un jour. Cette légende et l'intellect limité des trogs sont peut-être leur seul point faible, car un être connaissant cette légende pourrait facilement les manipuler.

Les trogs des marais sont féroces et sans pitié : quand ils attaquent des intrus, ils ne laissent aucun

survivant. Cependant, ils respectent la force physique et la valeur martiale d'un individu. Une démonstration de force peut permettre de gagner leur respect et, temporairement, d'être épargné.

Les trogs des marais en tant que PNJ

Les trogs des marais sont brutaux et peu enclins à la discussion. Toutefois, il se peut que les personnages aient à entrer en contact pacifique avec eux pour une raison ou pour une autre.

Type de PNJ : courant ou spécial. Les trogs des marais vivent en très nombreuses communautés pouvant compter jusqu'à plusieurs milliers d'individus. Leurs personnages notoires, notamment leur chef de tribu, feront de bons PNJ spéciaux.

Trog des marais (Humanoïde Moyen Marchant — 63 PX) : For 11, Dex 12, Con 10, Int 9, Sag 8, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init VII ; Att IV ; Déf VII ; JS III ; Santé IV ; Comp III ; CS : *Athlétisme IV, Camouflage IV, Détection IV* ; Options : *amphibien II, caméléon II (marais), don (Réflexes surhumains), grand nageur V, réduction des dégâts 2, sangfroid, sens aiguisé (odorat), vision dans le noir I*

Armes/Attaques : Épieu (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; *allonge +1, garde +1*), Atlatl + javeline ×3 (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; portée 6 cases × 5 ; *PA 4, recharge 1*), Griffes I ×2 (1d6 létaux ; crit 20), Morsure I (1d8 létaux ; crit 18-20)

Trésor : 1L, 1T, les trogs des marais peuvent être dépecés pour obtenir de quoi façonner une parka

TROLL DES PONTS

Le troll des ponts est un monstre unique en son genre, car il s'est adapté à la civilisation humaine de façon remarquable. Bien qu'il demeure sauvage et cruel, le troll des ponts élit souvent domicile, comme son nom l'indique, sous les ponts ou les quais, où il attend patiemment que des proies passent à proximité. Il bondit alors de sa cachette tel un diable et s'empare de son repas avant de disparaître.

Un troll des ponts ressemble énormément à un troll normal, bien qu'avec une musculature plus développée, notamment aux niveaux des jambes, et une mâchoire disproportionnée. Toutefois, ils ne font pas réellement partie de la même espèce. Les trolls

des ponts sont infiniment moins évolués. Ce sont encore des prédateurs primitifs, sanguinaires et sans la moindre intelligence. Les plus vieux d'entre eux développent toutefois une forme d'instinct plus effrayant qu'autre chose.

On trouve des trolls des ponts essentiellement au Cygnar, au Llael et au Rhul, pour une raison très simple, parce qu'ils ne s'écartent jamais bien loin de la Rivière Noire. Ils n'ont pas de nid à proprement parler, mais certains témoins prétendent avoir aperçu une énorme troll des ponts donnant chaque année naissance à plusieurs de ces monstres. Quoiqu'il en soit, les trolls des ponts chassent le plus souvent dans les zones urbaines, causant bien des tracas aux villes et villages proches de la rivière. Le Llael promet d'ailleurs une récompense permanente de 10 bustes (l'équivalent de 100 pièces d'argent) pour chaque tête de troll des ponts.

En plus de ses formidables capacités de régénération et de sa force surhumaine, le troll des ponts a deux atouts dans sa manche : sa gigantesque mâchoire dont on dit qu'elle peut briser un bouclier rhulique d'un seul coup, et son épiderme mimétique capable d'imiter la dureté de la pierre. Au corps-à-corps, c'est donc un adversaire mortel pour qui n'est pas bien préparé, surtout s'il parvient à prendre sa proie par surprise.

Les trolls des ponts ont cependant un défaut de taille : ce sont des abrutis finis. Guère plus évolués que les rats qui partagent leur habitat, ils attaquent à l'odeur, quand ils repèrent une proie, sans prendre le soin de préparer une embuscade digne de ce nom. Un groupe de chasseurs de trolls bien préparés peut donc facilement leur tendre un piège, ce qui ne leur épargnera sans doute pas âpre combat.

Le troll des ponts en tant que PNJ

Le troll des ponts vit et chasse seul. Il se trouve un domaine sous un pont, quitte à devoir se battre pour le réclamer à lui seul, et ne le partage en aucun cas. Encore heureux, car un seul troll des ponts est déjà un adversaire redoutable.

Type de PNJ : spécial. Une rencontre avec un troll des ponts est un défi en soi.

