

BESTIAIRE

NON OFFICIEL

POUR LE JDR THE WITCHER

2. Abaya
4. Alpyre
6. Amarok
8. Barghest
10. Basilic
12. Brumelin
14. Cocatrix
16. Couvin
18. Cyclope
20. Dévoreur
22. Doppler
24. Dragon
28. Draugir
30. Draugr
32. Dryade
34. Élémentaire, Feu
36. Élémentaire, Glace
38. Élémentaire, Terre
40. Flèdre
42. Gargouille
44. Harpie
46. Leshen
48. Manticore
50. Naïade
52. Naucore
54. Néréide
56. Ogre
58. Pesta
60. Phénix
62. Putréfacteur
64. Shaelmaar

66. Stryge
68. Succube
70. Sylvain
72. Tschart
74. Vampire supérieur
76. Vodianoï
78. Zeugle
Créatures non-canon
80. Anopheli
82. Berberoka
84. Bukuvak
86. Guvorag
88. Preta
90. Uktena
Humanoïdes
92. Recrues
94. Bandits de grand chemin
96. Mercenaires
98. Pirates
100. Infanterie Nilfgaardienne
102. Agents des services secrets
104. Pacificateurs de Gemmera
106. Chevaliers Nilfgardiens
108. Soldats des Royaumes du Nord
110. Cavalerie de Kaedwen
112. Stries Bleues
114. Hallebardiers Rédaniens
116. Maraudeurs Scoia'tael
118. Vétérans Scoia'tael
120. Défenseurs de Mahakam

The Witcher est une marque déposée de CD PROJEKT S.A.

Le jeu The Witcher est inspiré des écrits d'Andrzej Sapowski.

Version française du JDR : Arkhane Asylum.

Ce document est destiné à un usage non commercial uniquement. Il s'agit de la version française de l'« Unofficial Monster Book v1.7 », créé par /u/thehuntedsnark.

MenaceMoyen
Complexe**Récompense**

450 couronnes

Armure

0

INT	5
REF	8
DEX	10
COR	5
VIT	7
EMP	3
TECH	3
VOL	5
CHA	0

ETOU	5
COU	21
SAUT	4
END	25
ENC	50
REC	5
PS	50
VIG	0



Taille	Environ 1,75 m
Poids	Jusqu'à 80 kg
Environnement	Rivières, marécages et rives
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire

ABAYA

Superstitions populaires (Education SD 14)

Les abayas sont des naïades qui sont tombées amoureuses d'hommes mortels, et ont ainsi perdu leur jeunesse éternelle. Cela n'arrive pas souvent, car les nymphes d'eau sont des créatures volages qui se soucient rarement des jeunes hommes qu'elles séduisent. Pourtant, il arrive qu'une nymphe éprouve de véritables sentiments pour un homme et que, conformément aux anciennes lois mystiques de son peuple, elle soit soumise au cours du temps. Parce qu'elle est un être magique, elle ne peut pas mourir, mais elle vieillit, se décrépît de plus en plus jusqu'à devenir finalement une abaya.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 18)

Les abayas, comme les noyeurs avec qui elles partagent souvent des terrains de chasse, habitent près des ruisseaux, des rivières et des zones humides peu profondes. Bien qu'elles soient corpulentes, elles sont d'excellentes nageuses. Elles peuvent même nager dans la boue épaisse avec une agilité étonnante, faisant surface à côté de leurs victimes pour les attaquer avec leurs griffes en forme de faucille. Elles peuvent également créer un sol boueux à partir d'un sol à peine humide en un clin d'œil, s'assurant ainsi d'un équilibre difficile à trouver lorsque l'on s'attaque à ces monstres.

Elles sont également capables de transformer cette boue en boules qu'elles lancent pour aveugler temporairement leurs adversaires. Les abayas sont particulièrement actives et dangereuses pendant les tempêtes de pluie, conditions qui entravent en outre l'utilisation du signe Igni, généralement l'arme la plus efficace contre toutes les créatures qui aiment l'humidité.

Les abayas détiennent le pouvoir sur

d'autres monstres aquatiques plus simples tels que les noyeurs et, s'ils sont près de la côte, les naucores. Elles peuvent commander à ces créatures de faire ce qu'elles veulent et les utilisent souvent pour défendre leurs nids ou attaquer leurs ennemis.

COMPETENCES

Athlétisme +8
Vigilance +7
Bagarre +4
Courage +7
Esquive/Evasion +6
Résilience +8
Mêlée +8
Résistance à la contrainte +10
Résistance à la magie +9
Furtivité +8
Survie +9

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	5d6	Saignement (50%)	2
Morsure	6d6	Saignement (75%)	1

Butins

Dents d'abaya (1d6/2)
Objets étranges (1d6)
Rune aléatoire
Essence d'eau

Vulnérabilités

Huile contre les nécrophages

Vulnérable au feu

Les dégâts de feu sont doublés sur les abayas, ce qui inclut les dégâts subis quand elles sont enflammées.

Capacités

Jet de boue

Les abayas peuvent rapidement rassembler et lancer d'épaisses boules de boue. Leur portée est de 10 m. Si la cible échoue à se défendre, elle titube et est aveuglée.

Amphibien

Les abayas peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Bauge

Les abayas peuvent nager dans la boue aussi bien que dans l'eau, même si celle-ci n'est normalement pas assez épaisse pour les submerger. En nageant ainsi, elles obtiennent un bonus de +3 aux tests de défense et de Furtivité mais doivent émerger pour attaquer.

Sol humide

Si elle se trouve sur un sol humide, une abaya peut utiliser une action pour convoquer de l'eau, transformant le sol dans un rayon de 20 m en boue marécageuse. Ce terrain est considéré comme difficile.

Chef des noyeurs

Au lieu d'attaquer, une abaya peut donner un ordre à chaque noyeur ou naucore dans un rayon de 20 m. Ces créatures exécutent cet ordre au lieu d'agir normalement. L'ordre ne peut pas être plus complexe que « Attrape cette chose et amène-la ici » ou « Va là-bas et attends ».

Sous la pluie

Si une sorcière se trouve sous la pluie, sa vulnérabilité au feu est annulée.

Menace

Difficile
Complexe

Récompense

1000 couronnes

Armure

0

INT	6
REF	12
DEX	11
COR	6
VIT	10
EMP	8
TECH	4
VOL	8
CHA	0

ETOU	7
COU	30
SAUT	12
END	50
ENC	60
REC	7
PS	70
VIG	0



Taille	Environ 1,5 m
Poids	Environ 75 kg
Environnement	Bâtiments isolés, caves ou grottes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire

ALPYRE

Superstitions populaires (Education SD 16)

Aucun monstre n'inspire autant de mythes et de controverses que l'alpyre. Les gens pensent que ce vampire est capable de se transformer en chien noir ou en crapaud venimeux. Ils confondent ces créatures avec les succubes et les croient lascives et enclines à séduire les jeunes gens. Les légendes populaires dépeignent leur charme et leur belle voix suave, ainsi que leur haine pour les vierges. La seule vérité qui ne fasse pas l'ombre d'un doute à leur sujet, c'est qu'elles se déplacent sans bruit et attaquent par surprise, et leurs victimes n'ont que rarement le temps de hurler de terreur. Elles ont une grande aversion pour les chats.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 15)

Les alpyres sont des vampires dont l'apparence rappelle celle des brouxes. On les appelle parfois fantômes, un nom adéquat, tant comme les fantômes, elles hantent et tourmentent les hommes. D'ordinaire, elles adoptent l'apparence d'une femme, bien qu'à l'occasion, elles se manifestent aussi sous la forme d'animaux. Le plus souvent, elles rôdent à proximité des villages. Elles attaquent de nuit et sont particulièrement actives à la pleine lune. La salive d'alpyre a des propriétés somnifères. Administrée à un homme endormi, elle peut susciter d'horribles cauchemars. Il se murmure parfois qu'elles sont à l'œuvre lorsqu'un homme s'endort en parfaite santé pour être retrouvé le matin suivant, le corps aussi blanc que neige, vidé de la moindre goutte de sang.

Au combat, les alpyres font preuve d'une vitesse surnaturelle et d'une endurance incroyable, même pour des vampires. Les coups d'épée doivent leur être portés avec une grande précision, car les alpyres savent esquiver comme personne.

Le signe d'Yrden est conseillé, car il affaiblit les défenses des alpyres. Une autre stratégie consiste à boire une potion Sang noir, car les alpyres boivent le sang de leurs victimes pour saper leurs forces et régénérer leurs propres pouvoirs. Le Lorient doré peut également être d'une aide inestimable pour immuniser contre leur salive anesthésiante.

COMPÉTENCES

Athlétisme +10
Vigilance +8
Bagarre +8
Charisme +9
Courage +6
Duperie +10
Esquive/Evasion +10
Perception humaine +8
Intimidation +4
Mêlée +7
Résistance à la contrainte +8
Résistance à la magie +9
Séduction +10
Furtivité +9

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	5d6	Aucun	2
Morsure	2d6+2	Saignement (100%) Salive anesthésiante	2

Butins

Dent de vampire (1d10)
Doses de sédatif (1d6/2)
Butin aléatoire

Vulnérabilités

Huile contre les vampires

Potion Sang noir

Transfert sanguin

Les alpyres sont affectées par toutes les substances présentes dans le sang qu'elles boivent.

Argent

Les alpyres ne supportent pas le contact de l'argent. Tout dommage causé par des armes en argent est doublé et le contact avec l'argent provoque des dégâts comparables au feu.

Bombe Poussière de lune

Une alpyre prise dans la zone d'une bombe Poussière de lune titube, subit 3d6 dégâts et a 25% de chances d'être incendiée.

Capacités

Régénération

L'alpyre récupère 5 PS à chaque round.

Charge rapide

Les alpyres peuvent effectuer une action de charge et peuvent diviser leur mouvement avant et après une attaque si la trajectoire de celle-ci est en ligne droite.

Illusion

Une alpyre est capable de créer une illusion pour prendre l'apparence d'une belle femme, d'un loup ou d'un chat. Cette illusion peut être dissipée avec un jet d'Incantation SD 15.

Invisible à la scrutation magique

Les alpyres ne peuvent pas être détectées par les médaillons de sorcier. Les mages doivent réussir un jet d'Exercice de la magie contre le jet de Résistance à la magie de l'alpyre pour la détecter.

Nyctalopie

Les alpyres ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Salive anesthésiante

Si la salive d'une alpyre touche la peau d'une cible, elle doit faire une parade d'étourdissement avec un malus de -2 ou être rendue inconsciente au prochain tour. Le Lorient doré immunise le buveur contre cette éventualité.

Hurlement sonique

Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10m à effectuer une sauvegarde d'Etourdissement avec un malus de -1.

Menace

Moyen
Complexe

Récompense

650 couronnes

Armure

0

INT	1
REF	6
DEX	8
COR	5
VIT	11
EMP	1
TECH	1
VOL	12
CHA	0

ETOU	7
COU	33
SAUT	6
END	35
ENC	50
REC	7
PS	50
VIG	0



Taille	Environ 1 m
Poids	Environ 70 kg
Environnement	Forêts, collines
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire

AMAROK

Superstitions populaires (Education SD 14)

Un amarok est un loup géant dont on dit qu'il traque et terrorise toute personne assez bête pour chasser seule la nuit. Contrairement aux loups qui chassent en meute, il chasse toujours seul. Lorsqu'il trouve sa proie, il court dans ses cauchemars, dévorant peu à peu son âme. L'amarok déteste les chats et les attaque toujours avec rage.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 17)

Contrairement à la plupart des créatures maudites, un amarok n'a jamais été humain au départ. Si un loup est tué sur un lieu de pouvoir particulièrement puissant, il se relèvera parfois sous la forme de cette bête spectrale. Il peut aussi être invoqué en utilisant la magie noire et être chargé de chasser des cibles spécifiques, bien que cela implique le sacrifice de nombreux loups. Si la proie actuelle de l'amarok réussit à passer la nuit entière sur son «lieu de naissance» à la pleine lune, la malédiction est levée et l'amarok deviendra un cadavre de loup.

L'amarok est incroyablement difficile à chasser, il est presque infatigable, il poursuit sa proie jusqu'à la mort. C'est aussi une créature invisible qui ne peut être repérée, avec beaucoup de difficulté, que par sa proie. Comme si cela n'était pas assez difficile, il est également capable de sauter dans l'immatériel pour de courtes périodes, ce qui lui permet de traverser les murs pour suivre sa proie. Les amaroks sont généralement concentrés sur la proie qu'ils ont choisie et ignorent toutes les autres cibles, mais ils se battront s'ils sont acculés, attaquant avec une morsure qui gèle la chair.

Heureusement, sa méthode d'alimentation est incroyablement lente, et il lui faut souvent des jours pour vider complètement sa proie de

sa vitalité, ce qui laisse amplement le temps à un sorcier de tenter de le tuer. Il faut aussi un contact direct pour se nourrir de cette façon, et consommer sa proie oblige l'amarok à devenir brièvement visible. La potion Chat est ici vitale car elle permet de voir le monstre avec facilité et, avec une utilisation suffisante, le signe d'Yrden peut également bannir la créature, retardant sa chasse à une autre nuit. Bien que la lumière du soleil fasse beaucoup de mal à la bête, sachez que cela ne la tuera pas, et ne fera que la bannir pour une autre nuit.

COMPETENCES

Athlétisme +5
Vigilance +5
Bagarre +6
Courage +10
Esquive/Evasion +2
Résilience +10
Intimidation +10
Mêlée +7
Résistance à la magie +7
Incantation +7
Furtivité +7

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Morsures	4d6+1	Gel	1

Butins

Poussière imprégnée (1d6)
Essence de lumière (1d6/2)
Peau de loup

Vulnérabilités

Huile contre les créatures maudites

Faiblesse astrale

En plein jour, l'amarok encaisse 2 dégâts par round. S'il atteint 0 de cette façon, il sera banni.

Chat (potion)

Un amarok est visible pour quiconque ingère une potion Chat, ou lorsqu'il est sous illumination magique.

Bannissement

Si un amarok est pris dans un cercle d'Yrden pendant plus de 3 rounds, ou s'il est banni avec succès 3 fois, il se téléporte instantanément là où il était au dernier coucher du soleil et est assommé jusqu'à minuit.

Capacités

Revirement

Un amarok peut faire un jet d'Envoûtement pour devenir incorporel et annuler une attaque contre lui. S'il réussit, il est immunisé aux attaques physiques jusqu'au prochain tour.

Chasseur sans fin

Les amaroks se consacrent à une seule proie. Ils gagnent +6 en Survie et en Vigilance contre cette cible. Une fois choisie, une proie est permanente jusqu'à ce qu'elle meure ou que l'amarok soit tué.

Invisibilité

Un amarok est naturellement invisible, ce qui lui confère +10 en Furtivité et +5 en attaque. Il devient visible lorsqu'il attaque. Sa proie peut le percevoir dans sa vision périphérique, causant un malus de -3 en Vigilance et un bonus de +3 aux attaques de l'amarok. Yrden peut rendre un amarok visible.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct de l'amarok lui octroie une valeur de 7 en INT. Il peut également suivre une trace uniquement par l'odeur.

Nyctalopie

Les amaroks ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Phobavore

Les amaroks se nourrissent de la peur de leur proie. Une fois par nuit, ils peuvent effectuer un jet d'Envoûtement en opposition à un jet d'Endurance de la proie pour vider son COR d'un point. Si le COR atteint 0, la proie meurt. Tous les points sont restaurés si l'amarok est tué.

MenaceFacile
Complexe**Récompense**

50 couronnes

Armure

8

INT	1
REF	5
DEX	6
COR	5
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ETOU	5
COU	21
SAUT	4
END	25
ENC	50
REC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Environ 0,8 m au garrot
Poids	Environ 68 kg
Environnement	Partout où il est invoqué
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Meutes de 3 à 6

BARGHEST

Superstitions populaires (Education SD 14)

Les personnes particulièrement superstitieuses ou pieuses vous diront que le barghest est une sorte de châtiment divin pour les méfaits. C'est, bien sûr, tout à fait absurde. Ces esprits ne sont que les âmes des défunts trop monstrueux pour être réanimés comme un vulgaire spectre et passent leur vie à chasser en meute, comme les chiens.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 12)

Les gens disent que les barghest sont des spectres qui se matérialisent sous forme de chiens fantomatiques et persécutent les vivants. Selon certaines histoires, ces monstres sont l'avant-garde de la Chasse Sauvage. D'autres légendes disent que ces fantômes apparaissent comme un signe de châtiment divin et incarnent la vengeance. Cependant, tous les mythes s'accordent sur un point : les barghest sont sans pitié pour les vivants.

A l'instar des loups, les barghest sont plus redoutables en meutes. Ensemble, ils encerclent leur proie pour la déchiqueter de leurs crocs. Si leur proie se défend trop ardemment, ils lui assènent un trait de feu spectral, ce qui peut l'aveugler temporairement. Aussi rapides qu'agiles, ils n'ont aucun mal à esquiver les attaques portées contre eux. Ils ne peuvent pas être brûlés, mais le feu les blesse comme s'ils étaient de chair et de sang. Le signe Yrden est particulièrement utile, car il empêche les bêtes de devenir incorporelles.

COMPETENCES

Athlétisme +7
Vigilance +8
Bagarre +7
Courage +4
Esquive/Évasion +7
Résilience +6
Mêlée +7
Résistance à la magie +5
Incantation +5
Furtivité +5

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Morsure	3d6+2	Feu (25%)	1

Butins

Essence de lumière (1d6/2)
Poussière de spectre (1d6)
Poussière imprégnée (1d6)

Vulnérabilités

Huile contre les spectres

Poussière de lune et Yrden
Si le barghest est pris dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut pas devenir incorporel.

Capacités

Nyctalopie

Les alpyres ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Immunité au poison

Les barghest sont immunisés à l'effet poison.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du barghest lui octroie une valeur de 6 en INT. Il peut aussi suivre une piste uniquement à l'odeur.

Décalage

Un barghest peut réaliser un jet d'Incantation pour devenir incorporel et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour.

Flash aveuglant

Un barghest peut utiliser la magie pour charger un ennemi afin de l'aveugler. Cette attaque utilise la compétence Incantation, elle aveugle la cible pendant 1 round. Cette attaque a une portée de 10 m.

Corps enflammés

Bien que les barghest puissent être blessés par le feu, ils ne peuvent pas brûler.

Menace

Difficile
Complexe

Récompense

800 couronnes

Armure

8

INT	1
REF	9
DEX	9
COR	9
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ETOU	7
COU	24
SAUT	5
END	35
ENC	90
REC	7
PS	70
VIG	0



Taille	1,5 m au garrot
Poids	Environ 70 kg
Environnement	Caves, égouts, endroits sombres
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire ou en couple

BASILIC

Superstitions populaires (Education SD 14)

Le commun des mortels appelle les basilics « rois des déserts de Zerrikania » et on les confond souvent avec les cocatrix. On dit que ce monstre éprouve une telle haine envers tout ce qui vit que même son souffle est venimeux et que son regard change ses victimes en pierre. Dans les contes de fées, le seul moyen sûr de tuer un basilic est d'orienter un miroir devant ses yeux pour dévier son regard fatal. A cela, les sorciers répondent qu'il vaut mieux écraser le miroir sur la tête de la créature.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 15)

Contrairement à la croyance populaire, le regard d'un basilic ne transforme pas sa victime en statue de pierre. Il n'en reste pas moins une créature terriblement dangereuse, capable de tuer de bien des manières : crocs, acide ou encore venin font partie de son arsenal. Il possède également des écailles durcies le long de ses ailes avant et des griffes rigides qui lui permettent de parer efficacement les armes.

Les basilics aiment les endroits sombres et humides tels que les caves, les grottes et les égouts. Ils chassent le jour, attendant patiemment pendant des heures la venue de leur proie, avant de surgir pour déclencher une attaque meurtrière. Cela les met souvent en contact avec la civilisation, ce qui explique très probablement leur rareté dans le monde d'aujourd'hui. Les basilics s'accouplent pour la vie ; il faut faire attention en chassant l'un d'entre eux, de peur que son partenaire ne s'énerve et n'attaque lui aussi.

Afin d'affronter une telle créature, il est recommandé de boire une potion de Lorient doré, qui permet de résister à son venin mortel, ou de s'armer d'une bombe Etoile dansante.

Malgré leur apparence, les basilics sont vulnérables à la chaleur et au feu. L'utilisation d'Igni ou de toute forme d'explosif est fortement recommandée lorsque l'on affronte une telle créature. Les basilics ne sont pas connus pour leur intelligence, ce qui les rend vulnérables aux leurres et aux pièges. Il est sage d'en attirer un hors de sa tanière pour qu'il ne puisse pas initier une embuscade.

Certains mages et druides pensent que les basilics devraient être inclus dans les programmes destinés à sauvegarder les espèces en voie de disparition. Tous les autres pensent que ces mages et druides sont devenus complètement fous.