Troll des ponts (Grand Humanoïde Marchant — 96 PX) : For 16, Dex 10, Con 18, Int 4, Sag 10, Cha 6 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 8 cases au sol ;



Init II ; Att III ; Déf III ; JS IV ; Santé VIII ; Comp II ;
CS : *Athlétisme IV, Camouflage III, Intimidation IV* ;
Options : *amphibien II, don (Attaque en puissance),
grand nageur I, réduction des dégâts 2, régénération 5,
sens aiguisé (odorat), sort naturel (Muscles II), vision
dans le noir II*

Attaques : Griffes I × 2 (1d8+3 létaux ; crit 20),
Morsure IV (2d10+3 létaux ; crit 16-20)

Trésor : 2T, 1L

TROLLS

Les trolls figurent parmi les figures les plus emblématiques des Royaumes d'Acier. Il en existe d'innombrables variétés, la plus connue étant celle des trollkins, étonnamment civilisés, capables de faire preuve d'une grande intelligence et de ne pas céder aux impulsions belliqueuses de leurs ô combien nombreux cousins.

Mais cette espèce assez unique mise à part, les trolls sont essentiellement de féroces guerriers, des prédateurs redoutables, dont la capacité à régénérer les pires blessures est légendaire. Plus choquant encore, les membres sectionnés d'un troll régénèrent parfois d'eux-mêmes, pour donner naissance à une

espèce de troll miniature, dégénéré et soumis à la volonté de l'originel : un trollion.

La plupart des trolls vivent en familles, qu'ils appellent kiths. Ces familles se réunissent en clans, eux-mêmes fédérés en une sorte de nation connue sous le nom de kriels. Les trollkins en particulier, se retrouvent souvent au sein de larges kriels, mais la plupart des autres trolls, plus primitifs, s'en tiennent à la structure sociale du clan.

Les trolls ont enfin un estomac capable de résister aux pires poisons. Ils peuvent donc manger presque n'importe quoi, et tant mieux, car l'appétit d'un troll est paraît-il insatiable. Ces créatures passent l'essentiel de leur journée à se remplir le ventre.

Toutes ces propriétés extraordinaires font du sang des trolls une substance précieuse par les alchimistes, qui parviennent à en extraire un excellent anti-poison et des baumes aux propriétés régénératives..

Les trolls en tant que PNJ

TROLL COMMUN

Les trolls communs sont de grandes brutes de plus de trois mètres. Ils vivent au sein de clans barbares incapables de rester en paix avec d'autres espèces que des trolls, et encore. Ils ne sont pas stupides pour autant et nombreux sont ceux qui ont péri non pas à cause de leur grande force, du moins pas seulement, mais parce qu'ils ont sous-estimé leur instinct. Les trolls utilisent volontiers des armes lourdes et rudimentaires au combat.

Type de PNJ : courant ou spécial. Rencontrés en kiths ou clans, la plupart des trolls seront des PNJ courants, mais leurs chefs ou représentants hors du commun seront plutôt des PNJ spéciaux.

Troll commun (Grand Humanoïde Marchant — 105 PX) : For 16, Dex 12, Con 18, Int 7, Sag 9, Cha 8 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 8 cases au sol ; Init IV ; Att V ; Déf III ; JS V ; Santé VIII ; Comp II ; CS : *Athlétisme III, Détection III, Intimidation V* ; Options : *aptitude de classe (Explorateur : bonne étoile), fission critique, immunité aux maladies, réduction des dégâts 2, régénération 7, sans peur I, sens aiguisé (odorat), vision dans le noir II*

Attaques : Griffes II × 2 (1d8+3 létaux ; crit 19-20), Morsure II (1d10+3 létaux ; crit 17-20), épée large (1d12+4 létaux ; crit 20 ; *massive*)

Trésor : 2L, 1T

Image par Andrea Uderzo



TROLL DES GLACES (+8 PX)

Les trolls des glaces sont une sous-espèce des trolls communs à la peau blanchâtre, habitués aux grands froids. Leur exposition prolongée les a dotés d'une sorte de souffle de givre qui donne à la chair de leurs victimes un aspect croustillant.

Avantages : Le troll acquiert un Souffle de givre (attaque de dégâts II : cône de 4 cases ; 1d6 froid par 2 NO ; Réflexes DD 15 pour demi-dégâts).

TROLL DES ROCHERS (+2 PX)

Les trolls des rochers sont une autre sous-espèce de trolls communs à la peau rougeâtre qu'on trouve dans les régions les plus chaudes et non loin de volcans. Ils sont agressifs, plus encore prêts à manger n'importe quoi et dégagent une odeur repoussante.

Avantages : Le troll acquiert l'option *puanteur*.

TROLLION

Les trollions ne sont pas des trolls à proprement parler, plutôt une étrange progéniture dégénérée, asservie à son créateur, et qui se meurt au bout de quelques mois, voire plus tôt. En effet, quand les temps sont durs, les trolls dévorent souvent leurs trollions. À part ça, les trollions sont des créatures stupides, affamées et couardes.

Type de PNJ : courant. Chaque trollion n'est certainement rien de plus qu'un PNJ courant. Les trolls sont parfois accompagnés d'une petite suite de trollions.

Trollion (Petit* Humanoïde Marchant — 54 PX) : For 14, Dex 12, Con 14, Int 5, Sag 4, Cha 6 ; Tai P* (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf III ; JS V ; Santé VI ; Comp I ; CS : *Camouflage III* ; Options : *couard, régénération 5, sens aiguë (odorat), vision dans le noir I*

Attaques : Griffes I ×2 (1d4+2 létaux ; crit 19-20), Morsure I (1d6+2 létaux ; crit 18-20)

Trésor : 1T

* Un trollion atteint une taille M à maturation.

TROLL SANGUINAIRE

Les trolls sanguinaires sont encore plus grands que leurs congénères. Ils atteignent facilement cinq à six mètres de haut et ont très mauvais caractère. Encore plus affamés que la normale, ils passent leurs vies extrêmement longues à chercher de la nourriture. Ils ne tolèrent aucune autre créature que les

trolls pygmés, avec qui ils semblent s'accorder.

Type de PNJ : spécial. Les trolls sanguinaires sont de formidables adversaires qui vivent seuls ou en couple, avec souvent quelques trollions.

Troll sanguinaire (Très Grand Humanoïde Marchant — 159 PX) : For 18, Dex 13, Con 20, Int 5, Sag 7, Cha 10 ; Tai TG (3×3, Allonge 3) ; Vit 8 cases au sol ; Init V ; Att V ; Déf III ; JS VII ; Santé X ; Comp II ; CS : *Athlétisme VII, Détection III, Intimidation V* ; Options : *aptitude de classe (Explorateur : bonne étoile), don (Attaque en puissance), fission critique*, immunité aux maladies, réduction des dégâts 3, régénération 15, sans peur I, sens aiguë (odorat), vision dans le noir II*

Attaques : Griffes II ×2 (1d10+4 létaux ; crit 19-20), Morsure II (1d12+4 létaux ; crit 17-20), massue (2d10+4 létaux ; crit 19-20 ; *massive*), gros rocher (2d6+4 létaux ; crit 20 ; portée 2 cases × 2 ; *massif*)

Trésor : 2L, 1T

* Les trollions issus de trolls sanguinaires atteignent leur maturation instantanément.

TROLL PYGMÉE

Les trolls pygmées sont nettement plus petits, hauts de guère plus d'un mètre, et moins agressifs que les autres espèces de trolls. Les humains tentant souvent de les chasser lorsqu'ils s'installent dans une région civilisée, ils ne se montrent pas forcément amicaux en retour et les escarmouches sont fréquentes. Les trolls pygmées utilisent des armes rudimentaires au combat.

Type de PNJ : courant. Un troll pygmée seul n'est peut-être pas une grande menace, mais une nuée de PNJ courants l'est bien davantage. Les trollions pygmées grandissant et mourrant très vite, les trolls pygmées en créent souvent avant d'aller au combat.

Troll pygmée (Petit Humanoïde Marchant — 60 PX) : For 10, Dex 12, Con 12, Int 8, Sag 9, Cha 6 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf V ; JS III ; Santé VI ; Comp II ; CS : *Camouflage V, Détection III* ; Options : *aptitude de classe (Explorateur : bonne étoile), fission critique*, régénération 3, sans peur I, vision dans le noir II*

Attaques : hache médiocre (1d8 létaux ; crit 20 ; PA 4), javelot médiocre (1d6-1 létaux ; crit 19-20 ; *allonge +1, lancer*)

Trésor : 2L, 1T

* Les trollions issus de trolls pygmées (voir ci-dessous) atteignent leur maturation instantanément.



Trollion pygmée (Très Petit Humanoïde Marchant — 24 PX) : For 10, Dex 11, Con 11, Int 3, Sag 3, Cha 3 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol ; Init III ; Att III ; Déf III ; JS III ; Santé IV ; Comp I ; CS : *Camouflage III* ; Options : *couard, vision dans le noir I*

Attaques : Griffes I ×2 (1d3 létaux ; crit 19-20), Morsure I (1d4 létaux ; crit 18-20)

Trésor : 1T

TROLL NOIR

Les trolls noirs sont une aberration, une parodie de leurs congénères, à l'intelligence et aux pouvoirs démoniaques. Ces morts-vivants en décomposition sont des buveurs de sang insatiables qui passent leur temps à remplir leur réserve de chair fraîche en capturant des humains ou, comme ils le préfèrent, d'autres trolls. C'est pourquoi ils s'installent souvent non loin de telles communautés.