COMPETENCES
Athlétisme +6
Vigilance +8
Bagarre +7
Courage +4
Esquive/Evasion +6
Résilience +6
Mêlée +8
Résistance à la magie +7
Furtivité +3
Survie +8

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	4d6+2	Aucun	2
Bec	5d6+2	Poison (100%)	1

Butins
Extrait de venin (1d10)
Ecailles de draconide (1d6)
Glande à venin

Vulnérabilités

Huile contre les draconides

Vulnérable au feu

Les basilics s'enflamment rapidement. Toute chance de brûlure est augmentée de 25% ; si elle est de 100%, ils subissent 6 dégâts par round au lieu de 5.

Capacités

Vol

Un basilic peut voler en guise de mouvement. Pour le faire tomber, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une attaque. Si le basilic est touché dans les airs, il doit effectuer un jet d'Athlétisme SD 16. S'il échoue, il subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont il tombe.

Immunité au poison

Les basilics sont immunisés à l'effet poison.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du basilic lui octroie une valeur de 6 en INT.

Extrêmement venimeux

Le venin d'un basilic est particulièrement mortel, les dommages causés par l'effet poison de son bec sont doublés.

Le test d'Endurance pour s'en sortir est également augmenté (SD 18).

Peau durcie

Les basilics sont capables de parer les coups avec leurs griffes et leurs ailes. Cela leur permet d'utiliser la Mêlée pour effectuer une parade de défense.

Haleine nocive

Un basilic peut créer une brume nauséabonde, provoquant des nausées chez chaque cible se trouvant dans un cône de 6 m. Cela lui coûte 5 en Endurance.

Résistances

Le basilic ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes et perforantes.

**Menace**

Moyen
Complexe

Récompense

450 couronnes

Armure

0

INT	2
REF	9
DEX	9
COR	6
VIT	8
EMP	2
TECH	1
VOL	8
CHA	0

ETOU	7
COU	24
SAUT	4
END	35
ENC	70
REC	7
PS	50
VIG	0



Taille	Environ 1,5 m
Poids	Environ 65 kg
Environnement	Espaces brumeux, marécages
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain stupide
Organisation	Solitaire, rarement en petits groupes

BRUMELIN

Superstitions populaires (Education SD 14)

Si la nuit vous surprend au milieu des marais, ne bougez plus avant le lever du soleil. Plus un geste, même si vous avez de l'eau jusqu'à la taille et des sangsues plein le froc... Et surtout, surtout, si vous voyez une lueur dans le brouillard, n'allez jamais vers elle. Jamais, vous comprenez ?
- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 18)

Les brumelins peuvent apparaître partout où un épais brouillard se forme : marécages, cols de montagne ou bords de rivières et de lacs. En l'absence de brouillard, ils peuvent le créer ou le convoquer eux-mêmes. En manipulant le brouillard, ils peuvent séparer les voyageurs les uns des autres, cacher les traces et assourdir le bruit. Comme d'horribles vers luisants, leur corps émet une lumière pâle qu'ils utilisent pour attirer ceux qui se perdent vers les ravins, les marécages ou les grottes dans lesquels ils font leur tanière. Lorsqu'il combat un brumelin, un sorcier doit rester calme et garder l'esprit ouvert, quoi qu'il arrive. Comme les brumelins peuvent prendre une forme immatérielle, un léger chatolement de l'air ou un bruissement dans l'herbe peuvent être les seuls indices dont dispose le sorcier pour les localiser. Le fait de lancer le signe d'Aard sur ces êtres les rendra tangibles, ce qui permettra d'utiliser des épées et d'autres armes. Les brumelins sont également capables de projeter des illusions semi-solides pour confondre et attaquer encore plus ses cibles. Ces copies illusives peuvent être dispersées en utilisant le signe Yrden.

Les brumelins ne sont pas connus pour être particulièrement intelligents. Si cette créature est dotée de bras puissants et de griffes aussi tranchantes qu'un kinjal de Zerrikania, c'est son sens de l'illusion et de la duperie qui la rend

terriblement mortelle. Bien souvent, le brumelin n'attaque pas sa proie mais se contente de la faire sombrer dans la folie ou de l'attirer dans une zone marécageuse avant d'attendre patiemment qu'elle se noie.

Bien qu'ils chassent exclusivement la nuit, la lumière du jour ne représente pas un réel danger pour les brumelins ; elle semble simplement les effrayer indûment.

COMPETENCES
Athlétisme +3
Vigilance +7
Bagarre +6
Courage +3
Duperie +10
Esquive/Évasion +8
Résilience +5
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +7
Incantation +8
Furtivité +9
Survie +5

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	5d6	-	2
Morsure	6d6	Saignement (50%)	1

Butins
Phosphore (1d6)
Poussière imprégnée (1d6/2)
Rune aléatoire

Vulnérabilités

Huile contre les nécrophages

Aard et Yrden

Un brumelin pris dans l'aire d'effet d'un signe Aard ou Yrden ne peut plus être incorporel.

Capacités

Décalage

Un brumelin peut réaliser un jet d'Incantation lors d'une action défensive pour devenir incorporel et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour.

Téléportation

Un brumelin peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 m. En général, il effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manoeuvre. Cela ne fonctionne que dans les zones de brouillard, de fumée ou de brume.

Nyctalopie

Les brumelins ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Brouillardier

Les brumelins peuvent provoquer un épais brouillard dans un rayon de 10 m, ce qui entraîne de malus de -3 en Vigilance chez les ennemis.

Illusions

Un brumelin peut créer 1d6/2 illusions faites de brouillard solide. Ces copies suivent ses ordres mentaux, et restent tant que le brumelin est invisible. Elles peuvent utiliser toutes les compétences du brumelin avec des malus de -2. Tout dégât causé aux illusions les dissipe instantanément. Créer des illusions coûte 7 points d'END au brumelin.

Sensibilité

Les brumelins peuvent sentir tout ce qui se trouve au coeur du brouillard, de la fumée ou de la brume dans lesquels ils se trouvent. Ils ignorent les pénalités dues à l'obscurité et gagnent un bonus de +3 en Vigilance.

Leurre

Un brumelin peut produire des lumières sinistres à partir de sa cavité thoracique, et est capable d'imiter les voix et les sons qu'il a déjà entendus. Il gagne un bonus de +3 en Duperie lorsqu'il utilise cette capacité.


Menace

 Moyen
Complexe

Récompense

600 couronnes

Armure

5

INT	2
REF	8
DEX	9
COR	7
VIT	9
EMP	1
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	6
COU	27
SAUT	5
END	30
ENC	70
REC	6
PS	60
VIG	0



Taille	1,2 m au garrot
Poids	Environ 500 kg
Environnement	Grottes sombres, ruines, caves
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire

COCATRIX

Superstitions populaires (Education SD 10)

Les cocatrix naissent dans des œufs pondus par des coqs accouplés avec d'autres coqs. L'œuf est couvé pendant quarante jours par un crapaud qui est dévoré par le petit monstre dès que l'œuf éclot. Le cocatrix voue une haine si farouche à tout ce qui vit que son regard transforme les vivants en pierre. Seul un intrépide aventurier muni d'un miroir peut faire dévier son regard fatal et terrasser la bête.
- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 15)

La croyance populaire prête au cocatrix, tout comme au basilic, le pouvoir de changer ses proies en pierre d'un seul regard. Cette croyance n'a cependant aucun fondement et le regard du cocatrix n'est pas plus dangereux que celui d'une oie en colère. Son bec acéré et sa longue queue sont en revanche des armes autrement plus redoutables... et bien réelles.

Le cocatrix apprécie les grottes sombres, les ruines abandonnées, les souterrains poussiéreux et les vieilles caves. Plus petit qu'un griffon ou qu'une manticoire, il n'en est pas moins capable de tuer quiconque s'aventure dans son antre.

Lorsque la confrontation est inévitable, le cocatrix frappe son adversaire de ses ailes et de sa queue pour l'épuiser, puis cherche à porter un coup fatal avec son puissant bec, arme redoutable ouvrant de larges plaies. Il attaque généralement par derrière, et vise infailliblement la zone située entre les spondyles ou sous le rein gauche, au niveau de l'aorte. En général, un seul coup de bec suffit. L'huile contre les draconides et la bombe Ruche (dont les éclats transpercent les ailes fragiles du cocatrix) sont particulièrement efficaces contre cette créature.

COMPETENCES
Athlétisme +7
Vigilance +6
Bagarre +7
Courage +4
Esquive/Evasion +7
Résilience +6
Mêlée +7
Résistance à la magie +5
Furtivité +5
Survie +8

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	4d6	-	2
Bec	5d6	Poison (50%) Saignement (50%)	1

Butins
Extrait de venin (1d6)
Ecailles de draconide (1d6/2)
Solution acide (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les draconides

Gaz inflammables

L'haleine toxique et le brouillard acide d'un cocatrix sont extrêmement volatiles. Ils explosent au contact de flammes nues, causant 3d6 dégâts et renversant tout ce qui se trouve dans leur zone. S'il prend feu, il y a 25% de chances à chaque round que le cocatrix explose, provoquant le même effet centré sur lui (en ignorant son armure).

Capacités

Vol

Un cocatrix peut voler en guise de mouvement. Pour le faire tomber, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une attaque. Dès qu'il tombe, il doit réaliser un test d'Athlétisme SD16. S'il échoue, il subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont il tombe.

Immunité au poison

Les cocatrix sont immunisés à l'effet poison.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct de l'amarok lui octroie une valeur de 6 en INT.

Haleine toxique

Un cocatrix peut créer une brume nauséabonde, provoquant un empoisonnement de chaque cible se trouvant dans un cône de 6 m, à moins qu'elle ne réussisse un test de Physique en opposition à la Bagarre du Cocatrix. Cela coûte 5 points d'Endurance au cocatrix.

Brouillard toxique

Le cocatrix peut rendre son haleine corrosive et plus lourde que l'air, ce qui cause un brouillard. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 m subit 1d6 dégâts par round, et chaque équipement subit 1d6 dégâts. Ce brouillard ne se dissipe pas, à moins d'être repoussé par Aard ou un effet similaire. Cela coûte 7 points d'Endurance au cocatrix.

Résistances

Un cocatrix ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes.

**Menace**

Moyen
Complexe

Récompense

500 couronnes

Armure

0

INT	3
REF	2
DEX	7
COR	3
VIT	2
EMP	3
TECH	1
VOL	6
CHA	0

ETOU	4
COU	6
SAUT	1
END	20
ENC	30
REC	4
PS	20
VIG	0



Taille	Environ 0,5 m
Poids	Environ 40 kg
Environnement	Potentiellement partout
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain stupide
Organisation	Solitaire

COUVIN

Superstitions populaires (Education SD 14)

Le couvin est une créature maudite résultant de l'absence de rites auprès d'un mort-né ou d'une fausse couche. Il se nourrit de fœtus et du sang des femmes enceintes pour se venger de ses bourreaux. Si l'on enrage un couvin, il se transforme en une bête redoutable qui n'aura de cesse que le sang ne soit versé.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 16)

Le couvin est sans doute la créature la plus repoussante qu'un sorcier puisse croiser au cours de ses voyages. Formé à partir du cadavre d'un bébé enterré sans cérémonie, il ressemble à un fœtus en décomposition aux traits déformés par la haine, la peur et la malice. Ce monstre hideux se nourrit du sang des femmes enceintes, malheureuses victimes de sa faim dévorante.

Le couvin sort de son antre à la tombée de la nuit pour rôder autour du chevet d'une future mère, dont il draine la force vitale ainsi que celle de son enfant. La pauvre femme, assaillie de cauchemars, est rapidement plongée dans un délire fiévreux. Au bout de quelques nuits de ce traitement, elle est trop faible pour se défendre, laissant au couvin le champ libre pour planter ses crocs acérés dans sa chair et la vider de son sang jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Haut d'environ 50 centimètres, le couvin peut cependant changer de forme une fois gorgé de sang. Face au danger, il se transforme alors en une créature humanoïde difforme et bossue s'appuyant sur de longs bras décharnés. Sa force est alors décuplée et ses griffes peuvent infliger de douloureuses blessures.

Il est possible de lever la malédiction qui pèse sur un couvin, en le transformant en sommeillard – un esprit protecteur, veillant sur la famille

qu'il n'a jamais connue et le foyer où il aurait dû naître. Il faut pratiquer un rite elfique, appelé Aymm Rhoin, et l'enterrer déceintement sous le seuil de la maison ; un processus qui prend une nuit entière.

COMPETENCES
Athlétisme +6
Vigilance +5
Bagarre +9
Courage +7
Esquive/Evasion +6
Résilience +4
Mêlée +7
Résistance à la magie +7
Furtivité +9
Survie +4

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	3d6+3	Saignement (25%)	2
Morsure	4d6+2	Saignement (75%)	1

Butins
Essence de lumière (1d6/2)
Extrait de venin (1d6/2)
Dent de couvin (1d6)

Couvin transformé

INT	3	ETOU	6
REF	8	COU	18
DEX	8	SAUT	3
COR	6	END	30
VIT	6	ENC	60
EMP	3	REC	6
TECH	1	PS	60
VOL	7	VIG	0

Vulnérabilités

Huile contre les créatures maudites

Transfert sanguin
Les couvins sont affectés par toutes les substances présentes dans le sang qu'ils boivent.

Capacités

Transformation

S'il est menacé, un couvin se transforme en une créature qui ressemble à une goule. Cela utilise un mouvement, 5 points d'Endurance, et modifie ses statistiques (voir tableau ci-dessous). Cela permet également au couvin d'utiliser toute capacité marquée d'un (T).

Appât de spectre

L'odeur d'un couvin agit comme un appât sur les spectres. Tous les spectres qui se trouvent à proximité d'un couvin sont immédiatement conscients de sa présence et ne lui sont pas hostiles.

Nyctalopie

Les alpyres ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Bond (T)

Un couvin n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Épines (T)

A chaque fois qu'un couvin se bat, ses épines provoquent un Saignement (25%) pendant 2d6 rounds.

Drainage du sang

Les couvins se nourrissent du sang de la femme enceinte qui dort. Une fois par nuit, ils peuvent faire un test de Furtivité en opposition avec un jet de Vigilance (-3) pour vider le COR de leur cible d'un point. En cas de succès, la proie n'est pas consciente de l'attaque du couvin, à l'exception de petites piqûres d'aiguilles. Si elle atteint 0, elle meurt. Ces points sont naturellement récupérés au rythme de 1 point par semaine, avec du repos. Cela peut être plus rapide avec des soins médicaux, à la discrétion du MJ.

**Menace**

Difficile
Complexe

Récompense

1750 couronnes

Armure

10

INT	2
REF	8
DEX	6
COR	18
VIT	5
EMP	1
TECH	6
VOL	4
CHA	0

ETOU	11
COU	15
SAUT	3
END	110
ENC	180
REC	11
PS	110
VIG	0



Taille	Jusqu'à 5 m
Poids	Environ 1600 kg
Environnement	Collines, montagnes et grottes isolées
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain stupide
Organisation	Solitaire

CYCLOPE

Superstitions populaires (Education SD 14)

Il existe des théories selon lesquelles les cyclopes possédaient autrefois leur propre civilisation ; si c'est vrai, alors elle aurait peut-être été antérieure même aux Races Anciennes. Les rapports de rencontres avec ces bêtes les décrivent comme particulièrement simples d'esprit, ce qui jette un doute sur cette théorie.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 15)

Le cyclope est immédiatement reconnaissable à son œil unique situé au centre de son front. Si, pour une raison ou pour une autre, ce trait distinctif n'est pas visible, sa taille monstrueuse, son incroyable force et sa haine des humains sont autant de signes révélateurs.

Il semblerait que l'espérance de vie d'un cyclope soit considérable. Le seul spécimen en bon état, trouvé en 1112 et étudié par des experts d'Oxenfurt, était âgé de plus de trois siècles au moment de sa mort. Sa dépouille était encore visible il y a peu au musée d'histoire naturelle de l'académie, mais elle a malheureusement été endommagée par des étudiants éméchés lorsque ceux-ci ont tenté de le vêtir d'une toge.

Soyez mobile lorsque vous combattez un cyclope. Ils tressaillent rarement devant ce qu'un sorcelleur peut leur faire, alors ils continuent à se battre, peu importe le nombre de coupures qu'ils subissent. Si un cyclope lève les deux mains en l'air, évitez de vous trouver à proximité. Il est impossible de parer ou bloquer un coup de poing ou une gifle, et un simple saut en arrière ne suffit pas pour rester hors de portée. Roulez sur le côté ou derrière un cyclope pour échapper à ses attaques et atteindre ses flancs vulnérables.

À l'instar du géant, il est difficile

d'établir avec certitude une liste des forces et des faiblesses du cyclope. De par sa taille, il est probablement insensible aux effets du signe d'Aard. Par ailleurs, sa force physique est sans le moindre doute un atout considérable. En revanche, le cyclope est certainement vulnérable à l'huile contre les ogoïdes et, comme tous les monstres dotés d'une intelligence relativement développée, il doit être sensible au signe d'Axii.

Le repaire d'un cyclope est souvent bien caché, malgré la taille du monstre. Ces nids sont souvent protégés par de nombreux pièges grossiers.

COMPETENCES
Athlétisme +3
Vigilance +8
Bagarre +6
Courage +7
Esquive/Evasion +4
Résilience +10
Mêlée +7
Physique +10
Résistance à la contrainte +7
Résistance à la magie +8
Fabrication de pièges +6
Survie +7

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Poing	8d6+6	Longue portée (2 m)	1
Un arbre	8d6+2	Longue portée (4 m) Etourdissement (-2)	1

Butins
Objets communs (2d10)
Runes aléatoires (2)
Oeil de cyclope

Vulnérabilités

Huile contre les ogoïdes

Capacités

Force écrasante

Comme le cyclope frappe de ses poings avec une force incomparable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

Oeil-qui-voit-tout

Un cyclope est capable de voir clairement à travers des illusions, et ne subit pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Massif

Les cyclopes sont immunisés à Aard et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Balayage

En raison de la taille même du cyclope, toute attaque qu'il effectue peut viser plusieurs ennemis à la fois, à condition qu'ils soient à distance de frappe et devant lui. Cela lui coûte 10 points d'Endurance.

Résistances

Un cyclope ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes, contondantes et perforantes.

Manieurs d'outils

Bien que particulièrement stupides, les cyclopes sont néanmoins capables de fabriquer des pièges étonnamment sophistiqués. Ils utilisent souvent ces compétences pour protéger leurs repaires.

**Menace**Facile
Complexe**Récompense**

50 couronnes

Armure

0

INT	3
REF	5
DEX	6
COR	8
VIT	5
EMP	3
TECH	6
VOL	7
CHA	0

ETOU	7
COU	15
SAUT	3
END	35
ENC	70
REC	7
PS	35
VIG	0



Taille	Environ 2 m
Poids	Environ 150 kg
Environnement	Champs de bataille, cimetières, grottes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain stupide
Organisation	Solitaire, parfois avec des goules

DEVOREUR

Superstitions populaires (Education SD 14)

Les dévoreurs sont souvent surnommés « sorcières de la nuit », car ils ressemblent à de vieilles femmes repoussantes et sont connus pour leur méchanceté, dignes des sorcières de contes de fées. Ces créatures se nourrissent de chair humaine. Ils mangent volontiers des carcasses, mais ils aiment par-dessus tout la chair fraîche et encore tiède. Les dévoreurs chassent après le crépuscule, ils forment des groupes pour le temps de la chasse que les paysans appellent sabbats. Ils aiment duper leurs victimes et les torturer, mais les histoires de combats de balai nocturnes et de maisons en pain d'épice sont absolument fausses.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 16)

Les dévoreurs sont une espèce de nécrophage exceptionnellement intelligente et proche de la goule la plus commune. Ils semblent même être capables de commander mentalement des meutes de goules et on les trouve souvent à la tête de meutes de chasse. On ne sait toujours pas comment ils atteignent ce niveau de domination. Malgré leur apparence, il n'est toujours pas établi que les dévoreurs soient des femelles de goules ou une race distincte de monstre, certainement car ils n'ont jamais été observés en train de se reproduire.

Les dévoreurs sont plus intelligents que la plupart des autres nécrophages, mais ne partagent pas le dangereux intellect de la sorcière des tombes. Il faut cependant être prudent, car ils sont capables de mener des meutes de goules avec une étonnante habileté et sont prêts à prendre le flanc, à tendre des embuscades ou à construire des pièges rudimentaires pour les imprudents. On sait même qu'ils kidnappent des enfants pour

attirer d'autres humains afin de nourrir leurs meutes. Comme les goules qu'ils dirigent, les dévoreurs sont des chasseurs strictement nocturnes et, bien qu'ils ne soient pas indûment blessés par le feu, ils semblent craindre les flammes nues.

Les dévoreurs montrent une préférence pour la chair vivante et organisent souvent des embuscades complexes afin de capturer des proies vivantes. Ils attaquent rarement leur proie eux-mêmes, préférant ordonner aux goules de la soumettre pour qu'elles puissent l'avalier en entier. Malgré leur taille, ils sont capables d'avalier un homme adulte en déchaussant complètement leur mâchoire et en réorganisant littéralement leurs organes internes pour avalier le repas. Ce processus est toutefois lent et ralentit considérablement la créature. Il faut tout de même faire attention à ne pas se faire attraper par ce monstre. La physiologie plutôt inhabituelle du dévoreur le rend également immunisé contre les poisons classiques, bien que l'huile contre les nécrophages fonctionne.

COMPETENCES

Athlétisme +6
Vigilance +5
Bagarre +7
Courage +7
Esquive/Evasion +6
Résilience +6
Mêlée +6
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +4
Furtivité +7
Survie +6

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Morsure	6d6	-	1

Vulnérabilités

Huile contre les nécrophages

Capacités

Avaler en entier

Un dévoreur peut utiliser une action pour tenter d'avalier une cible entière. Un adversaire saisi avec succès est automatiquement considéré comme coincé et commence à suffoquer dès le round suivant, il subit également 1 dégât d'ablation sur toutes les amures et armes portées (les objets plus fragiles peuvent également être détruits). L'évasion est possible grâce à un test de Bagarre en opposition à la Bagarre initiale du dévoreur +2. Si un dévoreur subit plus de 10 dégâts d'un seul coup, il vomit immédiatement la proie qu'il a avalée. Les dévoreurs se déplacent à la vitesse de 1/2 lorsqu'ils ont avalé une proie.

Chef de meute

Bien souvent, un dévoreur est à la tête d'une meute de goules. Tant que le dévoreur est en vie, toutes les goules de la bande gagnent +4 en Courage. Le dévoreur est aussi capable de donner mentalement des ordres aux membres de la meute, qui peuvent parfois être complexes.

Nyctalopie

Les amaroks ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Immunité au poison

Les dévoreurs sont immunisés à l'effet poison.

Robuste

Les dévoreurs sont résistants aux tentatives de les assommer. Ils obtiennent un bonus de +3 pour se défendre contre de telles tentatives, et les effets qui en résulteraient sont 25% moins efficaces.

Butins

Moelle de goule (1d6)

Phosphore (1d6/2)

Soufre (1d6/2)

Menace

Moyen
Difficile

Récompense

1000 couronnes

Armure

-

INT	7
REF	-
DEX	-
COR	-
VIT	-
EMP	9
TECH	-
VOL	-
CHA	0

ETOU	-
COU	-
SAUT	-
END	-
ENC	-
REC	-
PS	-
VIG	-



Taille	Environ 1,5 m
Poids	Environ 100 kg
Environnement	Partout
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire

DOPPLER

Superstitions populaires (Education SD 12)

Les dopplers, parfois appelés «changelins», sont des créatures capables de prendre la forme de tout animal ou de toute créature humanoïde. Cette transformation n'est pas une simple illusion, mais une authentique métamorphose. En conséquence, aucune amulette ou aucun médaillon de sorcier ne peut révéler la présence d'un doppler, qui émet une aura en tout point identique à la créature imitée. Le doppler étant par ailleurs doté d'une remarquable intelligence, il pourrait sans difficulté se spécialiser dans le meurtre ou le vol s'il n'était pas nature un être timide, généreux et pacifique.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 15)

Les dopplers (également appelés changeurs, doubleurs, cambios, cambios, pauvrats ou encore mimes) sont des métamorphes qui peuvent prendre la forme de n'importe quelle personne ou de n'importe quelle bête qu'ils ont rencontrée, à condition qu'elle ait un poids corporel similaire. En outre, ils prennent non seulement les caractéristiques associées à la forme qu'ils ont «empruntée», mais aussi leurs vêtements et leur équipement au moment où ils prennent leur forme. Malgré cela, les dopplers sont considérés comme étant de nature bienveillante et ont donc tendance à s'abstenir de commettre des actes atroces. Les dopplers ont toutefois tendance à adopter les traits de personnalité et les bizarreries de la personne qu'ils imitent, de sorte qu'ils ne sont pas incapables de commettre des actes de cruauté. Des personnalités inhabituellement cruelles ou particulièrement tordues sont connues pour rendre les dopplers physiquement malades.

Leur forme naturelle est humanoïde, avec des membres, des nez et des

langues assez longs. Lorsqu'il est acculé, un doppler peut cependant devenir le plus redoutable des adversaires : il se mue alors en une copie conforme de son assaillant, doué des mêmes forces et faiblesses. Pour terrasser le doppler, il faut donc réussir à se vaincre soi-même. Comme la plupart des créatures magiques, le doppler est vulnérable à l'argent, dont le simple contact l'oblige par ailleurs à reprendre sa forme initiale.

COMPETENCES

Envoûtement +8
Duperie
Perception humaine +9
Intimidation +6
Résistance à la contrainte +7
Séduction +9
+ Compétences imitées

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
-	-	-	1

Butins

Cinquième essence (1d6/2)
Objets communs (1d6)
Eventuels biens volés

Vulnérabilités

Huile contre les reliques

Contact de l'argent

Tout contact avec l'argent l'oblige à prendre sa véritable forme.

Capacités

Mimétisme

Les dopplers peuvent parfaitement imiter la forme d'une cible. Cette nouvelle forme est indiscernable de l'originale, indétectable même par la magie.

Le doppler assume les statistiques et les compétences de ses cibles (à l'exception de celles énumérées ci-contre). L'équipement de la cible est également reproduit, y compris l'armement.

En outre, le doppler gagne en Vigueur si la cible en possède et a connaissance des sorts que la cible peut connaître.

Il peut également accéder aux souvenirs et à la personnalité de la cible.

Mimer une forme est rapide, mais il faut quand même au doppler 1 round pour achever la transformation. La seule limite à cela est que le doppler ne peut imiter une cible qu'à environ 20% de sa masse. Les cicatrices ou les mutilations du doppler sont également reproduits sous la forme imitée.



Menace

Fort
Difficile

Récompense

1500+ couronnes

Armure

10

INT	6
REF	10
DEX	9
COR	12
VIT	7
EMP	6
TECH	3
VOL	10
CHA	0

ETOU	11
COU	21
SAUT	4
END	55
ENC	120
REC	11
PS	110
VIG	0



Taille	Variable, jusqu'à 6m au garrot
Poids	Variable, jusqu'à 1500 kg
Environnement	Forêts, caves, montagnes (selon sa couleur)
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire

DRAGON

Superstitions populaires (Education SD 14)

Les Dragons sont vénérés par les Zerrikaniens primitifs à travers le désert, mais dans le Nord, ils sont connus à juste titre comme l'ennemi de l'humanité. Ces bêtes sont insensées et cruelles et volent tout ce qu'elles trouvent pour enrichir leur arsenal. De courageux chasseurs ont tué ces monstres jusqu'à leur quasi-extinction, ce dont nous devrions tous être reconnaissants.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 17)

Les dragons sont des monstres volants, ou des draconides, qui sont considérés comme des représentants la force du Chaos. A part les chats, les dragons sont les seules créatures capables d'absorber l'énergie magique – ils aiment d'ailleurs se prélasser dans les lieux de pouvoir, « tirant de l'énergie », bien que personne ne sache à quoi ils utilisent cette énergie. Autrefois, ils étaient monnaie courante et régnaient sur le continent. Leur feu était le fléau des villes, leur appétit était une menace constante pour les premiers colonisateurs. Ils sont aujourd'hui presque éteints.

Beaucoup de gens les considèrent comme les pires ennemis de la race humaine et ont fabriqué de nombreuses légendes à leur sujet. Cependant, la motivation actuelle pour la chasse aux dragons n'est pas pour la protection de la race humaine, mais plutôt pour les trésors que l'on croit qu'ils cachent. La peur de ces bêtes est mal fondée car la plupart des humains ne sont mêmes pas capables de les distinguer d'autres reptiles volants.

Il existe cinq espèces de dragons : blanche, noire, rouge, verte et de roche. Il existe également des légendes au sujet de dragons dorés qui seraient extrêmement intelligents et auraient reçu la

capacité de prendre la forme de n'importe quelle créature mais la plupart des gens ne croient pas à ces contes de fées. Ces créatures sont également la source de plusieurs produits alchimiques, surtout leurs larmes et leurs dents qui sont utilisés dans la fabrication de certains médicaments et élixirs, ainsi que leur sang qui est utilisé pour fabriquer des cosmétiques. La queue est considérée comme un met d'une grande délicatesse dans certaines régions.

Celui qui combat un dragon doit avant tout faire attention à son souffle - il est vraiment mortel, que ce soit l'acide du noir, la vapeur du vert, le brouillard glacé du blanc ou les flammes du rouge. Les dragons utilisent l'avantage de l'altitude pendant les combats. Leurs mâchoires sont aussi très dangereuses.

COMPETENCES
Athlétisme +9
Vigilance +8
Bagarre +9
Envoûtement +5
Courage +7
Duperie +6
Esquive/Evasion +8
Résilience +6
Intimidation +5
Mêlée +10
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +10
Incantation +8
Furtivité +7
Survie +6

Vulnérabilités

Huile contre les draconides

Capacités

Massif

Les dragons sont immunisés à Aard et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Vol

Un dragon peut voler en guise de mouvement. Pour le faire tomber, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 20 points de dégâts avec une attaque. Dès qu'il tombe, il doit réaliser un test d'Athlétisme SD 16. S'il échoue, il subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont il tombe.

Harmonie avec la magie

Les dragons sont capables de voir des créatures invisibles et de détecter les émanations magiques ou les utilisateurs de magie dans un rayon de 20 m.

Nyctalopie

Les amaroks ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Souffle

Certains dragons crachent du feu, d'autres de la vapeur ou des nuages d'acide et les dragons blancs crachent un brouillard glacé, le tout dans un cône de 10 m. L'utilisation de ce souffle coûte toujours 7 points d'END.

Absorption de magie

Les dragons sont capables d'absorber de l'énergie magique. Ils peuvent utiliser des incantations pour dissiper la magie, selon le sort lancé. Chaque fois qu'ils y parviennent, ils gagnent un bonus d'adrénaline. Cela ne coûte aucune END au dragon.

Immunités

Les dragons noirs sont immunisés à l'effet poison. Les rouges et les dorés sont immunisés au feu. Les blancs sont immunisés aux dégâts causés par le froid et le gel.

Résistances

Un dragon ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes, contondantes et perforantes.



ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Morsure	8d6	Ablation Perçage d'armure	1
Griffes	5d6	Saignement (50%)	2

Butins
Oeil de dragon (2)
Dent de dragon (1d10)
Ecailles de draconides (2d10)
Coeur de dragon
Pillage de son trésor

Une palette variée

Les dragons se présentent sous différentes espèces, représentées par des couleurs. Les plus connues sont : le noir, le rouge, le blanc et le vert. Les dragons dorés n'existent presque exclusivement que dans les légendes, et les dragons de roche sont considérés comme éteints. Les statistiques et les compétences indiquées représentent les plus petites couleurs de dragons telles que le vert, le noir et le blanc ; le MJ devrait se sentir libre d'en ajouter pour représenter les plus grandes variétés.

Les dragons noirs soufflent un gaz nocif, infligeant 5d6 dégâts et 2d6 d'ablation. Ils ont également une armure deux fois plus importante que celle indiquée.

Les dragons verts soufflent de la vapeur, infligeant 6d6 dégâts qui sont également stupéfiants. Ils sont amphibies.

Les dragons blancs soufflent un brouillard glacial, infligeant 6d6 dégâts et provoquant l'effet Gel.

Les dragons rouges et les dorés crachent du feu, infligeant 6d6 dégâts et l'effet Incinération. Les dragons dorés peuvent également prendre la forme d'humains ou d'autres créatures.

MenaceFacile
Simple**Récompense**

65 couronnes

Armure

30

INT	4
REF	6
DEX	2
COR	6
VIT	2
EMP	4
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	5
COU	6
SAUT	1
END	25
ENC	50
REC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Selon l'équipement porté
Environnement	Champs de bataille, fosses communes, ruines
Intelligence	Consumé par ses émotions
Organisation	De une à plusieurs dizaines, parfois menés par un draug

DRAUGIR

Superstitions populaires (Education SD 14)

Les draugir sont les démons de la guerre. Ils apparaissent sur les lieux où la bataille a été particulièrement dure et sanglante. Ils sont un condensé de soif de sang et de haine.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 16)

Le draugr est un commandant et ses soldats spectraux sont appelés draugir. C'est la volonté du draugr qui leur donne vie sur le champ de bataille ou dans les cimetières. Comme le draugr, les draugir sont des âmes damnées piégées dans une coquille formée par les armes et les armures, les machines et les cadavres dévorés.

Les draugir sont sous les ordres du draugr. Ne ressentant ni peur ni douleur, ils ne battent jamais en retraite. De parfaits soldats. Ils surgissent souvent de nulle part, aussi faut-il rester vigilant en présence de leur chef qui, à tout moment, peut faire appel à eux s'il se sent menacé, afin de faire pencher la balance de son côté.

Ces spectres sont protégés par une armure lourde et un bouclier. Le sorcelleur devra d'abord briser ces protections pour pousser les spectres à s'exposer. Les chances de blesser la créature augmentent lorsqu'elle charge, il suffit d'esquiver l'attaque et de frapper dans le dos, là où la protection est la plus légère. Au combat, les draugir sont lents. Il faut donc les affaiblir avec de puissants coups d'épée pour ensuite les achever. De leur vivant, les draugir étaient des soldats ou des chevaliers et, dans la mort, ils conservent leurs talents martiaux. Il est donc capital de se défendre contre leurs attaques, et contre leurs contre-attaques en particulier, car celles-ci sont mortelles.

Les draugir sont sensibles aux huiles contre les spectres, donc n'oubliez

pas d'en enduire votre lame avant un combat. Les poisons et les autres huiles accélérant le saignement sont inefficaces. Les spectres sont sensibles au feu, mais une épée en argent est ce qu'il y a de plus efficace.

COMPETENCES

Archerie +5
Athlétisme +4
Vigilance +4
Esquive/Evasion +6
Résilience +8
Résistance à la magie +6
Bâton/Lance +7
Furtivité +3
Escrime +7
Survie +3

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Epée de spectre	3d6	-	1
Lance de spectre	2d6+2	Longue portée (2m)	1
Arc de spectre	2d6+1	Portée de 100 m	1

Butins

Objets communs (1d6/2)
Arme commune
Armure commune
Poussière de spectre (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les spectres

Lourd

Tout effet qui provoque un Etourdissement a 25% de chances en plus de réussir. S'il est à 100%, le draugir est assommé.

Capacités

Colosse blindé

Les draugrs sont lourdement blindés, mais ce qu'ils portent est généralement en très mauvais état. Toute attaque réussie contre un draugr inflige des dégâts de -2 PA à son armure. Toute autre source de dégâts d'ablation est doublée.

Volumineux

Un draugir est immunisé à tout effet censé lui faire perdre l'équilibre.

Déjà mort

Un draugr est immunisé au saignement et au poison.

Alimenté par la colère

Les draugir sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

Résistances

Un draugir ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes.

MenaceFort
Difficile**Récompense**

1800 couronnes

Armure

30

INT	7
REF	8
DEX	7
COR	14
VIT	4
EMP	4
TECH	1
VOL	9
CHA	0

ETOU	11
COU	12
SAUT	2
END	55
ENC	140
REC	11
PS	110
VIG	0



Taille	Jusqu'à 6 m
Poids	Environ 1000 kg
Environnement	Champs de batailles, fosses communes, ruines
Intelligence	Aussi intelligent qu'il l'était en vie, souvent fou
Organisation	Solitaire, souvent avec le draugir

DRAUGR

Superstitions populaires (Education SD 14)

Le draugr est un archidémon et l'un des monstres les plus mortels connus. Il est plus une force de la nature qu'un être unique. On dit que la créature est littéralement faite du champ de bataille lui-même et qu'elle est consumée par une colère telle qu'elle est invincible. On ne sait pas vraiment à quoi il ressemble, aussi les descriptions varient-elles sans pour autant risquer d'être taxées d'affabulation.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 18)

Étant prince des damnés, le draugr n'a pas à se salir les mains. Il a des laquais pour cela, spectres eux aussi, des revenants, des âmes en peine. Roi ou commandant de son vivant, le draugr conserve son charisme dans le trépas et ses sujets obéissent aveuglément à ses ordres. C'est pourquoi il faut les exterminer jusqu'au dernier pour se frayer un chemin vers le palais souterrain, la forteresse sauvage ou toute autre demeure de l'ombre. Alors seulement vous affronterez le draugr lui-même. Enfin, c'est la tradition.

Le draugr, comme cela a été décrit de maintes façons, n'en demeure pas moins un ennemi mortel. Oubliez sa force, son insensibilité à la douleur, son absence de peur et sa soif de sang. Vaincre un draugr ne se fait pas d'un simple claquement de doigts. Comme pour tous les spectres, il est lié à un événement tragique qui l'oblige à rester parmi les vivants. Le draugr est intouchable et insaisissable pour qui ne fait pas partie de son histoire. C'est pourquoi un héros mythique doit s'impliquer dans divers combats et passer quantité d'épreuves. Surmonter ces obstacles est la seule façon d'atteindre le draugr et d'être digne d'affronter le monstre.

Le chef des spectres est si fort qu'il n'a que faire des compétences

des sorciers. Une chose est sûre, il faut une épée en argent.

COMPETENCES

Athlétisme +5
Vigilance +7
Courage +10
Esquive/Évasion +6
Résilience +8
Mêlée +8
Résistance à la contrainte +10
Résistance à la magie +10
Furtivité +8
Escrime +8
Survie +9

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Épée de spectre	8d6	-1 PRE Feu (25%)	1

Butins

Essence de spectre (1d10)
Poussière de spectre (1d10)
Potentiellement une relique
Runes aléatoires (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les spectres

Yrden

Un cercle d'Yrden réussi empêchera le draugr de se transformer en tornade.

Capacités

Colosse blindé

Les draugrs sont lourdement blindés, mais ce qu'ils portent est généralement en très mauvais état. Toute attaque réussie contre un draugr inflige des dégâts de -2 PA à son armure. Toute autre source de dégâts d'ablation est doublée.

Massif

Les draugrs sont immunisés à Aard et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Déjà mort

Un draugr est immunisé au saignement et au poison.

Tornade

Un draugr peut se transformer en un tourbillon d'armes, de débris et de décombres enflammés. Dans cet état, il devient un effet de rayon de 20 m, qui a 50% de chances de frapper des cibles vulnérables. Cela lui coûte 5 points d'END.

Artillerie fantôme

Le draugr peut ordonner à l'artillerie spectrale de faire feu. Cela projette des projectiles brûlants dans un rayon de 10 m, qui infligent 4d6 dégâts, a 50% de chances de frapper des cibles vulnérables, et provoquent des dégâts de feu (25%). Cela lui coûte 7 points d'END.

Charge

Si la cible se trouve à plus de 10 m du draugr, ce dernier peut effectuer une action de charge, une attaque à -3 infligeant 10d6 dégâts et projetant la cible de 8 m. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval.

Résistances

Un draugr ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes et les dégâts de feu.

Menace

Moyen
Simple

Récompense

350 couronnes

Armure

0

INT	6
REF	7
DEX	9
COR	6
VIT	8
EMP	7
TECH	5
VOL	6
CHA	0

ETOU	6
COU	24
SAUT	4
END	30
ENC	60
REC	6
PS	30
VIG	0



Taille	Taille humaine normale
Poids	Poids humain normal
Environnement	Forêts profondes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire, ou en bandes de 2 à 5

DRYADE

Superstitions populaires (Education SD 12)

Les dryades sont des fées agressives qui règnent sur les forêts sauvages comme Brokilon. Ces créatures cruelles sont connues non seulement pour tuer de sang-froid d'innocents villageois, mais aussi pour enlever les enfants qui errent trop près de leur domaine forestier. On dit qu'elles possèdent des capacités de guérison non naturelles, bien qu'aucun témoin de cette rumeur n'ait pu être entendu.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 14)

Les dryades, également connues sous le nom d'épouses sinistres et appelées Aen Woedbeanna dans le langage des anciens, sont les habitantes et les gardiennes de la forêt de Brokilon. On les appelle aussi parfois nymphes. Les dryades de sang pur ont tendance à avoir la peau verte et ont généralement les cheveux verts, bruns ou noirs. Cependant, comme elles s'accouplent avec d'autres races pour produire des enfants, elles peuvent parfois hériter des traits de leur père, comme les cheveux roux ou les yeux bleus.

Les dryades sont connues pour leurs étonnantes compétences en matière de tir à l'arc et peuvent facilement tuer un humain à une distance de 200 pieds sans que leur cible ne sache qu'elle se trouve là. Elles utilisent largement cette capacité pour marquer leur frontière : si une flèche atterrit à ses pieds ou dans un arbre voisin, l'intrus ne peut pas aller plus loin vivant car le prochain tir sera sûrement fatal. Les dryades sont également très douées pour soigner les blessures, et de nombreuses histoires et légendes parlent de leur immense talent dans les arts de la guérison. Les dryades ont un immense respect et amour pour leur terre natale et ont appris à façonner les arbres à leur guise, sans nuire à l'arbre lui-même, en formant d'élégants villages au sommet des arbres.