Type de PNJ : spécial. Les trolls noirs sont des créatures éminemment solitaires. Chacun est un PNJ spécial redoutable en soi.

Troll noir (Grand Mort-vivant Marchant — 127 PX) : For 16, Dex 12, Con 18, Int 12, Sag 12, Cha 12 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 8 cases au sol ; Init IV ; Att V ; Déf III ; JS V ; Santé VIII ; Comp III ; CS : *Athlétisme IV, Détection IV, Intimidation V* ; Options : *aptitude de classe (Explorateur : bonne étoile), don (Attaque en puissance), réduction des dégâts 3, régénération 1, rejets d'outre-tombe*, renvoi des trollions†, sans peur II, sens aigu (odorat), terrifiant, vision dans le noir II*

Attaques : Griffes II (1d8+3 létaux ; crit 19-20), Contact corrupteur (tentacule II : 1d10+3 létaux plus puissant poison affaiblissant ; crit 19-20 ; *allonge +2, empoisonné*), Morsure II (1d10+3 létaux ; crit 17-20), Absorption de sang (attaque absorbant la vie III : Vigueur DD 20 ou 1 létaux par NO, le troll noir étant soigné d'autant ; *attaque surnaturelle (morsure)*), masse (1d12+4 létaux ; crit 20 ; *PA 4*)

Trésor : 3T

* Cette option ne fonctionne que sur les autres trolls, à l'exception des pygmées.

† Sur un Renvoi réussi, les trollions ciblés passent sous le contrôle du troll noir au lieu d'être renvoyés.

FISSION CRITIQUE

Tous les trolls possèdent une variante de *fission critique*. Au lieu de créer deux trolls diminués, cette variante laisse le troll d'origine intact et donne nais-

sance à un trollion, qui lui n'arrive pas instantanément à maturation. La fission nécessite toujours 2 actions complexes pour que le troll sépare totalement son membre tranché. S'il n'en fait rien, le membre reste en place et se ressoude instantanément. En aucun cas ceci n'annule la blessure critique subie au préalable.

URTHEK

Les urtheks sont des bêtes sauvages connues pour leur étrange affinité avec les champignons. Sortes de yétis des forêts, ils peuvent facilement atteindre les trois mètres de haut. Leur épaisse fourrure, adaptée à leur environnement, les rend très difficile à repérer à l'œil.

À l'odeur, en revanche, c'est une autre affaire. L'urtheck dégage un puissant musc de végétation pourrie qui peut être ressenti de très loin. À proximité directe, il peut même rendre malade. Cette odeur, combinée au poison qui suinte des griffes de l'urtheck, en font un redoutable combattant.

Mais la principale singularité de l'urtheck reste donc les rapports uniques qu'il entretient avec les champignons. En effet, celui-ci peut entrer en contact avec un pareterre et se voir alors doté de pouvoirs régénérants. De plus, cet "échange" semble lui procurer un certain plaisir et, étrangement, aux champignons aussi. Ce phénomène repoussant est tout bonnement inexplicable.

L'urtheck en tant que PNJ

Les urtheks vivent dans les forêts, près de coins à champignons, où ils chassent en comptant sur leur camouflage naturel, bien que leur odeur distinctive ne les aide pas. Ils emploient des tactiques de guérilla, laissant leurs ennemis succomber à son poison avant de revenir à la charge pour les achever.

Type de PNJ : spécial. Les urtheks vivent seuls, car ils n'apprécient pas de partager leurs pareterres de champignons avec quiconque. Ce sont tous de redoutables PNJ spéciaux.

Urtheck (Grande Bête Marchante — 89 PX) : For 18, Dex 12, Con 14, Int 9, Sag 10, Cha 10 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 8 cases au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf IV ; JS VI ; Santé V ; Comp II ; CS : *Athlétisme V, Acrobaties V, Camouflage III* ; Options : *caméléon I (forêts), don (Attaque en puissance), puanteur, ré-*

duction des dégâts 2, régénération fongique, robuste I, vision dans le noir II*

Attaques : Griffes II ×2 (1d8+4 létaux plus puissant poison paralysant ; crit 19-20 ; empoisonnées), Morsure I (1d10+4 létaux ; crit 18-20)

Trésor : 2T

* En pratique, l'urtheke bénéficie d'une régénération 2 lorsqu'il est en contact avec un parterre de champignons. Cette option peut être remplacée, à coût égal, par la guérison accélérée.

VAPORIN

Il existe une variété de charbon très rare, appelé le charbon des sorciers, qui possède d'intéressantes propriétés magiques. En fait, seuls les mages et autres alchimistes lui trouvent un quelconque intérêt, car cette étrange substance brûle si vite qu'on ne lui trouve aucune application pratique. Et puis, le charbon des sorciers a eu fâcheuse tendance à abriter des vaporins...

Ces petites créatures de flammes ressemblent à de minuscules chauve-souris lumineuses. Elles naissent du charbon des sorciers et se nourrissent exclusivement de vapeur. Cet appétit aussi étrange que vorace les amène se jeter sur les moteurs à vapeur dès qu'elles en repèrent. La chaleur intense qu'elle dégage finit d'ailleurs par détruire ces derniers, voire par provoquer une explosion dévastatrice.

Les vaporins n'attaquent que pour se défendre et ne semblent avoir d'autre but que de se nourrir et se reproduire – par mitose, probablement. Leur morsure enflammée laisse des cicatrices qui peinent à s'effacer, ce qui explique que la plupart des gens évitent de s'y frotter, même quand de couteux moteurs à vapeur sont menacés.

Le vaporin en tant que PNJ

Les vaporins survivent parfois en pleine nature, non loin de sources chaudes, où vapeur, chaleur et charbon des sorciers se trouvent en abondance. Mais on les remarque plus souvent en ville, quand un essaim a décidé d'y faire son nid et de se nourrir de tous les moteurs à vapeur des environs.

Type de PNJ : courant. Les vaporins se déplacent et vivent en colonies entières, ce qui favorise leur utilisation en tant que PNJ courants.

Vaporin (Très Petit Élémentaire Volant — 54 PX) : For 10, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 10 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 cases en vol ailé ;

Init V ; Att III ; Déf III ; JS V ; Santé I ; Comp II ; CS : *Discrétion V, Prestidigitation IV* ; Options : *aptitude de classe (Pourfendeur de monstres : la fin est proche I), immunité au feu, nuée, talon d'Achille (froid), vision dans le noir II, vulnérabilité* (eau)*

Attaques : Morsure I (1d4 feu ; crit 18-20)

Trésor : —

VEKTISS

Les vektiss sont de curieuses créatures des ténèbres, ressemblant à des araignées et se comportant comme des arachnides, mais qui ne sont clairement pas de notre monde. Elles se servent des autres créatures vivantes comme hôtes pour se reproduire, ce qui n'est pas sans provoquer un dégoût bien naturel chez les espèces intelligentes.

Une vektiss ressemble à une énorme araignée aussi longue qu'un humain, au corps noir luisant. Elle dispose de puissantes mandibules et griffes, mais les femelles peuvent également implanter un œuf dans leur victime, lequel éclora en quelques jours et dont la larve se réglera de son hôte.

Les vektiss deviennent très protecteurs des hôtes "choisis" par leurs femelles. Ils les protègent, les enroulent dans un cocon et les nourrissent pour éviter qu'ils dépérissent. Si l'hôte, et donc l'œuf, venaient à quitter leur repaire, les vektiss peuvent également sentir ce dernier à grande distance. Ils feront tout pour le ramener au bercail.

La vektiss en tant que PNJ

Les vektiss vivent dans les endroits sombres ou souterrains. Ils attaquent les créatures vivantes qui s'approchent trop près de leur repère, qu'il s'agisse d'animaux ou d'êtres humanoïdes...

Type de PNJ : courant, sauf exception. Les vektiss vivent et chassent en groupe de PNJ courants. Il peut arriver de tomber sur un spécimen particulièrement robuste, en tant que PNJ spécial, mais même ceux-ci n'attaquent jamais seuls.

Vektiss (Horreur Moyenne Marchante/Creusante — 95 PX) : For 12, Dex 14, Con 11, Int 4, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol, 1 case creusement ; Init IX ; Att III ; Déf III ; JS V ; Santé IV ; Comp III ; CS : *Athlétisme V, Camouflage IV, Détection IV* ; Options : *caméléon I (cavernes/montagnes), grand grimpeur II, grand nageur*



I, nocturne, nuée, réduction des dégâts 2, rejets infectieux, sort naturel (Localisation d'objet, Ténèbres I), surnois, vision dans le noir II*

Attaques : Griffes I ×2 (1d6+1 létaux ; crit 20), Mandibules II (1d10+1 létaux plus poison engourdissant ; crit 17-20 ; *empoisonnées*)

Trésor : 1T

* Une vektiss ne peut utiliser ce pouvoir que pour localiser un œuf implanté par une femelle de son clan.