Les dryades sont exclusivement féminines et utilisent des mâles humains ou elfiques à des fins d'accouplement, en prenant des mâles forts pour transmettre leurs traits à leurs enfants. Bien que

certaines puissent considérer ce processus comme assez agréable, les dryades prennent l'accouplement très au sérieux et si elles sont touchées sans permission, elles ripostent par une force mortelle.

Si une jeune fille devait se promener dans la forêt, les dryades lui donneraient parfois à boire ce que l'on appelle l'eau de Brokilon, qui efface tous ses souvenirs antérieurs, de sorte qu'elle pourrait être élevée comme dryade. Ces jeunes filles n'acquièrent jamais toutes les compétences des dryades de sang pur, mais restent totalement fidèles à leur nouvelle famille.

COMPETENCES
Archerie +10
Athlétisme +8
Vigilance +9
Duperie +4
Esquive/Evasion +8
Résilience +5
Mains thérapeutiques +7
Intimidation +5
Résistance à la contrainte +5
Résistance à la magie +4
Bâton/Lance +7
Furtivité +9
Tactique +3
Fabrication de pièges +5
Survie +6

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Arc long	4d6	Saignement (100%)	2
Lance	3d6	Longue portée (2m)	1

Butins
Objets communs (1d6/2)
Ingrédients végétaux (1d6)
Fkèches (20)

Vulnérabilités

Huile contre les reliques

Capacités

Un avec la nature

Une dryade ne peut pas être suivie en terrain boisé en utilisant la Survie. Elle ignore également toutes les difficultés exposées par la végétation naturelle lorsqu'elle est en forêt.

Tireuse d'élite

Les dryades sont parmi les meilleurs archers du continent. Une dryade peut utiliser son action et 3 points d'END pour effectuer une Frappe Fort, faire trébucher ou contrer des attaques spéciales avec un arc. De plus, elles prennent 1 pénalité de moins sur les modificateurs de portée.

Mains thérapeutiques

Les dryades sont connues pour être des guérisseuses expertes. Elles peuvent utiliser des plantes et des extraits naturels pour produire les mêmes effets que les Remèdes aux plantes en utilisant leur Survie.

Sang pur

Les statistiques et les compétences représentées ici concernent les dryades de sang pur. Les dryades transformées sont susceptibles d'être légèrement moins puissantes, à discrétion du MJ.

Menace

Difficile
Complexe

Récompense

1350 couronnes

Armure

15

INT	1
REF	11
DEX	6
COR	11
VIT	3
EMP	1
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ETOU	8
COU	9
SAUT	1
END	-
ENC	120
REC	8
PS	80
VIG	0



Taille	Jusqu'à 2,5 m
Poids	Jusqu'à 1000 kg
Environnement	Partout où un mage l'invoque
Intelligence	Capable de pensées simples
Organisation	Solitaire

ELEMENTAIRE, FEU

Superstitions populaires (Education SD 15)

L'élémentaire de feu, semblable aux créatures post-Conjonction, vient d'une autre réalité à laquelle notre monde est étranger. D'après les philosophes, ils n'éprouvent aucune émotion et ne pensent même pas comme un troll ou une autre créature familière. Entièrement contrôlés par la magie, ils obéissent aveuglément aux ordres du mage. Si son maître fume par plaisir, l'élémentaire allumera sa pipe et, en cas de danger, il n'hésitera pas à incinérer ses ennemis. On dit qu'il ne peut pas vraiment être tué, et qu'il renaît simplement de ses cendres.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 14)

Élément de la destruction par excellence, le feu engendre tout naturellement des créatures à son image. Un élémentaire de feu est forgé dans les flammes à l'aide de rituels magiques complexes dans un seul et unique but : l'anéantissement. Un but qu'il poursuit, dès sa création, avec une implacable détermination.

L'élémentaire de feu projette des boules de feu et des torrents de flammes pour réduire en cendres tout ce qui se dresse sur sa route. Comme les golems et les autres élémentaires, il ne saigne pas et est immunisé aux effets du poison. Le feu (d'origine naturelle ou magique) ne le blesse pas, mais au contraire le renforce : inutile d'espérer l'abattre avec le signe d'Igni. Enfin, s'il est vulnérable aux lames d'argent, il émane de lui une chaleur si intense qu'il est presque impossible de s'en approcher. La meilleure méthode pour vaincre un élémentaire de feu consiste donc à garder ses distances pour l'affaiblir à l'aide de bombes givrantes ou au dimeritium.

COMPETENCES

Athlétisme +6
Vigilance +8
Bagarre +6
Esquive/Évasion +5
Physique +10
Résistance à la magie +10
Furtivité +4
Survie +4

Attiser les flammes

Non seulement la magie de feu ne nuit pas à un élémentaire de feu, mais elle le rend plus fort. Chaque fois qu'il subit des dégâts dus au feu, il récupère 1/2 PS.

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Poing	8d6	Feu (25%)	1

Butins

Soufre (1d10)
Fragments lunaires (1d6/2)
Rune aléatoire
Poussière imprégnée

Vulnérabilités

Huile contre les élémentaires

Bombes au dimeritium

Lorsqu'il est touché par une bombe au dimeritium, l'élémentaire de terre est perturbé et ralenti. Il ne peut plus utiliser ses capacités Onde de choc et Force écrasante et subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques pendant la durée d'effet de la bombe.

Flammes vacillantes

Le signe Aard éteint la Fournaise d'un élémentaire, comme tout autre effet qui gèle ou crée une forte brise.

Capacités

Force écrasante

Comme l'élémentaire de feu frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

Flammes

L'élémentaire de feu peut lancer des boules de feu sur ses ennemis. Il doit effectuer un test d'Athlétisme. En cas de succès, il inflige 5d6 dégâts qui peuvent provoquer une Incinération (50%). Cette capacité ne peut être utilisée que si la Fournaise de l'élémentaire est active.

Massif

Les élémentaires de feu sont immunisés à Aard et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Construit

Un élémentaire de feu est immunisé au saignement, au poison, au feu et aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions. On ne peut jamais le raisonner, et il n'est jamais à court d'END.

Fournaise

Le corps d'un élémentaire de feu étant embrasé, tout adversaire à porter de mêlée subit 2d6 dégâts de feu par tour et a 25% de chance de s'enflammer.

Cette capacité peut être éteinte, et l'élémentaire doit utiliser une action pour la réactiver. Tout dommage de feu infligé à l'élémentaire la rallumera.

Résistances

Un élémentaire de terre ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes, contondantes et perforantes.

Menace

Difficile
Complexe

Récompense

1350 couronnes

Armure

25

INT	1
REF	11
DEX	6
COR	11
VIT	3
EMP	1
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ETOU	8
COU	9
SAUT	1
END	-
ENC	120
REC	8
PS	80
VIG	0



Taille	Jusqu'à 2,5 m
Poids	Jusqu'à 1000 kg
Environnement	Partout où un mage l'invoque
Intelligence	Capable de pensées simples
Organisation	Solitaire

ELEMENTAIRE, GLACE

Superstitions populaires (Education SD 14)

Le génie des océans peut être lié à un navire permanent. Ce monstre congelé réduira ses ennemis en poussière comme la mer elle-même et pourra les congeler d'un simple coup d'oeil. Encore une autre monstruosité que les mages ont imposée au monde.
- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 14)

Un élémentaire de glace est une masse d'eau gelée animée par la magie à l'aide d'un Maride inférieur, un génie de l'eau. Privé de conscience ou de volonté indépendante, cet élémentaire obéit sans limite aux ordres du mage qui l'a créé. Ces ordres contiennent généralement des instructions très simples comme «tuer» ou «garder».

Les élémentaires de glace n'ont aucun scrupule ni aucune difficulté particulière pour exécuter cet ordre. Dotés d'une force incroyable, ils sont totalement invulnérables aux flammes ou aux poisons. Ils sont aussi durs que le permafrost mais leur protection est aussi fragile que la glace dont ils sont issus, ce qui permet à un attaquant de l'écailler. Une chance de faire pencher la balance du côté du sorcelleur est de lancer une bombe au dimeritium - les éclats de ce métal interfèrent avec le fonctionnement du sort qui donne vie à cette créature. Au-delà, il ne reste plus que la prière.

L'eau est l'un des éléments les plus faciles à contrôler et les élémentaires créés de cette façon nécessitent moins d'habileté et d'effort pour se lier qu'un élémentaire de terre ou de feu. Bien qu'ils ne soient pas aussi destructeurs que les élémentaires de feu, les élémentaires de glace sont toujours capables de créer des pics gelés à travers la terre et de les transporter avec un vent glacial partout où ils se déplacent.

COMPETENCES

Athlétisme +7
Vigilance +5
Bagarre +8
Esquive/Evasion +7
Physique +10
Résistance à la magie +10
Furtivité +4
Survie +4

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Poing	8d6	Gel (25%)	1

Butins

Eau ducale (1d6/2)
Essence d'eau (1d10)
Rune aléatoire
Poussière infusée

Vulnérabilités

Huile contre les élémentaires

Bombes au dimeritium

Lorsqu'il est touché par une bombe au dimeritium, l'élémentaire de terre est perturbé et ralenti. Il ne peut plus utiliser ses capacités Onde de choc et Force écrasante et subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques pendant la durée d'effet de la bombe.

Fragile

Toute arme qui endommage un élémentaire de glace est considérée comme ablatrice. Si c'en est déjà une, elle inflige 1d6 dégâts.

Capacités

Force écrasante

Comme l'élémentaire de glace frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

Pointes glacées

Un élémentaire de glace peut faire surgir une rangée de pointes glacées dans le sol. Tout ce qui est présent dans cette zone de 1 m sur 6 m subit 4d6 dégâts et a 50% de chances de geler ; le sol devient glissant.

Massif

Les élémentaires de glace sont immunisés à Aard et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Construit

Un élémentaire de glace est immunisé au saignement, au poison, au feu et aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions. On ne peut jamais le raisonner, et il n'est jamais à court d'END.

Froid glacial

Toute personne à portée de mêlée de l'élémentaire de glace subit 1d6 dégâts (en ignorant l'armure) par round et a 25% de chances de geler. Toute attaque de feu contre l'élémentaire supprime cet effet pendant 1 round.

Résistances

Un élémentaire de glace ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes, contondantes et perforantes.

Menace

Difficile
Simple

Récompense

1200 couronnes

Armure

15

INT	1
REF	10
DEX	7
COR	12
VIT	2
EMP	1
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ETOU	8
COU	6
SAUT	1
END	-
ENC	120
REC	8
PS	80
VIG	0



Taille	Jusqu'à 2,5 m
Poids	Jusqu'à 1000 kg
Environnement	Partout où un mage l'invoque
Intelligence	Capable de pensées simples
Organisation	Solitaire

ELEMENTAIRE, TERRE

Superstitions populaires (Education SD 16)

Un élémentaire de terre est un agglomérat de boue, d'argile, de sable et de roche animé par magie. En apparence lent et maladroit, il est cependant terriblement dangereux et doit être évité à tout prix.
- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 14)

L'élémentaire de terre est le petit frère du légendaire D'ao, génie capable de provoquer des tremblements de terre et de déplacer des montagnes. Plus jeune, il est moins puissant mais plus malin. Abattre des arbres, faire tomber les murs des bâtiments ou encore broyer les gens, voilà quelques-unes de ses petites blagues. À condition, bien sûr, que telle soit la volonté de son maître.

L'élémentaire sert toujours le mage qui l'a humblement invoqué d'une autre dimension. Il fait le plus souvent office de gardien, car il ne connaît pas la fatigue et reste constamment aux aguets. Ses sens n'ont rien à voir avec ceux du commun des mortels, mais il reconnaît toujours la présence des intrus. Il n'a peur de rien, et encore moins des humains.

Ses bras puissants font de lui une arme redoutable. Un coup d'un élémentaire de terre équivaut à un troupeau de béliers chargeant la porte d'une cité. Et il leur suffit d'un coup pour réduire un humain en bouillie. Ses ripostes sont aussi particulièrement dangereuses, car la créature aux apparences lourdaudes frappe aussi vite que fort. Il faut donc se défendre avant tout de ses coups, avec des potions ou des signes. La règle «œil pour œil» voudrait qu'on lui inflige aussi des coups puissants, vu qu'il s'agit du seul moyen d'érafler son corps de pierre.

L'élémentaire de terre est un rocher solide, impossible à empoisonner ou à saigner. Le mieux est d'invoquer

une équipe de mineurs nains pour l'attaquer à coups de pioches et pour en faire de petits cailloux. Si le sorcier n'a rien de tel sous la main, il faut faire avec les moyens du bord. Malgré l'absence de point faible, il est possible d'en venir à bout. Il est conseillé de se munir de bombes au dimeritium avant d'affronter ce redoutable adversaire.

Vulnérabilités

Huile contre les élémentaires

Bombes au dimeritium

Lorsqu'il est touché par une bombe au dimeritium, l'élémentaire de terre est perturbé et ralenti. Il ne peut plus utiliser ses capacités Onde de choc et Force écrasante et subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques pendant la durée d'effet de la bombe.

COMPETENCES

Athlétisme +4
Vigilance +9
Bagarre +6
Esquive/Evasion +5
Physique +10
Résistance à la magie +10
Furtivité +4
Survie +6

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Poing	8d6	-	1

Butins

Pierres précieuses (1d6/2)
Fragments lunaires (1d6/2)
Rune aléatoire
Poussière imprégnée (1d6)

Capacités

Force écrasante

Comme l'élémentaire de terre frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

Camouflage

L'élémentaire de terre bénéficie d'un bonus de +3 en Furtivité dans son habitat naturel tant qu'il reste immobile.

Massif

Les élémentaires de terre sont immunisés à Aard et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Construit

Un élémentaire de terre est immunisé au saignement, au poison, au feu et aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions. On ne peut jamais le raisonner, et il n'est jamais à court d'END.

Onde de choc

Un élémentaire de terre peut frapper le sol et provoquer une vague de petites secousses. Toute personne se trouvant à moins de 10 m doit effectuer un test d'Athlétisme en opposition au Physique de l'élémentaire, ou être frappé en position couché. De plus, la zone est considérée comme un terrain accidenté, et toute personne qui s'y trouve subit un malus de -2 en REF, DEX et VIT. Les petites structures ont également 10% de chances de s'effondrer.

Résistances

Un élémentaire de terre ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes, contondantes et perforantes.

MenaceMoyen
Simple**Récompense**

500 couronnes

Armure

5

INT	1
REF	7
DEX	7
COR	9
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	6
COU	21
SAUT	10
END	30
ENC	70
REC	6
PS	60
VIG	0



Taille	Jusqu'à 2,5 m
Poids	Jusqu'à 125 kg
Environnement	Caves, égouts, cryptes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire, parfois par 2 ou 3

FLEDRE

Superstitions populaires (Education SD 14)

Selon les croyances populaires, les flèdres, aussi appelés noctules, sont des criminels morts qui se transforment en vampires et se relèvent de leur tombe. En tant que vampires, ils sucent le sang des gens dans leur sommeil. Si l'on en croit les paysans, un homme mordu par un flèdre en devient lui-même un. Il va sans dire que c'est une idée absurde.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 15)

Les flèdres comptent parmi les vampires dits inférieurs. Plus faibles que leurs congénères à tous les égards, physiologiques et physiologiques, ils restent extrêmement dangereux. Ils se reconnaissent à leur large mâchoire, leur visage aplati et disgracieux et leur corps totalement glabre et souvent verruqueux. Au combat, ces vampires usent surtout de leurs crocs et griffes, dont ils fouettent l'air furieusement, même après la mort de leur victime. Même un noctule isolé est capable de venir à bout d'un soldat aguerri.

Comparé aux autres vampires, le flèdre n'a guère d'intelligence, ce qu'illustre parfaitement la rage insensée qui les anime lorsqu'ils s'efforcent d'attaquer et de tailler en pièces des êtres plus faibles. Lorsque vous affrontez des noctules, tâchez d'exploiter à votre avantage leur mode de déplacement caractéristique. Ces créatures ne courent pas, mais bondissent sur leur proie pour la neutraliser. Anticipez leurs déplacements pour éviter d'être pris par surprise.

Les flèdres sont vulnérables à l'huile contre les vampires, ainsi qu'au Sang noir. Ils sont également très vulnérables aux flammes, le signe Igni est donc efficace pour les combattre. La lumière du soleil ne leur nuit par directement, mais ralentit

leurs capacités de régénération.

COMPETENCES

Athlétisme +6
Vigilance +5
Bagarre +7
Courage +7
Esquive/Evasion +6
Résilience +6
Mêlée +6
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +4
Furtivité +7
Survie +6

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	5d6	Saignement (50%)	2
Morsure	6d6+2	Saignement (100%)	1

Butins

Crocs de vampire (1d6/2)
Salive de vampire (1d6)

Vulnérabilités

Huile contre les vampires
Sang noir
Faiblesse astrale Le flèdre ne regagne que 3 PS par round quand il est exposé à la lumière du jour.
Vulnérabilité au feu Les dégâts de feu sont doublés sur les flèdres, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont enflammés.
Transfert sanguin Les flèdres ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.

Capacités

Régénération Un flèdre regagne 5 PS par round.
Chasseur sans fin Le SAUT d'un flèdre est égal à la moitié de sa COU. Il peut également effectuer un saut sans avoir besoin de prendre d'élan. (Les statistiques indiquées reflètent déjà cette capacité.)
Nyctalopie Les flèdres ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.
Invisible à la scrutation magique Les médaillons de sorceleurs ne permettent pas de repérer les flèdres. Les mages doivent réussir un jet d'Exercice de la magie en opposition avec un jet de Résistance à la magie du flèdre pour sentir sa présence.
Grimpeur Un flèdre peut se déplacer à sa vitesse normale tout en grimper et peut facilement escalader toute surface qui n'est pas parfaitement plane.
Ailes de Vestige Le flèdre ne peut ni voler ni planer, mais il peut ralentir sa chute lorsqu'il tombe, ce qui ne lui fait subir que la moitié des dégâts.

Menace

Moyen
Difficile

Récompense

900 couronnes

Armure

15

INT	1
REF	8
DEX	5
COR	10
VIT	4
EMP	1
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ETOU	7
COU	12
SAUT	2
END	-
ENC	100
REC	7
PS	70
VIG	0



Taille	Environ 1,75 m
Poids	Environ 750 kg
Environnement	Partout où un mage l'invoque
Intelligence	Incapable de réfléchir
Organisation	Solitaire

GARGOUILLE

Superstitions populaires (Education SD 12)

En des temps reculés, les mages savaient insuffler la vie à l'inanimé, créant ainsi des serviteurs de pierre. Les gargouilles, auxquelles je pense maintenant, peuplent les vieilles villes encore aujourd'hui, mais leur magie s'est évanouie et elles ne servent plus qu'à orner les corniches. Il y a des exceptions, cependant, comme les gargouilles de Loc Muinne, toujours enchantées et toujours dangereuses.
- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 14)

Une gargouille est une statue de pierre animée par magie, généralement conçue pour protéger le repaire ou le laboratoire d'un mage et dont la simple vue suffit à emplir d'effroi le cœur de la plupart des intrus. Ceux qui parviennent à surmonter leur terreur regrettent bien vite leur bravoure inconsidérée... quelques secondes avant de trouver la mort. La gargouille est un adversaire qu'il vaut mieux ne pas sous-estimer. Son corps de granit ou de marbre lui permet d'encaisser les coups les plus terribles et elle peut tuer de ses poings un homme en armure. Pire encore, elle est capable de lancer d'énormes blocs de roche avec une remarquable précision.

La gargouille est une créature magique qui peut souvent faire montre d'actes surprenants. La téléportation, par exemple : un adversaire porte un coup et la gargouille esquive en disparaissant, pour réapparaître un peu plus loin, derrière son ennemi par exemple. Mais c'est pire lorsqu'elle apparaît au-dessus et qu'elle se laisse tomber pour écraser sa victime de tout le poids de son corps de pierre. Grâce à leurs médaillons, les sorciers peuvent percevoir les distorsions de l'aura magique et ainsi repérer les endroits où réapparaîtront les gargouilles avant leur matérialisation,

anticipant leurs mouvements. Les gens ordinaires ont tendance à se faire écraser, donc prudence.

Grande et massive, la gargouille est immunisée aux effets du signed'Aard. Par ailleurs, son corps de pierre est insensible au feu... et donc au signe d'Igni, tout comme au poison et aux armes provoquant des hémorragies. Heureusement pour les sorciers, la gargouille est vulnérable aux armes en argent et aux bombes de dimeritium, qui perturbent le flux magique leur donnant vie.