VER PÂLE

Il existe plusieurs variétés de ver de Tatzyl, mais la plus dangereuse et répandue est celle des vers pâles. Ces immenses serpents à la gueule hérissée de dents et aux yeux multiples sont parmi les plus redoutables chasseurs de l'Immoren occidentale. Ils attaquent tout ce qui bouge avec une férocité sans égale.

La principale caractéristique des vers pâles est leur capacité à sauter extraordinairement loin. Leurs muscles puissants leur permettent de se ramasser sur leurs anneaux avant de se détendre en un bond surprenant. Ceci leur permet de déclencher des embuscades en un éclair. Rapidement, les proies sont gorgées de poison et à la merci de ces impitoyables chasseurs.

En plus de leur poison, les vers pâles disposent d'un redoutable souffle acide dont il ne font usage qu'en dernier recours, pour ne pas souiller leur repas. De plus, il comptent essentiellement sur leurs capacités physiques pour prendre le dessus. Les écailles et les os exceptionnellement durs des vers pâles sont d'ailleurs très prisés par les armuriers et sculpteurs d'os, qui en font de superbes objets de grande qualité.

Le ver pâle de Tatzyl en tant que PNJ

Les vers de Tatzyl vivent dans les régions les plus reculées des Royaumes d'Acier, en particulier dans les rivières et marais. Plus que les autres encore, les vers pâles se tiennent relativement loin de toute forme de civilisation.

Type de PNJ : courant ou spécial. Les vers pâles travaillent souvent en équipe de PNJ courants, rabatteurs ou chasseurs. Un spécimen isolé peut aussi faire un redoutable PNJ spécial.

Ver pâle de Tatzyl (Grand Animal Marchant/Creusant — 135 PX) : For 20, Dex 12, Con 16, Int 6, Sag 10, Cha 10 ; Tai G (1×3, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol, 2 cases creusement ; Init VII ; Att IV ; Déf IV ; JS V ; Santé VI ; Comp — ; CS : *Acrobaties II, Athlétisme V, Détection II, Discrétion II* ; Options : *caméléon I (marais), don (Attaque en puissance), grand grimpeur III, grand nageur III, grand sauteur III, immunité à l'acide, immunité aux conditions (effrayé, paralysé), lutteur, réduction des dégâts 9, talon d'Achille (dégâts perforants et tranchants), terrifiant, vision dans le noir II*

Attaques : Morsure III (2d10+5 létaux plus poison paralysant virulent ; crit 17-20 ; *empoisonnée*), Souffle acide (attaque de dégâts III : cône de 6 cases ; 1d8 acide par 2 NO ; Réflexes DD 20 demi-dégâts)

Trésor : 3T

VIEIL HOMME DES MARAIS

Les marais cachent bien des dangers, mais le plus surnois d'entre est probablement le vieil homme des marais. On l'appelle parfois Siméon le vaseux, le Roi des Tourbières ou encore Dick le vieux gris, selon la version locale de la légende. Le vieil homme aurait hanté tous les marais des Royaumes d'Acier, mais les témoignages de ses méfaits abondent particulièrement dans le nord du Cygnar.

Selon ces témoignages, le vieil homme ressemble à ça : un vieillard malingre, aux airs d'ermite un peu fêlé, capable d'arborer un air aimable et serviable pour leurrer les imprudents. Il les attire généralement dans les marais par la magie ou le mensonge, puis les conduit dans une embuscade et leur saute à la gorge, épaulé par les marécadavres qui répondent à son appel.

Le simple toucher du vieil homme serait délétère, provoquant une grande faiblesse et absorbant la vie et la vigueur de sa victime. Toujours selon la légende, il ne peut être tué, bien qu'il ait plusieurs fois été vaincu et détruit. Il finit toujours par réapparaître dans les marais, au bout de quelques mois, et reprend sa tâche là où il l'avait laissée.

Nul ne connaît les véritables objectifs du vieil homme des marais, mais d'aucuns disent qu'il est avide et éprouve un attrait particulier pour les gemmes, qu'il dérobe aux cadavres de ses victimes. Depuis le temps qu'il écume les marais aux quatre

coins des royaumes, son trésor doit être colossal...

Une rumeur prétend que le vieil homme des marais serait un baron maudit ayant jadis affamé tous ses sujets. Si sa sépulture était retrouvée et sanctifiée, peut-être trouverait-il enfin le repos ?

Le vieil homme des marais en tant que PNJ

Le vieil homme des marais s'attire la sympathie de ses victimes grâce au mensonge et à son air affable. Il les attire ensuite dans ses marais, où il pourra les éliminer tranquillement avec ses mécadavres.