COMPETENCES
Athlétisme +5
Vigilance +8
Bagarre +7
Esquive / Evasion +6
Résistance à la magie +10
Furtivité +5
Survie +2

ARMES			
Nom	DEC	Effet	Att/round
Poing	6d6	-	1

Butins
Cinquième essence (1d6/2)
Poussière imprégnée (1d6)
Coeur de gargouille

Vulnérabilités

Huile contre les élémentaires

Bombes au dimeritium

Lorsqu'elle est touchée par une bombe au dimeritium, la gargouille est ralentie. Elle ne peut plus utiliser ses capacités Piétinement, Charge explosive et Haleine empoisonnée et subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques pendant la durée d'effet de la bombe.

Capacités

Construit

Une gargouille est immunisée au saignement, au poison, au feu et aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions. On ne peut jamais le raisonner, et il n'est jamais à court d'END.

Massif

Les gargouilles sont immunisées à Aard et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Charge explosive

Une gargouille peut effectuer une attaque spéciale de charge et sauter jusqu'à sa cible en ignorant les obstacles.

Lanceur de roche

Lorsqu'elles se trouvent à plus de 6 m de leur cible, les gargouilles préfèrent leur lancer des rochers ou autres morceaux de pierre qui infligent 5d6 points de dégâts à une portée de 16 m.

Haleine empoisonnée

Les gargouilles peuvent créer un brouillard toxique causant un empoisonnement sur chaque cible dans un cône de 6 m, à moins qu'elles ne réussissent un test de Physique en opposition à la Bagarre de la gargouille.

Piétinement

Une gargouille peut frapper le sol, ce qui fait que toute personne se trouvant dans un rayon de 10 m doit effectuer un test d'Athlétisme en opposition au Physique de la gargouille, ou être frappée en position couchée.

Résistances

Une gargouille ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes, contondantes et perforantes.

MenaceFacile
Complexe**Récompense**

20 couronnes

Armure

0

INT	2
REF	7
DEX	7
COR	4
VIT	9
EMP	2
TECH	4
VOL	6
CHA	0

ETOU	5
COU	21
SAUT	21
END	25
ENC	40
REC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Environ 1,25 m, voûté
Poids	Environ 65 kg
Environnement	Sommets, falaises, tours en ruines
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain stupide
Organisation	Groupes de 5 à 20

HARPIE

Superstitions populaires (Education SD 14)

Certains sont dégoûtés par les putréfacteurs, d'autres ne supportent pas l'idée de voir un bullvore... Pour moi, ce sont les harpies, ces voleuses au tempérament exécrationnel. Heureusement, elles préfèrent les zones montagneuses, sauvages, pleines de corniches où elles peuvent établir leurs nids. Mais elles s'établissent toujours près d'installations humaines pour la simple et bonne raison que les animaux n'ont pas grand-chose d'intéressant qui puisse être volé.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 14)

Une harpie est une créature avec la tête d'une femme et le corps d'un oiseau. Non contente d'être d'une laideur repoussante, la harpie (tout comme sa cousine, la chichiga) dégage une odeur pestilentielle, savoureux mélange de pourriture et d'excréments. Même les rats, pourtant habitués à vivre parmi la matière fécale et les détritiques, évitent soigneusement les nids de harpies.

Elles installent le plus souvent leur nid sur les hauteurs, au sommet d'une falaise ou d'un ravin rocailleux par exemple. Cadavres d'humains ou d'animaux, plumes sur le sol et longues traînées de fiente sont autant de signes révélateurs de la présence de harpies.

Harpies et chichigas vivent en groupe pouvant compter jusqu'à une vingtaine d'individus. Plutôt craintives par nature, elles défendent cependant féroce-ment leur nid et attaquent sans hésiter si elles sont en supériorité numérique.

Au combat, elles plongent sur leur adversaire pour lui porter un coup de griffe ou de bec avant de s'envoler hors de portée. Si elles sont redoutables dans les airs, les harpies sont en revanche lentes et maladroitement au

sol. Comme elles ont des plumes, elles peuvent prendre feu, le signe d'Igni est donc une arme de taille.

COMPETENCES
Athlétisme +8
Vigilance +8
Bagarre +5
Esquive/Évasion +6
Résilience +4
Mêlée +7
Résistance à la magie +5
Furtivité +4
Survie +7

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Serres	2d6+3	+1 PRE (Dans les airs)	2
Griffes	2d6	-	2

Butins
Plumes de harpies (1d6)
Objets communs (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les hybrides

Vulnérable au feu

Les harpies sont vulnérables aux dégâts de feu. Toute chance d'Incinération contre elles est augmentée de 25%. Si ce taux est déjà de 100%, elles subissent 6 dégâts par tour au lieu de 5.

Os creux

Les squelettes des harpies sont fragiles. Ajoutez +2 au jet de Coup critique pour déterminer l'effet.

Mouvement entravé

Sur terre, les valeurs de REF, DEX et VIT d'une harpie sont égales à 2.

Capacités

Vol

Une harpie peut voler en guise de mouvement. Pour la faire tomber, il faut l'assommer, lui infliger plus de 5 points de dégâts avec une seule attaque, ou la frapper avec un signe d'Aard. Dès qu'elle tombe, elle doit réaliser un test d'Athlétisme SD 16. Si elle échoue, elle subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont elle tombe.

Manoeuvres aériennes

A condition qu'elle soit en vol, une harpie peut se repositionner verticalement. Elle peut aussi se repositionner instantanément après une attaque. Cela lui coûte 3 END.

Objets brillants

Comme les pies, les harpies sont très attirées par les objets brillants. Leurs nids sont susceptibles de contenir divers objets métalliques comme des bijoux, des pièces de monnaie, ou même parfois des armes et des armures volées.

MenaceFort
Difficile**Récompense**

1750 couronnes

Armure

5

INT	11
REF	6
DEX	8
COR	7
VIT	5
EMP	4
TECH	1
VOL	12
CHA	0

ETOU	9
COU	15
SAUT	3
END	45
ENC	70
REC	9
PS	90
VIG	0



Taille	Environ 4 m
Poids	Environ 250 kg
Environnement	Forêts profonde et nature sauvage
Intelligence	Peut-être plus intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire

LESHEN

Superstitions populaires (Education SD 15)

Le Seigneur de la forêt est un dieu ancien qui commande à toutes les bêtes et à tous les oiseaux de la forêt. Si l'on ne laisse pas une offrande ou un sacrifice jugé digne, de terribles malheurs s'abattront sur le village. Les rivières s'assècheront, le gibier s'enfuira et la fumée jaillira des arbres cachant les loups.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 18)

Le leshen est une créature territoriale vivant au plus profond des forêts anciennes. Furtif et rusé, c'est un monstre solitaire qui contrôle par magie les plantes et les animaux de son territoire. Pour affronter un leshen, encore faut-il pouvoir l'approcher sans se faire repérer... Les plus vieux leshens, aussi appelés «anciens», sont de formidables adversaires même pour un sorcier aguerrri. Dans certaines parties du monde, le leshen fait l'objet d'un culte. Les paysans lui font des offrandes sous la forme de lapins ou d'oiseaux, voire de sang humain. La superstition veut qu'en contrepartie, le leshen ainsi vénéré guide le gibier vers les chasseurs et protègent les voyageurs égarés des bandits, mais la vérité est tout autre : pour un leshen, les humains ne sont rien de plus qu'une source d'énergie vitale, une énergie qu'il absorbe jusqu'à ne laisser de ses victimes que des enveloppes desséchées.

Certains leshens créent des totems magiques pour décupler leur force. Dans ce cas, il est impératif de détruire ces totems avant d'attaquer le monstre lui-même. Par ailleurs, le leshen peut atteindre une forme d'immortalité : il doit pour cela blesser un voyageur égaré, puis lui lancer une malédiction. Par la suite, tant que l'individu maudit reste à proximité de son territoire, le leshen ne peut être définitivement tué. Pour se débarrasser de lui,

il faut au préalable éloigner ou tuer la victime de la malédiction.

Au combat, le leshen peut compter sur ses longues griffes, mais également sur ses nombreux alliés, tels les loups et les corbeaux. Il peut de plus faire appel à la végétation environnante pour affaiblir et distraire ses adversaires. Fort heureusement pour les sorciers, le leshen est vulnérable au plus haut point au signe d'Igni.

COMPETENCES

Athlétisme +8
Vigilance +10
Bagarre +4
Esquive/Évasion +5
Résilience +10
Mêlée +9
Résistance à la magie +10
Incantation +8
Furtivité +7
Survie +10

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	6d6+2	+1 PRE Portée 2m	2

Butins

Ingrédients végétaux (1d10)
Os de bête (1d10)
Poussière imprégnée (1d6)

Esprit de la forêt

Le leshen est immunisé au saignement et au poison.

Résistances

Un leshen ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes et contondantes.

Vulnérabilités

Huile contre les reliques

Dimeritium

Le leshen ne peut utiliser aucune capacité marquée d'un (D) lorsqu'il est touché par du dimeritium.

Vulnérable au feu

Les dégâts de feu sont doublés sur les leshens, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont enflammés.

Poussière de lune et Yrden

Si le leshen est pris dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut pas devenir incorporel.

Capacités

Fumée (D)

Un leshen peut réaliser un jet d'incantation lors d'une action défensive pour devenir incorporel et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, aucun impact physique n'aura d'impact sur lui jusqu'à son prochain tour.

Racines (D)

Le leshen peut plonger ses bras dans le sol, ce qui lui permet d'emprisonner des cibles dans des racines. Toute personne dans un rayon de 10 m est prise dans les racines. Il faut infliger 15 points de dégâts aux racines pour les briser. Sinon, il faut effectuer un jet d'Esquive/Évasion à un SD égal au jet d'Incantation du leshen pour s'échapper. Cette action coûte 5 END au leshen.

Meute de corbeaux (D)

Le leshen peut appeler une nuée de corvidés pour harceler ses ennemis. La nuée couvre une zone de 5 m de diamètre, les cibles prises sont stupéfaites et subissent 1 point de dégât par tour, ignorant les armures. Le leshen peut utiliser un mouvement pour rediriger la nuée. Celle-ci peut être dispersée par des bruits forts, des vents violents ou des flammes. Cela coûte 7 END au leshen.

Totems (max 5)

Le leshen peut s'engager dans un rituel d'une journée pour élever un totem de pierre, de bois et d'os. Chaque fois que le leshen se trouve dans la même forêt que ce totem, il gagne un bonus de +1 en armure et 1 point de régénération. Ces totems peuvent être détruits à la main.

Chef de meute

Le leshen peut commander mentalement des prédateurs comme les loups, les ours ou les nekkers. Cela leur donne +4 en Courage et leur permet de recevoir des ordres complexes.

Menace

Moyen
Complexe

Récompense

750 couronnes

Armure

8

INT	2
REF	9
DEX	7
COR	8
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	6
CHA	0

ETOU	7
COU	21
SAUT	4
END	35
ENC	80
REC	7
PS	70
VIG	0



Taille	1,5 m au garrot
Poids	Environ 550 kg
Environnement	Montagnes, plaines, déserts
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire

MANTICORE

Superstitions populaires (Education SD 10)

La manticore est une bête que l'on ne trouve que dans les contes. Elle est censée posséder une tête et un corps léonins avec des ailes inquiétantes ressemblant à celles d'une chauve-souris. Le monstre serait capable de cracher du venin à des centaines de mètres pour soumettre ses victimes.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 15)

Une manticore est une bête géante avec un corps de lion, des ailes de chauve-souris et une queue de scorpion. Ce monstre est particulièrement agressif et incroyablement territorial. De ce fait, il a presque complètement disparu aujourd'hui. Le venin d'une manticore est particulièrement mortel, non pas pour sa puissance, mais pour l'effet engourdissant qu'il a sur les réflexes et la coordination de sa victime. Bien que l'utilité de la queue en forme de scorpion que possède la bête soit évidente, il faut noter qu'elle est tout à fait capable d'utiliser l'appendice comme une sorte de fronde pour lancer des épines venimeuses à des distances surprenantes.

La créature privilégie les tactiques de mitraillage et doit être engagée en hauteur ou amenée à basse altitude avec des armes de jet ou de la magie avant de se lancer dans une attaque. La peau dure de la manticore et son corps musclé de lion la rendent assez résistante aux armes conventionnelles.

Les manticores préfèrent les climats chauds avec une vue dégagée et, bien qu'elles ne soient pas strictement nocturnes, elles ont une préférence pour la chasse de nuit. Leurs proies sont généralement des animaux de troupeaux plus importants qu'elles peuvent tuer avec leur poison avant de cacher les restes dans des cachettes réparties sur tout son territoire. Les humains qui s'égarer

dans un domaine de manticores sont cependant des cibles faciles s'ils ne sont pas armés et seront probablement tués et dévorés.

COMPETENCES
Athlétisme +7
Vigilance +6
Bagarre +7
Courage +4
Esquive/Evasion +7
Résilience +6
Mêlée +7
Résistance à la magie +5
Furtivité +5
Survie +8

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	4d6	-	2
Morsure	5d6	Saignement (50%)	1
Dard de queue	5d6	Perçage d'armure, Poison (100%), Longue portée (2 m)	1

Butins
Extrait de venin (1d6)
Dard de manticore
Cuir de manticore

Vulnérabilités

Huile contre les hybrides

Capacités

Vol

Une manticore peut voler en guise de mouvement. Pour la faire tomber, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Dès qu'elle tombe, elle doit réaliser un test d'Athlétisme SD 16. Si elle échoue, elle subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont elle tombe.

Immunité au poison

Les manticores sont immunisées à l'effet poison.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct de la manticore lui octroie une valeur de 6 en INT.

Pic empoisonné

Les manticores peuvent lancer des piquants tranchants et venimeux par la queue. La manticore inflige 2d6 dégâts pour chaque tranche de 2 points obtenus sur le test de Physique de son adversaire avec son test d'Athlétisme. Chaque piquant est considéré comme une attaque distincte et entraîne l'empoisonnement de la cible.

Venin anesthésiant

Le venin sécrété par la queue d'une manticore est particulièrement insidieux, toute personne souffrant de son effet est également considérée comme intoxiquée.

Nyctalopie

Les manticores ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Bond

Une manticore n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Résistances

Une manticore ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques contondantes.

MenaceFacile
Difficile**Récompense**

250 couronnes

Armure

0

INT	5
REF	7
DEX	7
COR	5
VIT	6
EMP	7
TECH	3
VOL	6
CHA	0

ETOU	5
COU	18
SAUT	3
END	25
ENC	50
REC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Rivières, bois et lacs
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire ou en groupes de 2 ou 3

NAÏADE

Superstitions populaires (Education SD 11)

Les jeunes femmes qui se sont suicidées par noyade en raison d'un mariage malheureux (elles ont peut-être été abandonnées par leur amant ou maltraitées et harcelées par leur mari beaucoup plus âgé), ou qui ont été violemment noyées contre leur gré (surtout après être tombées enceintes d'enfants non désirés), doivent vivre leur temps désigné sur terre comme naïade. Un esprit mort-vivant cruel et illusoire qui habite l'eau de sa mort ; une eau qui ne parvient pas à éteindre sa haine brûlante de l'humanité.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 14)

Les naïades sont une espèce de nymphe, cousine des dryades et des néréides, et contrairement à leurs cousines, les naïades habitent des rivières isolées et des lacs d'eau douce. Elles ressemblent à de belles jeunes filles et ont de longs cheveux souples, généralement de couleur claire, qu'elles ornent de couronnes de fleurs. Elles portent souvent des robes transparentes et fluides, mais ne se donnent pas la peine de porter quoi que ce soit la plupart du temps. Sous l'eau, leur apparence est fortement déformée et oscille entre une apparence humaine et des traits plus extraterrestres.

Les naïades ne présentent généralement aucun danger, sauf si l'on empiète sur leur territoire ou si l'on pollue les eaux de leur rivière ou de leur lac d'origine d'une manière ou d'une autre. Lorsqu'elles sont réveillées, les naïades peuvent chanter un refrain hypnotique qui trouble l'esprit des hommes et des femmes, les rendant très sensibles aux suggestions et aux ordres. Cela laisse généralement la victime confuse après coup, avec peu ou pas de souvenir de l'événement. Ces nymphes présentent très peu de danger en combat ouvert,

et n'utilisent généralement pas d'armes, préférant attirer leurs ennemis sous l'eau où ils peuvent facilement se noyer à mort. Il faut également noter que les naïades ne tolèrent pas la présence de certains autres monstres aquatiques, comme les noyeurs, près de leur rivière ou de leur lac d'origine, et utilisent généralement leur chant hypnotique pour ordonner aux autres de les disperser s'ils le peuvent.

Comme d'autres nymphes, les naïades sont connues pour enlever à la fois des hommes fertiles pour la procréation et des jeunes filles pour les transformer.

COMPETENCES

Athlétisme +5
Vigilance +7
Bagarre +7
Charisme +8
Courage +5
Duperie +6
Esquive/Evasion +8
Résilience +4
Représentation +8
Persuasion +8
Résistance à la contrainte +5
Résistance à la magie +5
Séduction +9
Furtivité +7
Survie +6

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Poing	1d6	-	1

Butins

Essence d'eau (1d6)
Objets communs (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les reliques

Capacités

Amphibien

Les naïades peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Chant hypnotique

Les naïades ont de belles voix qui peuvent hypnotiser et brouiller les souvenirs. Toute personne à portée de voix de naïade doit effectuer un test de Résistance à la magie en opposition à la Représentation de la naïade, ou tomber sous son emprise. Toute personne se trouvant sous cet effet tentera de la protéger si elle est menacée par une autre personne. Il faut effectuer un test de Résistance à la contrainte avec un SD en fonction de la gravité de l'action pour agir contre les ordres chantés par la naïade. Cet effet ne dure que tant que la naïade chante et est considéré comme une activité pénible (coûtant 2 END par minute de chant).

Illusion

Une naïade est capable de passer un tour pour créer une illusion afin de la rendre surnaturellement séduisante. Cela fonctionne de la même manière que le sort Glamour, lui accordant un bonus de +3 en Charisme, en Séduction et en Commandement. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'Incantation SD 15.

Réfraction

L'image d'une naïade est déformée sous l'eau, ce qui la rend très difficile à repérer. Tout test de Vigilance contre une naïade alors qu'elle est au moins à moitié sous l'eau s'effectue avec un malus de -4.

**Menace**Facile
Simple**Récompense**

30 couronnes

Armure

10

INT	1
REF	7
DEX	7
COR	8
VIT	8
EMP	1
TECH	5
VOL	3
CHA	0

ETOU	5
COU	24
SAUT	4
END	25
ENC	80
REC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Environ 2 m
Poids	Environ 90 kg
Environnement	Mers, rivages, rivières et lacs profonds
Intelligence	Aussi intelligent qu'un poisson
Organisation	Solitaire, parfois par 2 ou 3

NAUCORE

Superstitions populaires (Education SD 14)

Un naucore est un étrange exemple de crustacé capable de marcher sur deux pattes, comme un humain. C'est une bête inoffensive, mais elle est assez venimeuse et doit donc être évitée. Les marins diront souvent que le fait d'en apercevoir porte bonheur, même si je pense que cela pourrait bien être pour sa viande plus que pour tout effet surnaturel que la bête pourrait avoir.
- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 14)

Le naucore est un insectoïde amphibie que l'on trouve couramment le long des rivages profonds ou des grands lac et rivières. Il n'est pas naturellement agressif mais peut devenir incroyablement territorial en vieillissant. Ces créatures peuvent être des nageurs rapides sous l'eau mais souffrent d'une dextérité limitée lorsqu'elles se trouvent sur la terre ferme.

Lorsqu'on chasse le naucore, il faut être conscient de son étrange capacité à modifier sa pigmentation. Combinée à sa coquille recourbée, le monstre s'en sert pour se camoufler dans des récifs naturels ou des gros rochers et il tendra volontiers des embuscades à des proies proches s'il a faim. S'il est coincé, un naucore est capable d'éjecter la boue translucide qui abrite ses larves et ses œufs, ce qui désoriente sa proie en cas de contact avec la peau.

COMPETENCES
Athlétisme +6
Vigilance +5
Bagarre +7
Courage +8
Esquive/Évasion +6
Résilience +6
Mêlée +6
Résistance à la magie +3
Résistance à la contrainte +3
Furtivité +7
Survie +7

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	3d6	Saignement (25%)	1

Butins
Essence d'eau (1d6/2)
Viande crue (1d6)
Perle

Vulnérabilités

Huile contre les insectoïdes

Mouvement entravé

Sur terre, les valeurs de DEX et VIT d'un naucore sont divisées par 2.

Vulnérable au feu

Les dégâts de feu sont doublés sur les naucores, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont enflammés.

Capacités

Amphibien

Les naucores peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Nyctalopie

Les naucores ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du naucore lui octroie une valeur de 7 en INT.

Ejection de larves

Le naucore peut larguer ses larves juvéniles sur une cible située à moins de 5 m. Si une cible échoue à son jet de Physique, elle doit effectuer un test d'Endurance SD 16 ou souffrir d'une intoxication car la boue chimique dans laquelle les larves sont logées est absorbée par sa peau. Cela coûte 7 END au naucore.

Camouflage naturel

A condition qu'ils restent immobiles, les naucores peuvent modifier leur pigmentation pour obtenir un bonus de +4 aux jets de Furtivité.

Résistances

Un naucore ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes.

MenaceMoyen
Difficile**Récompense**

550 couronnes

Armure

0

INT	5
REF	8
DEX	7
COR	7
VIT	9
EMP	7
TECH	1
VOL	6
CHA	0

ETOU	6
COU	27
SAUT	5
END	30
ENC	70
REC	7
PS	30
VIG	0



Taille	Taille humaine normale
Poids	Poids humain normal
Environnement	Mers
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire, parfois en groupes de 2 ou 3

NEREIDE

Superstitions populaires (Education SD 10)

On dit que les sirènes sont dirigées par une bête bien plus intelligente sous les vagues : la néréide. Cette créature commande à ses serviteurs d'attaquer les marins sur leurs navires ou d'utiliser leur chant maudit pour attirer les imprudents sur les récifs et les rochers afin de consommer leurs victimes vivantes.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 15)

Les néréides sont une espèce de nymphe d'eau. Contrairement aux naïades, les néréides ne se trouvent que dans les eaux profondes, s'aventurant parfois à la surface pour des raisons inconnues. Les néréides sont capables de communiquer entre elles sur de grandes distances en «chantant» dans un obscur dialecte de la Langue Ancienne à travers l'eau. Comme les sirènes, les néréides ont aussi la capacité de créer une illusion, ce qui les fait apparaître comme de belles femmes.

Les néréides sont une espèce agressive et défendent farouchement ce qu'elles considèrent comme leur territoire. Malheureusement, elles semblent utiliser les épaves comme une sorte d'habitation, ce qui entraîne de fréquents conflits avec les chasseurs de trésors. Sous les vagues, les néréides peuvent représenter une menace importante ; elles préfèrent s'attaquer à leurs ennemis avec leur myriade de tentacules (une caractéristique inquiétante qui n'est visible que sous la surface). Elles peuvent également faire appel à un bongare de 15 pieds de long comme gardien. Ce monstre est particulièrement mortel dans l'eau ; il possède des crocs venimeux et une queue en forme de fouet et doit être évité autant que possible.

Les néréides elles-mêmes et leurs compagnons bongares sont vulnérables aux flammes du signe d'Igni, à condition de pouvoir les attaquer au-dessus de la surface. Le bongare est également incapable de respirer à l'air libre, et la néréide devient très instable lorsqu'elle est à terre.

COMPETENCES
Athlétisme +7
Vigilance +6
Bagarre +8
Courage +4
Esquive/Evasion +7
Résilience +6
Mêlée +7
Résistance à la magie +5
Furtivité +5
Survie +8

COMPETENCES DES CETUS
Athlétisme +6
Vigilance +5
Bagarre +6
Esquive/Evasion +5
Mêlée +8

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	4d6	Saignement (25%)	2
Fouet (bongare)	3d6	ETOU (-2)	1
Morsure (bongare)	5d6	Saignement (50%), Poison (50%)	1

Butins
Essence d'eau (1d6)
Objets communs (1d6/2)
Objets étranges (1d6/2)

Bongare			
INT	1	ETOU	7
REF	7	COU	18
DEX	6	SAUT	3
COR	8	END	35
VIT	6	ENC	80
EMP	2	REC	7
TECH	1	PS	35
VOL	6	VIG	0

Vulnérabilités

Huile contre les reliques

Mouvement entravé

Sur terre, les valeurs de REF et VIT d'une néréide sont divisées par 2.

Vulnérable au feu

Les dégâts de feu sont doublés sur les néréides, ce qui inclut les dégâts subis quand elles sont enflammées.

Capacités

Amphibien

Les néréides peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Nyctalopie

Les néréides ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Chant des profondeurs

Les néréides communiquent en chantant un étrange dialecte de la Langue Ancienne. Elles en sont capables aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Sous l'eau, elles peuvent communiquer entre elles sur des dizaines de kilomètres.

Appel

Les néréides peuvent passer un tour à chanter une invocation, pour appeler un bongare (serpent de mer). Le bongare est l'allié de la néréide et peut être dirigé par elle. Il met quelques minutes à arriver (à la discrétion du MJ).

Illusion

Une néréide est capable de provoquer une illusion pour prendre l'apparence d'une belle femme. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'Incantation SD 15.

Tentacules

Lorsqu'elle est clouée au sol, la néréide peut utiliser ses tentacules pour écraser sa victime. Cela cause 2d6 dégâts (en ignorant l'armure) en plus de l'étouffement (pendant le même round). Les tentacules d'une néréide lui confèrent également un bonus de +3 pour saisir et clouer au sol.

**Menace**

Moyen
Simple

Récompense

250 couronnes

Armure

10

INT	4
REF	7
DEX	7
COR	8
VIT	5
EMP	5
TECH	4
VOL	4
CHA	0

ETOU	6
COU	15
SAUT	3
END	30
ENC	80
REC	6
PS	30
VIG	0



Taille	Environ 2 m
Poids	Environ 125 kg
Environnement	Montagnes, grottes, régions sauvages
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain stupide
Organisation	Bande de guerriers de 3 à 6 Jusqu'à 50 en communauté

OGRE

Superstitions populaires (Education SD 14)

Les ogres sont des géants blancs qui vivent sous terre. Ils s'aventurent à l'extérieur lors de la pleine lune pour se nourrir du villageois imprudent pris seul la nuit. On dit qu'ils ont jadis eu un puissant empire qui est tombé aux mains des humains il y a des centaines d'années.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 15)

Les ogres étaient autrefois communs sur tout le continent, si communs en fait, qu'ils sont à l'origine du groupe de monstres que nous appelons aujourd'hui les Ogroïdes. Ces géants pâles peuvent facilement atteindre 2,5 mètres de haut et sont très musclés, ce qui en fait des adversaires redoutables. Leur véritable force, cependant, réside dans le fait qu'ils sont des créatures sensibles - capables de résoudre des problèmes, de fabriquer des outils rudimentaires et de mettre au point des tactiques étonnamment efficaces. L'expansion des villes et les pogroms répétés ont réduit la population d'ogres à presque rien à l'époque moderne et, de nos jours, ils sont presque inconnus dans les royaumes du Nord. Il est cependant possible qu'ils soient plus nombreux dans les déserts de l'Est ou de l'autre côté de la mer.

Les ogres sont des créatures souterraines, leurs yeux sont adaptés à l'obscurité de leurs cavernes et ne supportent pas bien la lumière du jour. Ils construisent de petites colonies dans des réseaux de grottes profondes, s'aventurant la nuit pour chasser le gibier, le bétail ou les gens, selon ce qui est disponible. Ils sont également connus pour voler des fournitures et des armes afin de fabriquer leur propre équipement, et pour capturer des esclaves.

COMPETENCES

Athlétisme +8
Vigilance +7
Bagarre +8
Courage +6
Esquive/Evasion +7
Résilience +6
Résistance à la magie +5
Furtivité +6
Escrime +7
Survie +7

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Lame brute	4d6+4	-	1
Javelot	3d6+2	Portée 32 m	1

Butins

Armure en métal brut
Arme de mauvaise facture
Objets communs (1d6)

Vulnérabilités

Huile contre les ogroïdes

Aveuglement

Les ogres sont adaptés à la vie sous terre, ils souffrent d'une pénalité de -3 dans les zones de lumière du jour.

Capacités

Nyctalopie

Les ogres ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Robuste

Les ogres sont résistants aux tentatives de les mettre à terre. Ils obtiennent un bonus de +3 pour se défendre contre de telles tentatives, et les effets qui en résulteraient sont 25% moins efficaces.

Coups

Un ogre peut dépenser 3 END lors de son tour pour effectuer une attaque puissante avec ses armes, avec un malus de -3 (tout comme les PJ).

Force physique

La grande force des ogres leur confère un bonus de +3 pour tout jet de lutte (ex : Bagarre, Physique).

Une espèce sensible

Les ogres sont une race intelligente. Bien que stupides et violents, ils ont beaucoup plus de points communs avec les humains et les races anciennes que la plupart des monstres que les sorcelleurs peuvent rencontrer.

**Menace**

Fort
Complexe

Récompense

1000 couronnes

Armure

0

INT	5
REF	8
DEX	7
COR	7
VIT	6
EMP	3
TECH	1
VOL	10
CHA	0

ETOU	8
COU	18
SAUT	5
END	40
ENC	70
REC	8
PS	80
VIG	0

Taille	Taille humaine
Poids	Intangible
Environnement	Zones urbaines, ou touchées par la peste
Intelligence	Consumé par l'amertume ou la colère
Organisation	Solitaire



PESTA

Superstitions populaires (Education SD 10)

Les patients semblent pris d'hallucination collective. Ils parlent d'une femme couverte de croûtes et de furoncles et entourée de rats. Les visions persistent même après une forte dose de jusqu'ame noire et de pavot.

- Notes de Joachim von Gratz, hôpital de Vilmerius de Novigrad

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 16)

Dans les régions ravagées par la peste, un esprit apparaît parfois sous la forme d'une femme aux chairs décomposées suivie d'une myriade de rats. Nul ne peut dire si ce spectre est à l'origine de la peste ou s'il est simplement attiré par la maladie comme un papillon par une flamme. Une chose est certaine, cependant : il aime infliger d'insupportables souffrances et se repaît des cris de douleur de ses victimes.

Nombre sont ceux qui doutent de l'existence des vierges de la peste, aussi connues sous le nom de pestas. On n'a recensé que deux témoignages concernant de telles créatures, chaque fois au cours d'une épidémie.

Comme son nom l'indique, la vierge de la peste apparaît toujours sous les traits d'une femme, sans que l'on sache vraiment pourquoi. À l'instar des autres spectres, elle semble liée aux puissantes émotions suscitées par une maladie longue et douloureuse.

Nul ne sait vraiment comment combattre une vierge de la peste, bien que l'on puisse penser qu'elle partage les faiblesses des autres spectres. Quoi qu'il en soit, elle représente un danger qu'il est impossible d'ignorer, même pour un sorcelleur immunisé contre les miasmes néfastes qu'elle transporte.

COMPETENCES
Athlétisme +5
Vigilance +10
Bagarre +8
Courage +6
Esquive/Evasion +7
Résilience +6
Intimidation +6
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +5
Incantation +8
Furtivité +7
Survie +5

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	5d6	Maladie (25%)	2

Butins
Essence de fantôme (1d6)
Poussière de spectre (1d6)
Poussière imprégnée (1d6)
Objets lui ayant appartenu (si le corps peut être retrouvé)

Maladie
Les pesta sont porteuses de diverses infections et maladies, bien qu'elles soient incorporelles. Lorsqu'une victime est infectée par une maladie, la guérison est réduite de moitié, et elle doit effectuer un test de Résilience SD 18 par jour, ou perdre 1 point de COR et 3 points d'END maximum. On peut y remédier en utilisant des Mains guérisseuses ou un Rituel de purification, les points de COR perdus sont alors regagnés à raison d'1 point par jour. Cette maladie est également infectieuse. Toute personne en contact avec les fluides corporels d'une victime contractera également la maladie pour tout échec à un test de Résilience SD 15.

Vulnérabilités
Huile contre les spectres
Poussière de lune et Yrden Si la pesta est prise dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, elle ne peut ni se téléporter ni devenir incorporelle.
Magie guérisseuse Une pesta exposée à une magie guérisseuse (ou un rituel de purification) devient corporelle pour la durée du sort ou 1d10 rounds (selon la plus longue des deux durées) et souffre de saignements (ignorant son immunité). La pesta peut y mettre fin par un test d'Incantation SD 15.

Capacités
Incorporel Une pesta est toujours incorporelle. Elle est immunisée aux attaques physiques, au saignement et au poison.
Maladiction Les pesta peuvent utiliser leur Incantation pour lancer l'invocation druidique du même nom. Bien qu'elles n'aient pas de Vigueur, cela leur coûte quand même 2 ou 4 END, selon la description du sort.
Horde de rats Une pesta peut appeler une horde de rats en guise d'action. Cela crée un terrain difficile dans un rayon de 30 m, ce qui oblige toute personne dans la zone à effectuer un test d'Athlétisme SD 14 lors de l'attaque ou de la course ; en cas d'échec, la cible tombe sur le ventre. En position couchée, une victime subit 1d6 dégâts par round (en ignorant les armures) avec un risque de 25% de maladie tant que les rats sont là. Cela coûte 7 END à la pesta et dure 2d10 rounds.
Essaim d'insectes Les pesta peuvent provoquer un essaim d'insectes en dépensant 2 END en guise d'action. Cet essaim est une zone d'un rayon d'1 m qui peut se déplacer de 10 m en un round. Toute personne prise dans l'essaim a un risque de saignement et d'empoisonnement de 25%, et une pénalité de -3 aux tests de Vigilance et de -1 aux tests de Physique. Cet essaim peut être brûlé ou détruit par des effets magiques tels que Igni ou Aard.

MenaceFort
Complexe**Récompense**

1000 couronnes

Armure

0

INT	4
REF	7
DEX	9
COR	5
VIT	7
EMP	4
TECH	1
VOL	6
CHA	0

ETOU	5
COU	21
SAUT	4
END	25
ENC	70
REC	5
PS	50
VIG	0



Taille	Environ 1,75 m
Poids	Environ 180 kg
Environnement	Montagnes, plaines, déserts
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain stupide
Organisation	Solitaire

PHENIX

Superstitions populaires (Education SD 10)

Le légendaire phénix est un animal noble, capable non seulement de ramener d'entre les morts ceux qui ont été injustement tués, mais aussi lui-même, se conférant une vie éternelle. Un phénix est capable de frapper de ses flammes les hommes malfaisants qui le chasseraient pour ses plumes magiques, les détruisant complètement.
- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 14)

Un phénix est un draconide quasi légendaire qui a l'apparence d'un grand oiseau flamboyant. Ce monstre rare et insaisissable peut être incroyablement dangereux lorsqu'il est provoqué, mais il évite généralement les zones peuplées et les humains chaque fois que cela est possible. Les phénix sont presque éteints ; leurs plumes et leur cœur sont des trésors très recherchés. Des générations de chasseurs ont considérablement réduit la population de phénix sur tout le continent et au-delà.

Les récits de rencontres avec des phénix sont incroyablement rares, mais on pense qu'ils possèdent une affinité légendaire avec la magie du feu, capable d'incinérer presque immédiatement des bandes entières de chasseurs avec des faisceaux de flammes et des explosions brûlantes. La caractéristique la plus connue du phénix est son mode de reproduction unique ; les légendes disent que le phénix est fonctionnellement immortel, capable de renaître de ses propres cendres.

On dit que les phénix habitent dans des montagnes isolées et se nourrissent de bétail brûlé, comme les moutons et les chèvres. On pense que ces créatures sont intelligentes, cependant, et qu'elles évitent généralement de s'attaquer à trop de bétail. Bien qu'ils soient encore

rare, les phénix sont beaucoup plus fréquents dans le sud et l'est du désert.

COMPETENCES
Athlétisme +8
Vigilance +6
Bagarre +5
Courage +8
Esquive/Evasion +9
Résilience +5
Mêlée +9
Résistance à la contrainte +7
Résistance à la magie +8
Furtivité +3
Survie +6

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Serres (en vol)	4d6+6	Saignement (25%), PRE +1	2
Bec	6d6+2	Saignement (50%), Feu (50%)	1

Butins
Plume de phénix (1d6)
Coeur de phénix
Oeuf de phénix

Vulnérabilités

Huile contre les draconides

Vulnérable au froid

Les dégâts provoqués par la magie de l'eau ou de la glace sont doublés sur les phénix. Cependant, il ne peuvent pas être gelés.

Capacités

Régénération

En plein soleil, un phénix regagne 5 points de santé par tour.

Vol

Un phénix peut voler en guise de mouvement. Pour le faire tomber, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Dès qu'il tombe, il doit réaliser un test d'Athlétisme SD 16. S'il échoue, il subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont il tombe.

Explosion

Lorsqu'ils sont tués, ou en passant un tour complet d'action, les phénix peuvent exploser dans un maelström de feu. Toute personne se trouvant dans un rayon de 30 m subit 6d6 dégâts, 1d6 dégâts d'ablation sur tout l'équipement, est repoussée de 1d6 m et est enflammée. Un test de Physique réussi contre le jet d'Incantation du phénix n'entraînera aucun dommage si la cible quitte la zone, sinon les dommages seront réduits de moitié. L'explosion tue évidemment le phénix.

Nimbus de feu

Un phénix est en permanence enveloppé de flammes tant qu'il est vivant. Tout ce qui entre en contact avec lui subit 3d6 dégâts par tour et a 25% de chances d'être enflammé.

Immortalité

Même s'il est complètement détruit, un phénix est capable de revenir à la vie en quelques semaines ou quelques mois. Il renaît en tant que nourrisson, réduisant de moitié toutes ses statistiques, compétences et dégâts jusqu'à ce qu'il atteigne l'âge adulte. Il y a 10% de chances que le phénix renaisse sous forme de jumeaux.

Rayonnement

Les phénix peuvent émettre un faisceau concentré de lumière ardente à partir de leur bec en guise d'action. Cela fonctionne comme le sort Effet miroir et coûte 12 END.

Immunité au feu

Les phénix sont immunisés au feu et à l'effet Incinération.

**Menace**

Facile
Difficile

Récompense

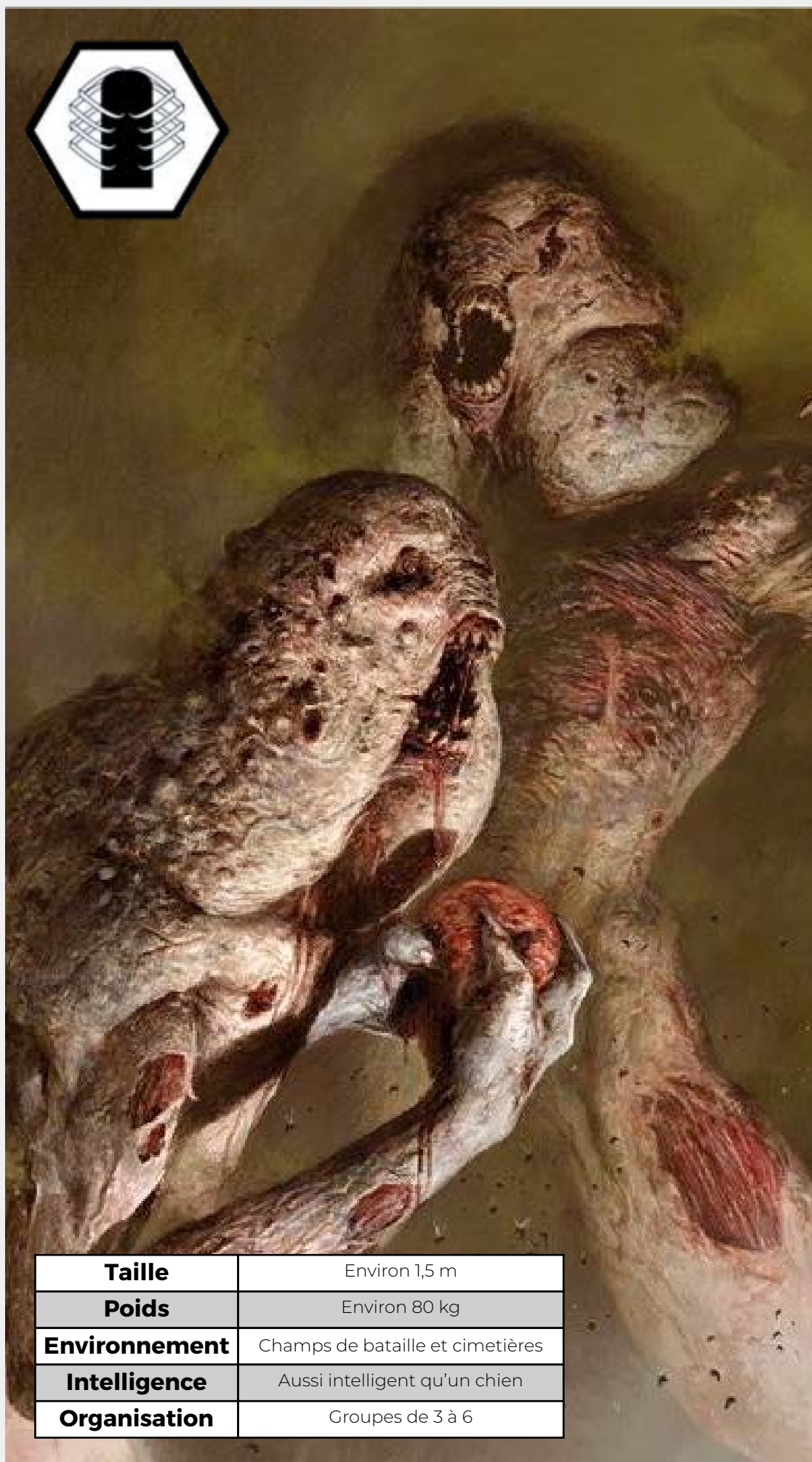
30 couronnes

Armure

0

INT	1
REF	6
DEX	7
COR	7
VIT	9
EMP	1
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ETOU	6
COU	27
SAUT	5
END	30
ENC	70
REC	6
PS	30
VIG	0



Taille	Environ 1,5 m
Poids	Environ 80 kg
Environnement	Champs de bataille et cimetières
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Groupes de 3 à 6

PUTREFACTEUR

Superstitions populaires (Education SD 14)

Souvent, lorsqu'un cadavre n'est pas enterré correctement, les magies errantes ramènent la malheureuse âme à une sorte de vie maudite. Ces abominations immondes, appelées « pourrisseurs » ou « fauteurs de troubles », portent la malédiction de la mort et se transforment en nuée de mouches si elles sont percées. Même un cavalier à cheval n'est pas à l'abri de ces monstruosité car elles sont aussi rapides que la mort elle-même.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 14)

Chacun sait à quoi ressemble un putréfacteur. Nul besoin d'en voir un, tant le nom est évocateur. Les putréfacteurs se sont multipliés après la dernière guerre du Nord et, aujourd'hui, ils infestent les villages isolés et les installations sylvestres.