Type de PNJ : spécial. Le vieil homme des marais est bien une créature unique et immortelle... ce qui n'empêche pas qu'il puisse être vaincu.

Vieil homme des marais (Fée Moyenne Marchante — 108 PX) : For 10, Dex 13, Con 13, Int 12, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init V ; Att II ; Déf II ; JS V ; Santé II ; Comp V ; CS : *Bluff VII, Détection VI, Discrétion VII* ; Options : *don (Réflexes surhumains), éternel, réduction des dégâts 5, sort naturel (Contrôle du climat II, Don des langues I, Image I, Images miroir), vision dans le noir I*

Attaques : Coup II (1d6 divins ; crit 19-20), Attaque affaiblissante II (Vigueur DD 15 ou -1 Con ; *attaque surnaturelle (coup)*), Attaque absorbant la vie II (Vigueur DD 15 ou 1 létaux par NO et le vieil homme des marais est soigné d'autant ; *attaque surnaturelle (coup)*)

Trésor : 3L, toujours des gemmes

MARÉCADAVRES

Le vieil homme des marais peut commander aux marécadavres, les malheureux qui ont péri au cœur des marais, parfois de sa propre main. Il exerce sur eux une influence surnaturelle et les appelle parfois pour s'occuper de proies trop grosses pour lui seul. Les marécadavres ressemblent à des zombis bouffis, à la peau squameuse et gonflée d'eau verdâtre. Ceux qu'ils tuent se relèvent à leur tour sous la forme de marécadavres asservis.

Marécadavre (Mort-vivant Moyen Marchant — 42 PX) : For 11, Dex 10, Con 11, Int 6, Sag 10,

Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol ; Init II ; Att III ; Déf V ; JS II ; Santé VII ; Comp I ; CS : *Athlétisme II, Détection II, Discrétion II* ; Options : *rejetons d'outre-tombe, nuée*

Attaques : Griffes I (1d6 létaux ; crit 20)

Trésor : —

VIERGE DE FER

Les vierges de fer sont des guerriers parfaits. Des corps de fer invulnérables guidés par l'esprit avisé de grandes guerrières. Pour d'autres, elles sont l'expression de la dérive de la magie des hommes. Car tandis que le corps de la vierge est constitué de l'alliage de fer le plus pur des Royaumes d'Acier, son esprit est en fait celui d'une guerrière décédée qu'on aura emprisonné contre son gré dans un réceptacle de fer.

Les vierges de fer nouvellement créées ont encore quelque conscience de leur vie mortelle, mais plus le temps passe et plus leur souvenir, leur féminité, leur humanité s'effacent, laissant place à une machine obéissant au doigt et à l'œil. Les vierges de fer mènent une vie de servitude, asservies au mage les ayant créé ou au riche client ayant pu s'offrir ses services. Elles peuvent tantôt faire office de garde du corps, tantôt d'assassin.

De loin, une vierge de fer ressemble à une femme aux formes parfaites drapée d'une cape dissimulant ses traits. Mais il suffit de se rapprocher pour distinguer l'éclat métallique de son visage. Aussitôt son maître en danger ou dès qu'il lui donne l'ordre d'attaquer, la vierge de fer révèle son vrai visage. Sa robe se déchire alors que des lames de fer jaillissent de tout son corps, la transformant en un hérissin d'acier qui déchiquette tout sur son passage. Elle se lance dans le combat avec une vivacité et une furie à glacer le sang, dans un silence de mort.

On dit que les vierges de fer n'ont aucune faiblesse, mais au cœur du combat – tout comme à chaque fois qu'elles sont confrontées à un souvenir de leur ancienne vie d'ailleurs – le risque qu'elles retrouvent leur libre arbitre est présent. Elles peuvent alors devenir enragées et tenter d'occire leur maître dès que possible. S'il n'est pas tué dans la seconde, celui-ci, et lui seul, peut essayer de reprendre le contrôle de la vierge de fer en réussissant un jet d'Intimidation/Coercition (DD 15).



La vierge de fer en tant que PNJ

Les tyrans des ombres répondent à l'appel de n'importe qui, n'importe où. Ils surgissent des ombres et frappent, avant de disparaître une fois leur sinistre besogne accomplie.

Type de PNJ : spécial. On ne peut convoquer qu'un tyran des ombres à la fois, et de toute façon, ils agissent toujours seuls.

Vierge de fer (Créature artificielle Moyenne Marchante — 121 PX) : For 15, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init VI ; Att V ; Déf IV ; JS III ; Santé IV ; Comp II ; CS : *Acrobaties III, Athlétisme V, Discrétion III* ; Options : *berserker, défense naturelle (létaux), endurance aux dégâts (électricité, feu), éventration, grand coureur I, réduction des dégâts 10, sans peur II, vision dans le noir II*

Armes : Griffes II ×2 (dég 1d6+2 létaux ; crit 19-20 ; étreinte) ; Constriction III (dég 2d10+2 létaux ; crit — ; *avantage de lutte*)

Trésor : 1T, 1L

VIERGE TOMBALE

La vierge tombale est en quelque sorte l'ancêtre de la vierge de fer, une autre créature artificielle nettement plus évoluée. D'allure féminine comme sa descendante, elle mesure près de trois mètres d'acier, de pistons et de rouages. Il n'est guère étonnant que ces gardiennes éternelles aient été jadis prisées par les plus riches pour garder leurs tombeaux.

De fait, les vierges tombales sont de redoutables combattantes. Dotées d'un cortex guère plus évolué que celui des scaraciers industriels, elles ne comprennent que les instructions simples et emploient des tactiques rudimentaires. Toutefois, leur robustesse et leur force brute suffisent bien souvent à compenser leur manque de subtilité.

Une vierge tombale est généralement armée d'une arme d'hast, n'étant apparemment pas gênée pour combattre en souterrains. Elle poursuivra des intrus dans la tombe dont elle a la charge jusqu'à ce qu'ils soient éliminés ou qu'ils s'en échappent, mais à aucun cas elle ne se laissera attirer à l'extérieur : son rôle premier reste de défendre le lieu ou l'objet dont elle a la garde éternelle.

La vierge tombale en tant que PNJ

On trouve essentiellement des vierges tombales dans les plus anciens tombeaux, cryptes et salles au trésor des Royaumes d'Acier, quand ils n'ont pas déjà été visités. Elles attaquent les intrus à vue.

Type de PNJ : spécial, sauf exception. À part dans de rares cas, une tombe n'est gardée que par une seule vierge, ce qui suffit à en faire un PNJ spécial.

Vierge tombale (Grande Créature artificielle Marchante — 95 PX) : For 18, Dex 10, Con 18, Int 4, Sag 10, Cha 1 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 6 cases au sol ; Init II ; Att VII ; Déf V ; JS III ; Santé VIII ; Comp I ; CS : *Athlétisme VII, Détection IV* ; Options : *action proscrite (Course), don (Attaque en puissance), endurance aux dégâts (électricité, feu), réduction des dégâts 8, robuste I, vision dans le noir II*

Attaques : Hallebarde (1d12+4 létaux ; crit 19-20 ; allonge +1, PA 4)

Trésor : 1T, 1L

ZOMBI DU PUIITS

Les zombis du puits sont les restes torturés des mineurs ensevelis vivants dans leur puits de mine. Ces morts-vivants gardent une allure étrangement proche de celle qu'ils avaient de leur vivant, mais il suffit de s'en approcher pour distinguer des blessures, parfois graves, et un graviers repoussant qui s'écoule en permanence de leur bouche béante.

Dans la mort, les zombis du puits poursuivent inlassablement leur travail, creusant des galeries et récoltant du minerai, bien que la raison – s'il en est une – reste inconnue à ce jour. Armés de pics, de pelles ou de leurs simples ongles griffus, ils se jettent impitoyablement sur tout intrus, sapant son énergie et le noyant sur leur graviers nauséabond.

On dit qu'un individu tué par un zombi du puits en devient un à son tour, quelques heures plus tard.

Le zombi du puits en tant que PNJ

On peut trouver des zombis du puits partout dans les Royaumes d'Acier, mais exclusivement dans les boyaux de mines effondrées ou abandonnées.

Type de PNJ : courant ou spécial. Les zombis du puits vivent en communautés de PNJ courants, gagnant en instinct avec le nombre. Pour autant, un zombi du puits menant la horde fera un meilleur PNJ spécial.

Zombi du puits (Mort-vivant Moyen Marchant/Creusant — 85 PX) : For 13, Dex 13, Con 13, Int 11, Sag 11, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol, 1 case creusement ; Init III ; Att

II ; Déf IV ; JS III ; Santé V ; Comp II ; CS : *Acrobaties VI, Détection IV, Discrétion V* ; Options : *rejetons d'outre-tombe, vision dans le noir II*

Attaques : pic (1d6+1 létaux ; crit 19-20 ; PA 4), Griffes I (1d6+1 létaux ; crit 20), Aspiration d'énergie (attaque affaiblissante IV : Vigueur DD 25 ou -1 Con ; *attaque surnaturelle (griffes)*), Graviers nauséabond (attaque de dégâts II : ligne de 2 cases, 1d6 létaux par NO, Réflexes DD 15 pour demi-dégâts)

Trésor : 3L, 1G