Les putréfacteurs sont nécrophages. Ils se nourrissent de cadavres humains et de charognes, sans pour autant hésiter à attaquer les vivants. On les trouve sur les champs de bataille, près des villes touchées par la peste ou à côté des villages en temps de famine. Si vous voyez un putréfacteur seul, prenez garde à ceux que vous ne voyez pas. Ils surgissent et disparaissent aussitôt s'ils sont menacés, ce qui les rend difficiles à exterminer. Plutôt que d'essayer de les tuer, privez-les de nourriture en brûlant les cadavres. Préférez l'incinération à l'inhumation, car ces bêtes creusent efficacement. Privés de nourriture, ils partiront pour d'autres contrées.

Les styles puissants et rapides sont tous deux efficaces pour combattre les putréfacteurs, mais préférez toutefois la rapidité. Il n'est pas difficile de tuer un putréfacteur, mais encore faut-il survivre à sa mort. Le cadavre du monstre libère un gaz explosif particulièrement instable. L'explosion affecte le sorcelleur mais aussi les putréfacteurs alentour, provoquant une réaction en chaîne. Éloignez bien la créature mourante des siens. Acculé, le putréfacteur se prend de fureur et attaque à l'aveuglette. Évitez ses coups à tout prix, car derrière cette désorganisation se cache une force inimaginable. La fuite n'est pas la solution face aux putréfacteurs

car ils sautent sur le dos de leur ennemi, le mettent au sol et le submergent. Les empêcher de fuir n'est pas non plus une mince affaire, à moins d'avoir une bombe pour les étourdir, les laisser sans défense et les empêcher de se cacher sous terre.

Pour rappel, les putréfacteurs sont nécrophages. Pensez à utiliser les huiles contre les charognards. Par contre, oubliez les poisons. Ils ont développé une immunité aux toxines à force de se nourrir de cadavres. Vous ne pourrez pas non plus les saigner à mort, car leur sang coagule très vite. Les signes, les pièges et les bombes sont par contre très efficaces.

COMPETENCES
Athlétisme +7
Vigilance +6
Bagarre +6
Courage +6
Esquive/Evasion +6
Résilience +5
Mêlée +6
Résistance à la magie +5
Furtivité +5
Survie +6

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	3d6	-	1
Morsure	3d6+1	Saignement (25%)	1

Butins
Moelle de putréfacteur (1d6/2)
Griffes de putréfacteur (2)
Extrait de venin (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les nécrophages

Gaz inflammables

Les gaz internes d'un putréfacteur sont extrêmement volatils. S'ils prennent feu, il y a 50% de chances que le putréfacteur explose à chaque round.

Capacités

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du putréfacteur lui octroie une valeur de 6 en INT.

Bond

Un putréfacteur n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Nyctalopie

Les putréfacteurs ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Explosion

Lorsqu'il atteint 0 PS, un putréfacteur passe un tour entier à se débattre de manière incontrôlée, sans agir. Il provoque 2d6 dégâts dans un rayon de 4 m (comme une bombe) et un effet empoisonnement pour tout échec sur un test de Résilience SD 16.

MenaceMoyen
Complexe**Récompense**

600 couronnes

Armure

25

INT	1
REF	6
DEX	7
COR	10
VIT	4
EMP	1
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ETOU	7
COU	12
SAUT	2
END	35
ENC	70
REC	7
PS	70
VIG	0



Taille	Environ 3 m
Poids	Environ 800 kg
Environnement	Caves, montagnes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire

SHAELMAAR

Superstitions populaires (Education SD 15)

Le shaelmaar est une curieuse bête souterraine originaire des régions méridionales du continent. Bien qu'elle ne soit pas particulièrement agressive, elle peut être poussée à l'hostilité et est souvent utilisée pour le sport dans les combats de gladiateurs. Son armure de pierre contient souvent des minéraux précieux «cultivés» naturellement, prisés par les alchimistes et les mages.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 16)

Les shaelmaars passent la majeure partie de leur vie dans les profondeurs du sol, sans avoir de contact avec le monde du dessus. Parfois, cependant, il arrive qu'un shaelmaar creuse jusqu'à la surface et dévore les hommes passant à sa portée. Certains shaelmaars creusent aussi des tunnels si près de la surface, qu'ils font trembler la terre et provoquent l'effondrement de bâtiments.

Les shaelmaars étant aveugles, ils se repèrent aux vibrations et aux bruits. La meilleure tactique face à un tel monstre est donc de lancer un objet lourd ou bruyant contre un rocher ou un mur, puis de prier en silence pour que la bête se roule en boule et fonce vers le bruit en s'assommant du même coup contre l'obstacle.

Les shaelmaars sont maladroits et peuvent donc sembler des cibles faciles, mais lorsque même vos coups les plus puissants rebondissent sur l'épaisse armure recouvrant leur dos, vous réalisez qu'ils n'ont guère besoin d'esquiver. En cas de menace, un shaelmaar peut se rouler en boule et se propulser vers l'avant avec une grande force. Il écrase alors tout sur son passage sans qu'il soit possible de l'arrêter.

Le mieux à faire pour un sorceleur est de s'écarter de la trajectoire et

de frapper le shaelmaar lorsque sa charge a échoué, car son ventre est alors exposé et vulnérable.

Un sorceleur particulièrement rusé et agile s'assurera la victoire en utilisant le signe d'Aard ou une bombe pour pousser le shaelmaar à percuter un obstacle à pleine vitesse et réduire ainsi nettement ses capacités de combat. Tenter de désorienter ainsi un shaelmaar est une manœuvre risquée, qui peut malgré tout être efficace, surtout quand des tiers sont menacés.

COMPETENCES

Athlétisme +6
Vigilance +7
Bagarre +7
Courage +7
Esquive/Evasion +5
Résilience +8
Mêlée +9
Physique +9
Résistance à la magie +5
Furtivité +2
Survie +6

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Frappe	5d6	ETOU (-2)	1
Morsure	6d6	Saignement (50%)	1

Butins

Optima Mater (1d6/2)
Calcium Equum (1d10)
Pierres (2d10)

Vulnérabilités

Huile contre les reliques

Point faible

Le shaelmaar n'a qu'une armure de 5 au niveau de l'abdomen et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.

Aveugle

Les shaelmaars sont aveugles et se déplacent grâce aux vibrations et aux sons.

Grosse carrure

Si un shaelmaar est mis au sol, il lui faut un tour complet pour se relever, plutôt qu'un seul mouvement.

Capacités

Charge roulante

Un shaelmaar peut se rouler en boule pour effectuer une attaque puissante à -3, ce qui inflige 6d6 dégâts et frappe toutes les cibles sur une trajectoire de 10 m. Si le shaelmaar frappe un obstacle, il est envoyé face contre terre et est stupéfait.

Terrier

Le shaelmaar peut creuser dans le sol à pleine VIT, et creuser dans la pierre à la moitié de sa VIT.

Terre brisée

Un shaelmaar peut frapper la terre, la brisant sur une ligne de 20x5 m. Cette zone est considérée comme un terrain difficile.

Vision nocturne

Le shaelmaar se déplace à l'aide des vibrations et des sons, et ne subit pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Massif

Les shaelmaars sont immunisés à Aard et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre. Les seules exceptions concernent la Charge roulante, et la chute du shaelmaar d'une certaine hauteur.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du shaelmaar lui octroie une valeur de 6 en INT.

Résistances

Un shaelmaar ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes, contondantes et perforantes.

**Menace**

Moyen
Difficile

Récompense

650 couronnes

Armure

5

INT	1
REF	10
DEX	8
COR	5
VIT	10
EMP	1
TECH	1
VOL	8
CHA	0

ETOU	6
COU	30
SAUT	15
END	25
ENC	50
REC	6
PS	50
VIG	0



Taille	Environ 1,25 m au garrot
Poids	Environ 125 kg
Environnement	Cryptes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire

STRYGE

Superstitions populaires (Education SD 16)

Lorsqu'une femme a affaire à des diabolos ou à des sorcières, il arrive qu'une malédiction leur soit jetée au lieu d'un paiement. Cette malédiction transforme l'affligée en une bête sauvage, connue sous le nom de stryge, les nuits de pleine lune et lui insuffle une faim insatiable. Cette malédiction peut éventuellement être levée à condition que la femme mène une vie vertueuse, exempte de tout péché.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 18)

Une stryge est une femme ou une jeune fille (parfois même au stade foetal) transformée en monstre après la mort par une malédiction, la remplissant de haine envers tous les êtres vivants qu'elle dévore sans hésitation.

Une stryge ne sort qu'à la pleine lune pour chasser, sinon elle reste en sommeil dans sa tombe ou sur son lieu de sépulture ; elle continue à se développer et à grandir, lorsqu'elle est encore enfant. Un sorceleur doit se méfier de toute mort ou disparition survenant la nuit de la pleine lune et ne pas se tromper sur les signes, car contrairement au loup-garou, une stryge joue souvent avec sa proie. Une stryge ne possède pas de talents magiques ni de capacités d'un autre monde, mais il ne faut pas se reposer sur ses lauriers, car cette bête est rapide et mortelle.

Heureusement, la malédiction d'une stryge peut être levée assez simplement ; malheureusement, la simplicité ne signifie pas que la tâche est facile. Pour lever la malédiction sur une stryge, il faut l'empêcher de retourner dans son cercueil au troisième chant du coq, sans être déchirée en morceaux. Une tâche redoutable, car la bête semble prendre de l'ampleur à mesure qu'elle s'approche de son lieu de

sépulture. Lorsque la malédiction est levée, la stryge reprend la forme de la femme, ou de la petite fille, qui a reçu la malédiction à l'origine.

Une fois qu'une personne a été guérie de la malédiction, il est malheureusement possible qu'elle ne se rétablisse pas complètement sur le plan mental, conservant en partie la nature vicieuse et quelque peu terne de sa forme précédente.

COMPETENCES

Athlétisme +9
Vigilance +7
Bagarre +8
Courage +9
Esquive/Evasion +10
Résilience +7
Mêlée +9
Physique +9
Résistance à la magie +7
Furtivité +8
Survie +4

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	4d6+2	Saignement (25%)	2
Morsure	5d6	Saignement (75%)	1

Butins

Cinquième essence (1d6/2)
Objets aléatoires (1d6)

Vulnérabilités

Huile contre les créatures maudites

Faiblesse astrale

En plein jour, la régénération de la stryge est réduite de 2.

Capacités

Régénération

Une stryge regagne 3 points de santé par round.

Saut

La COU d'une stryge est égale à la moitié de sa VIT. Elle n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Nyctalopie

Les stryges ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Terre d'origine

Si elle se trouve à proximité de son lieu de sépulture (environ 400 m), la régénération de la stryge est portée à 5 PS par round, et elle obtient un bonus de +1 à toutes les actions de combat.

Escalade

Les puissantes griffes de la stryge l'aident à gravir des surfaces difficiles, ce qui lui confère un bonus de +3 aux tests d'Athlétisme.

Charge rapide

Les stryges ne subissent aucune pénalité face à une charge et peuvent diviser leur mouvement avant et après une charge, si celle-ci est effectuée en ligne droite.

Amie des nécrophages

Les nécrophages traitent la stryge comme l'une des leurs et lui sont rarement hostiles.

**Menace**

Moyen
Complexe

Récompense

650 couronnes

Armure

5

INT	6
REF	7
DEX	8
COR	7
VIT	6
EMP	12
TECH	4
VOL	8
CHA	0

ETOU	7
COU	18
SAUT	3
END	35
ENC	70
REC	7
PS	70
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Partout où il y a des gens
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire

SUCCUBE

Superstitions populaires (Education SD 10)

Une succube est un démon ailé de la luxure, invoqué par un mage maléfique pour satisfaire ses propres désirs pervers. Ces mauvais esprits vont drainer une âme grâce à leur maîtrise de la séduction et des arts charnels.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 16)

Contrairement aux autres monstres, les succubes et les ménades ne ressentent aucune envie de tuer, n'ont pas soif de sang humain et ne veulent généralement pas faire de mal du tout. Elles sont motivées par une seule et unique chose : une luxure insatiable. Elles essaient en vain d'étouffer cette soif en se livrant à des actes sexuels avec toute autre espèce humanoïde qu'elles rencontrent. S'il faut admettre que leurs «victimes» résistent rarement, cela ne signifie pas que les succubes et les ménades ne présentent aucun danger : leurs avances incessantes, bien que plaisantes au début, ont poussé plus d'un homme à la folie, voire à la mort.

Les succubes et les ménades se trouvent généralement à proximité des établissements humains, allant des petits villages aux villes les plus peuplées. Elles rôdent la nuit afin de mieux cacher leur apparence, mais lorsqu'elles sont dans le besoin, elles quittent aussi leur tanière pendant la journée. Elles répandent leur affection sur les hommes comme sur les femmes, les jeunes comme les vieux, les laids comme les beaux. Certains d'entre elles aiment particulièrement les pasteurs et autres hommes saints, dont elles traitent la séduction comme une sorte de jeu.

Bien que les succubes soient pacifiques par nature, lorsqu'elles sont forcées de se battre, elles se défendent avec acharnement. Il ne faut donc pas se laisser tromper par

leur belle apparence : sous la peau veloutée de leurs bras se trouvent des muscles de fer, et un coup porté avec leurs pattes arrière (telles celles d'une chèvre) ou les épaisses cornes de leur tête peut facilement écraser les os.

Elles peuvent aussi être des lanceuses de sorts à part entière, commandant le feu avec une aptitude naturelle.

COMPETENCES
Athlétisme +6
Vigilance +7
Bagarre +6
Charisme +10
Courage +7
Duperie +8
Esquive/Evasion +8
Résilience +8
Perception humaine +10
Mêlée +7
Persuasion +10
Résistance à la magie +7
Séduction +10
Incantation +5
Furtivité +4

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Coup	3d6+2	PRE +1	1
Coup de tête	4d6+2	ETOU -1	1

Butins
Objets communs (1d10)
Rune aléatoire

Vulnérabilités

Huile contre les hybrides

Capacités

Insatiable

Les succubes sont incroyablement séduisantes, toute personne ciblée par leurs avances subit un malus de -2 à tous ses tests de Résistance à la contrainte. De plus, la cible subit 1d6 dégâts supplémentaires en cas d'attaque d'EMP en combat verbal.

Séduction

Les succubes ajoutent leur EMP à leur VOL pour déterminer un résultat.

Incantation

Les succubes ont une affinité naturelle avec la magie. Elles connaissent quelques sorts de novices (ou d'invocations, si le MJ le souhaite). Le nombre de ces sorts est choisi par le MJ, bien que les succubes soient naturellement capables d'utiliser la magie de feu en particulier.

Immunité au charme

Les succubes sont immunisées aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions, y compris au signe Axii.

Incube

Le pendant masculin de la succube est l'incube. Il est identique à la succube à tous égards, sauf en ce qui concerne son apparence.

**Menace**

Moyen
Simple

Récompense

500 couronnes

Armure

0

INT	6
REF	6
DEX	4
COR	11
VIT	4
EMP	7
TECH	5
VOL	5
CHA	0

ETOU	8
COU	12
SAUT	2
END	40
ENC	70
REC	8
PS	50
VIG	0



Taille	Environ 3 m
Poids	Jusqu'à 200 kg
Environnement	Forêts et ruines isolées
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire, parfois en petites communautés

SYLVAIN

Superstitions populaires (Education SD 15)

Un Sylvain, diablo, ou encore boucavicorne est créature mesurant un peu plus d'une brasse. Elle a des yeux proéminents, des cornes et une barbiche de chèvre. Sa bouche, mobile, souple et fendue, fait également penser à celle d'une chèvre en train de brouter. La partie inférieure de son corps, jusqu'à ses sabots fourchus, est couverte de longs poils épais et est en outre pourvu d'une longue queue terminée par une houppe en forme de pinceau.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 16)

Le sylvain et le yaksha sont des créatures forestières extrêmement rares, mi-homme mi-chèvre. Ni l'un, ni l'autre ne représente un réel danger, leurs rares contacts avec les humains se limitant à d'innocentes plaisanteries. Sylvains et yakshas semblent partager de nombreux défauts avec les humains. Paresseux par nature, ils passent le plus clair de leur temps à fumer la pipe en toute oisiveté, à se gorger de mets délicieux et à ingurgiter des boissons fortes.

En raison de leur fâcheuse tendance à profiter du travail des autres, ils s'attirent souvent les foudres de paysans excédés qui cherchent à se débarrasser d'eux par la force. Hélas, c'est là une bien mauvaise idée, le sylvain (et plus encore le yaksha) étant bien plus fort et agile que sa corpulence ne le laisse penser. Il est de plus capable d'émettre une odeur insupportable provoquant, même chez un sorcelleur, une irrépressible nausée. Il convient d'observer la plus grande prudence en présence d'un yaksha, créature plus retorse que les sylvains ordinaires.

COMPETENCES
Athlétisme +9
Vigilance +4
Bagarre +10
Charisme +5
Courage +7
Duperie +10
Esquive/Évasion +6
Résilience +5
Perception humaine +8
Physique +8
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +8
Furtivité +3
Survie +9

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Poing	5d6+1	-	2

Butins
Objets communs (1d6)
Possessions étranges (1d6)
Rune aléatoire

Vulnérabilités

Huile contre les reliques

Glouton

Le sylvain est accro à la bonne nourriture et à l'alcool fort. Il subit un malus de -3 pour toute interaction sociale impliquant des pots-de-vin (dans un sens ou dans l'autre).

Capacités

Force écrasante

Comme le sylvain frappe de ses poings avec une force incomparable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

Solide

Les effets censés faire perdre l'équilibre ont 25% de chances en moins de fonctionner sur le sylvain.

Têtu

Les sylvains doublent leur VOL lorsqu'ils déterminent un résultat.

Langue d'argent

Le sylvain voit son EMP augmenter de 3 pour la résolution d'une Duperie. Lors d'un combat verbal, l'attaque trompeuse inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Odeur nauséabonde

Un sylvestre peut dégager une odeur vraiment fétide. Toute personne ou créature se trouvant à moins de 3 m de lui doit effectuer un test de Résilience SD 18, ou souffrir de nausées.

Une espèce sensible

Les sylvains sont une race intelligente et généralement placide, et ont beaucoup plus de points communs avec les humains et les races anciennes que la plupart des monstres que les sorcelleurs peuvent rencontrer. On les trouve souvent en interaction (semi-)pacifique avec des communautés humains dans les régions les plus isolées.

Menace

Difficile
Complexe

Récompense

1250 couronnes

Armure

8

INT	1
REF	12
DEX	9
COR	12
VIT	9
EMP	1
TECH	1
VOL	6
CHA	0

ETOU	9
COU	27
SAUT	6
END	45
ENC	90
REC	90
PS	50
VIG	0



Taille	2 m au garrot
Poids	Environ 800 kg
Environnement	Régions sauvages éloignées
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire

TSCHART

Superstitions populaires (Education SD 16)

Les tscharts ou zarts, comme on les appelle parfois, sont censés être des démons convoqués par les elfes les plus sombres et d'autres de leur espèce sylvestre. Ils s'attaquent souvent aux ennemis des gens de foire pour se venger d'un affront qu'un homme leur aurait fait subir. On dit qu'une forte prière, si elle est exécutée par pas moins de 7 hommes pieux, chasse la bête. Elle ne peut pas non plus tolérer l'odeur de l'encens.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 16)

Le tschart est apparenté au fiellon et au bukavac. Si son gabarit est moins imposant, il n'en demeure pas moins un adversaire dangereux, même pour un sorcelleur expérimenté. Ce monstre des sombres forêts est sans conteste l'une des créatures les plus redoutables du monde connu.

Le tschart est souvent confondu avec le sylvain et son nom évoque donc une créature humanoïde douée de parole, friande de choux et n'aimant rien plus que jouer des tours aux villageois. L'arrivée d'un véritable tschart dans une région met bien vite un terme à cette légende. Un tschart ne parle pas, il grogne. De plus, il se déplace à quatre pattes et, pour toute facétie, se contente de raser des villages entiers en dévorant tout ce qui s'y trouve, sans faire de distinction en les choux, les poules, les cochons, les chiens et les humains.

Le tschart n'est pas une créature subtile : au combat, il charge son adversaire pour le renverser, puis l'achève à coups de griffes et de crocs. En raison de sa taille et de sa posture quadrupède, il ne ressent guère les effets du signe d'Aard. Pour ne rien arranger, il est de plus doté d'une faculté de régénération assez stupéfiante. Une bombe Poussière de lune peut stopper temporairement

cette régénération. La bête est aussi particulièrement inflammable est touchée avec le signe Igni. Les bruits forts désorientent également les tscharts, perturbant leurs défenses.

COMPETENCES
Athlétisme +6
Vigilance +10
Bagarre +4
Courage +8
Esquive/Evasion +6
Résilience +4
Mêlée +7
Physique +8
Résistance à la magie +5
Furtivité +2
Survie +5

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	5d6+2	-	2
Morsure	6d6+1	Saignement (50%)	
Cornes	7d6	-1 PRE	1

Butins
Oeil de tschart (3)
Excrément de tschart (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les reliques

Poussière de lune

Un tschart pris dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de lune ne peut pas se régénérer pendant la durée d'effet de la bombe.

Ouïe sensible

Lorsqu'il est touché par une bombe ou qu'il entend un bruit perçant, le tschart devient stupéfait.

Vulnérable au feu

Les tscharts sont vulnérables aux dégâts de feu. Toute chance de brûlure contre eux est augmentée de 25%. Si elle est déjà de 100%, ils subissent 6 dégâts par tour au lieu de 5.

Capacités

Régénération

Un tschart regagne 3 points de santé par round.

Charge

Si la cible se trouve à plus de 10 m du tschart, ce dernier peut effectuer une action de charge, une attaque de cornes à -3 infligeant 8d6 dégâts et projetant la cible de 6 m. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval.

Massif

Les tscharts sont immunisés à Aard et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du tschart lui octroie une valeur de 6 en INT. Il peut également suivre une trace uniquement à l'odorat.

Menace

Fort
Difficile

Récompense

2000+ couronnes

Armure

20

INT	13
REF	12
DEX	9
COR	10
VIT	9
EMP	14
TECH	7
VOL	10
CHA	0

ETOU	10
COU	27
SAUT	5
END	50
ENC	100
REC	10
PS	100
VIG	0



Taille	Taille humaine normale
Poids	Poids humain normal
Environnement	Partout, souvent en zones urbaines
Intelligence	Bien plus intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire

VAMPIRE SUPERIEUR

Superstitions populaires (Education SD 14)

Nombreux sont ceux qui comptent parmi les membres de ce groupe les albs, les mulas, les katakans, les bruxes et les nosferatu. Ces espèces possèdent en effet plusieurs caractéristiques uniques que ne partagent pas leurs cousins mineurs, et sont donc communément appelées vampires supérieurs. Ils sont résistants à la lumière du soleil et la plupart peuvent masquer leur véritable nature et se faire passer pour des humains, ce qui les aide à chasser ou à échapper à la poursuite. Beaucoup sont également capables de se transformer et possèdent des pouvoirs télépathiques, ce qui en fait des ennemis redoutables. Malgré toutes ces capacités, ils ne sont cependant pas de véritables vampires supérieurs.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 18)

La soif de sang est probablement l'unique point commun entre le vampire supérieur et ses cousins primitifs (ekimme, alpyre, katakan, etc.). En fait, le vampire supérieur est plus proche de l'humain que de ces créatures sanguinaires, non seulement en termes d'apparence, mais également d'intelligence et de comportement. Il apprécie les villes, où il mène une vie normale sous bien des aspects. Même un sorceleur ne peut le reconnaître, car son médaillon ne réagit pas en présence d'un vampire supérieur. En dépit de ces similitudes, une différence essentielle persiste : le vampire supérieur est un être immortel. Ceux qui ont survécu à leur rencontre avec l'une de ces néfastes créatures se comptent sur les doigts d'une main.

Les vrais vampires supérieurs sont une race distincte, extrêmement puissante. Outre leur rapidité et leur agilité surnaturelles, les vampires supérieurs peuvent également se transformer, devenir invisibles, utiliser leur regard pour hypnotiser leurs victimes ou les endormir et posséder de nombreux autres talents magiques et surnaturels.

Fort heureusement, les vampires supérieurs sont rares et ne sont pas tous dangereux pour les humains. Ils aiment le sang, mais n'ont pas besoin d'en boire pour survivre. Certains d'entre eux ont même renoncé à boire du sang humain. Un sorceleur assez brave ou

assez fou pour affronter un vampire supérieur doit garder à l'esprit qu'il a devant lui un monstre doté d'une force surhumaine, invulnérable au feu et capable de manipuler hommes et animaux, de devenir invisible et de se transformer en chauve-souris géante, un monstre presque impossible à tuer de surcroît. En d'autres termes, même un sorceleur expérimenté devrait y réfléchir à deux fois avant d'accepter un contrat sur l'une de ces créatures, quelle que soit la récompense.

COMPETENCES
Athlétisme +10
Vigilance +8
Bagarre +8
Charisme +10
Courage +9
Duperie +10
Esquive/Evasion +10
Etiquette +10
Perception humaine +10
Intimidation +10
Mêlée +9
Résistance à la contrainte +10
Résistance à la magie +10
Séduction +10
Furtivité +10
Connaissance de la rue +10

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	6d6	Saignement (50%)	2
Morsure	8d6+2	Saignement (100%)	1

Butins
Crocs de vampire (1d6/2)
Salive de vampire (1d6)
Runes aléatoires (1d6)
Probablement une relique
Toutes les richesses d'un noble

Vulnérabilités

Huile contre les vampires

Sang noir (potion)

Transfert sanguin

Les vampires supérieurs ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.

Capacités

Régénération

Un vampire supérieur regagne 10 points de santé par round.

Illusion

Un vampire supérieur est capable de provoquer une illusion pour prendre l'apparence de n'importe quelle créature de son choix. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'Incantation en opposition avec celle du vampire.

Invisible à la scrutation magique

Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les vampires supérieurs. Les mages doivent réussir un jet d'Exercice de la magie en opposition avec un jet de Résistance à la magie du vampire supérieur pour sentir sa présence.

Nyctalopie

Les vampires supérieurs ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Immortalité

Même s'il est complètement détruit, un vampire supérieur est capable de revenir à la vie - même si cela peut prendre des années, voire des décennies.

Immunités

Le vampire supérieur est immunisé au feu et aux armes en argent.

Pouvoirs variables

Les vampires supérieurs sont des créatures uniques et ont accès à une grande variété de pouvoirs et de capacités. Tout sort ou capacité de monstre peut facilement devenir une capacité de vampire supérieur spécifique. Le MJ doit se sentir libre de choisir le nombre de capacités qu'il souhaite.

Menace

Facile
Complexe

Récompense

35 couronnes

Armure

4

INT	5
REF	7
DEX	6
COR	3
VIT	6
EMP	7
TECH	7
VOL	6
CHA	0

ETOU	4
COU	12
SAUT	2
END	20
ENC	30
REC	4
PS	20
VIG	0



Taille	Environ 1,75 m
Poids	Jusqu'à 75 kg
Environnement	Mers, rivages, lacs profonds
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Groupes de 4 à 10, communautés

VODIANOÏ

Superstitions populaires (Education SD 16)

Les vodianoï sont une race ichthyoïde, armée de cuirasses, connaissant les secrets du façonnage des métaux. C'est une race ancienne et maléfique. Ils vénèrent leurs propres dieux des ténèbres, qui envoient des démons pour s'occuper de leurs prêtres. Ces divinités des profondeurs leur offrent des pouvoirs terribles pour frapper les habitants de la terre, leur permettant de lancer des malédictions et des sorts. On dit aussi qu'elles élèvent les noyeurs qui s'attaquent aux pêcheurs imprudents. Tous les vodianoï portent des masques terribles qui les maintiennent liés à leurs dieux. Si ces masques sont retirés, le pouvoir les quitte et ils expirent instantanément.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 17)

Le vodianoï vient rarement sur le rivage, mais lorsqu'il le fait, c'est généralement à la suite d'une provocation humaine ou d'une bêtise qu'il a imaginée. Ils se vengent volontiers contre les chercheurs de perles ou les pêcheurs qui ont pénétré sur leur territoire ou qui partent simplement en croisade. Les guerriers constituent le noyau de l'armée sous-marine et, bien qu'ils doivent porter un équipement respiratoire sur terre, ils sont au moins les égaux de leurs homologues humains dans l'art du combat, bien que leur taille plus petite leur confère moins de puissance physique.

Les vodianoï ont une société complexe avec des systèmes de castes, des lois et, plus important encore, une religion. Leur dévotion à leur panthéon est la pierre angulaire de leur civilisation, et les prêtres de cette religion inspirent un grand respect aux autres de leur espèce. Ces prêtres semblent être capables d'utiliser la magie primitive, ce qui les rend potentiellement dangereux dans un combat ouvert.

Les vodianoï sont peut-être plus faibles que les humains, mais ils sont rapides et intelligents et utilisent une grande variété d'armes, de tactiques et de pièges. Ils sont rarement hostiles et préfèrent de loin les tactiques de guérilla, et forment souvent plusieurs groupes pour contourner leurs adversaires. Les vodianoï ont cependant deux faiblesses distinctes : ils sont sensibles aux lumières vives, ce qui les laisse éblouis et désorientés, et ils n'ont pas la capacité de respirer à l'air libre et s'appuient sur des dispositifs complexes pour survivre en dehors de l'eau. Il est compréhensible que les combats contre des vodianoï soient absolument à éviter dans l'eau.

COMPETENCES

Athlétisme +8
Vigilance +7
Bagarre +4
Courage +7
Esquive/Evasion +6
Résilience +4
Mêlée +8
Physique +4
Résistance à la magie +2
Furtivité +8
Fabrication de pièges +5
Survie +9

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	3d6	-	2
Javelot	3d6	Portée 6 m	1

Butins

Objets communs (1d6/2)
Objets étranges (1d6)
Veste de cuir simple
Masque étrange

Vulnérabilités

Huile contre les ogroïdes

Air libre

Les vodianoï sont des créatures aquatiques et ont besoin d'un masque pour respirer à l'air libre. Si ce masque est retiré, ils commencent immédiatement à suffoquer.

Yeux sensibles

Un vodianoï est habitué aux environnements à faible luminosité. S'il se trouve face à une lumière vive, comme la lumière du jour ou celle d'une torche, il est stupéfait jusqu'à ce qu'il regarde ailleurs ou que la lumière soit éteinte.

Capacités

Neurotoxine

Un vodianoï sécrète naturellement une toxine à partir de ses griffes. Si une cible subit des dégâts de ses griffes, elle doit effectuer un test de Résilience SD 16, ou subir une pénalité de -1 à ses REF, DEX et INT pendant 1d10 tours.

Amphibien

Les vodianoï peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Nyctalopie

Les vodianoï ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

(Prêtre) Chef

Souvent, un groupe de vodianoï est dirigé par un prêtre. Tant que celui-ci est vivant, tous les vodianoï de son groupe ont un bonus de +4 en Courage.

(Prêtre) Prière de guérison

Un prêtre vodianoï peut faire appel à la puissance de ses dieux. En guise d'action, il peut guérir tous les vodianoï dans un rayon de 3 m et leur faire regagner 5 PS. Cela lui coûte 7 END.

(Prêtre) Averse

Un prêtre peut provoquer de la pluie dans un rayon de 10 m. Cela permet de contrer toute attaque de feu. Cela lui coûte 3 END.

(Prêtre) Contrôle de l'eau

Un prêtre vodianoï peut contrôler l'eau (selon le sort du même nom). Cela lui coûte 5 END.

Une espèce sensible

Les vodianoï sont une espèce intelligente et ont beaucoup plus de points communs avec les humains et les races anciennes que la plupart des monstres que les sorcelleurs peuvent rencontrer.

**Menace**

Fort
Simple

Récompense

1250 couronnes

Armure

10

INT	1
REF	9
DEX	4
COR	14
VIT	2
EMP	1
TECH	1
VOL	6
CHA	0

ETOU	10
COU	6
SAUT	-
END	50
ENC	140
REC	10
PS	50
VIG	0



Taille	Environ 6 m
Poids	Jusqu'à 500 kg
Environnement	Egouts, parfois les marécages
Intelligence	Aussi intelligent qu'un poisson
Organisation	Solitaire

ZEUGLE

Superstitions populaires (Education SD 16)

Les zeugles sont le parfait exemple de monstre adapté aux installations des humains. Ces créatures se nourrissent de la fange et des déchets urbains et n'ont donc pas besoin de chasser pour survivre. Ils grandissent naturellement et deviennent progressivement dangereux pour la population. Cet exemple illustre bien le fait que la dégradation de l'environnement naturel n'est pas payante à long terme. C'est pourquoi, cher lecteur, je vous en implore : respectez la nature !

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 18)

Le zeugle habite principalement dans les égouts, se nourrissant des eaux usées et des corps rejetés pour se développer à un rythme alarmant. La bête est toujours affamée, si affamée qu'elle tendra toujours ses tentacules aux êtres vivants pour les enfoncer dans son énorme gueule à plusieurs rangs. Le zeugle est paralysant, hideux et malodorant, suffisamment pour retourner l'estomac même du sorcier le plus expérimenté. Ces bêtes peuvent atteindre une taille colossale et posséder une force incroyable, un combat direct doit être évité à tout prix.

Si l'on est obligé d'engager un corps-à-corps, il faut savoir que ses tentacules fonctionnent presque indépendamment du zeugle lui-même, comme une pieuvre. Le zeugle cachera son corps central sous la majeure partie pourrie de sa tanière et utilisera ses tentacules pour attaquer et capturer des proies afin de les avaler en entier. La destruction de ces tentacules doit être une priorité absolue, car ils permettent à la créature de harceler et de repousser plusieurs adversaires à la fois, et les perdre laisse le monstre presque sans défense. Des désinfectants ou des stérilisants devraient également

être emportés lors de la chasse à cette bête ; toute blessure, aussi mineure soit-elle, risque de s'infecter en raison des saletés en décomposition dont elle se couvre.

Il faut également noter que les zeugles ne sont pas sensibles aux poisons et que leur chair caoutchouteuse résiste aux morsures et aux épées. Heureusement, c'est l'une des bêtes les plus stupides que l'homme connaisse et il est donc facile de le mener dans des pièges et des embuscades.

COMPETENCES
Athlétisme +2
Vigilance +4
Bagarre +10
Courage +4
Esquive/Evasion +2
Résilience +10
Mêlée +2
Physique +10
Résistance à la magie +5
Furtivité +8

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Tentacules	4d6	-	1-4
Morsure	8d6+2	-	1

Butins
Objets communs (1d6/2)
Objets étranges (1d6)
Essence d'eau (1d6)
Os de bête (2d10)

Vulnérabilités

Huile contre les insectoïdes

Point faible

Le corps du zeugle n'a pas d'armure ni de résistance.

Capacités

Tentacules

Les zeugles ont 4 tentacules qui agissent indépendamment du corps principal.

Amphibien

Les zeugles peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Nyctalopie

Les zeugles ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Crasse

Toute personne touchée par un zeugle commence à souffrir des effets du « corps étranger » critique 12 heures après l'exposition initiale. La stérilisation permet d'éviter ce phénomène.

Odeur nauséabonde

Un zeugle sent tellement mauvais que toute personne se trouvant dans un rayon de 20 m doit effectuer un test de Résilience SD 16, ou souffrir de nausées.

Vorace

Un zeugle peut utiliser une action pour tenter d'avaler une cible entière. Un adversaire qu'il a réussi à saisir est automatiquement considéré comme épinglé et commence à suffoquer dès le tour suivant. Il subit également 1 dégât ablatif sur toutes les armures et armes qu'il porte (les objets plus fragiles peuvent également être détruits). L'évasion est possible grâce à un test de Bagarre contre le test d'attaque initial du zeugle +2 en tant que SD. Si le zeugle subit plus de 15 points de dégâts d'un coup, il vomit immédiatement toute proie qu'il a avalée.

Immunité au poison

Immunité aux maladies

Résistances

Les zeugles ne subissent que la moitié des dégâts de feu, ainsi que des dégâts infligés par les attaques contondantes et perforantes.

MenaceFacile
Simple**Récompense**

40 couronnes

Armure

3

INT	1 (4)
REF	6 (4)
DEX	6
COR	5
VIT	7 (4)
EMP	1 (2)
TECH	1 (5)
VOL	3 (7)
CHA	0

ETOU	6 (4)
COU	21 (12)
SAUT	4 (3)
END	20 (30)
ENC	50
REC	6 (4)
PS	20 (30)
VIG	0



Taille	1,25 - 1,5 m voûté
Poids	Environ 65 kg, jusqu'à 100 kg si bien nourri
Environnement	Marécages, plaines inondables et grottes riches en fer
Intelligence	Nourri, comme un humain stupide (comme un poisson quand il a faim)
Organisation	Entre 1 et 3 en itinérance (jusqu'à 12 dans un nid)

ANOPHELI

Superstitions populaires (Education SD 16)

Il existe de nombreuses histoires de monstres suceurs de sang sur le continent. L'un des plus persistants est le redoutable anopheli. Selon la légende, si un homme (ou une femme) possédé par un démon est tué et que ses restes sont brûlés sans prière, des millions de mouches vicieuses éclateront. Ces minuscules insectes vont alors se développer et grandir, devenant finalement une créature assez grande pour s'attaquer aux gens en chassant leur âme même et en les attaquant avec des jets de flamme verte.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 14)

Malgré leur ressemblance avec les nécrophages, ou même certains vampires de moindre importance, les anopheli sont un exemple inhabituel d'ogroïde. Ces créatures sont des humanoïdes voûtés et filiformes, d'environ 1,80 m de haut, au teint gris rouille, avec des avant-bras et des griffes allongés. Ils ont également des genoux tournés vers l'arrière qui leur donnent une démarche rebondissante lorsqu'ils ne font pas usage de leurs ailes primitives, presque vestigiales.

Les anopheli ont des comportements très différents selon la date à laquelle ils se sont nourris. Ils se nourrissent en utilisant leur trompe pour prélever les organes riches en sang de la cible, principalement le foie et le cœur. Une fois attachés, une sécrétion d'acides digestifs, d'anti-coagulants et d'anesthésiques doux leur permet de digérer partiellement leurs proies et de communier les « jus » qui en résultent. Le fer absorbé par le repas sanguin est réparti sur toute la peau et les os de la créature, les rendant plus résistants.

S'il a été récemment rassasié, l'anopheli sera lent mais plus rusé, et il faut s'attendre à des embuscades ou à des pièges grossiers. De plus, lorsqu'il est désespéré, il est capable d'éjecter le contenu de son estomac et de cracher un acide nocif sur les menaces. Bien qu'il s'agisse d'un point faible, il faut veiller à ne pas se tenir trop près d'un anopheli lorsqu'on lui perce l'estomac, car il exploserait facilement. Si l'anopheli a faim, il se montrera beaucoup plus agressif et utilisera davantage ses ailes, ce qui augmentera considérablement sa mobilité. Il convient

d'éviter qu'un anopheli se trouve à proximité de sa tanière en raison du niveau de coopération accru de la créature lorsque la nourriture est abondante.

Les anopheli sont complètement aveugles et comptent sur leur ouïe et leur odorat pour chasser. Les blessures fraîches doivent être étroitement bandées car ces monstres sont incroyablement sensibles à l'odeur du sang. Si possible, toute arme en fer ou en acier doit être masquée avec un ichor à forte odeur, comme du fumier ou des baies. Ces caractéristiques peuvent également constituer une faiblesse, car les bruits forts étourdissent les bêtes et le fer peut être utilisé comme un leurre efficace.

Les anopheli peuvent se trouver dans des environnements humides tels que les tourbières ou les marécages et parfois dans des systèmes de grottes si un riche gisement de minerai de fer ou de viscères est présent pour les attirer. Malgré leur cécité, les anopheli semblent préférer la chasse nocturne et nichent souvent pendant la journée, puis partent à la recherche de proies à la tombée de la nuit. Leurs nids sont étonnamment complexes : ils contiennent des pièges rudimentaires et des habitations simples ressemblant à des huttes.

COMPETENCES

Mêlée +6
Bagarre +7
Esquive/Évasion +5
Athlétisme +5
Vigilance +3
Furtivité +6
Survie +5
Résistance à la magie +2
Résilience +6
Courage +3

ARMES

Nom	DEC	Effet	Att/round
Griffes	2d6+2	+1 PRE	2
Trompe	3d6+1	Saignement (50%)	1

Vulnérabilités

Huile contre les ogroïdes

Potion Sang noir

Vulnérabilité au froid

Les anopheli sont vulnérables aux dégâts causés par le froid. Les dégâts de Gel sont doublés.

Aveugle

Les anopheli ne voient pas. Ils doivent se fier à leur ouïe et à leur odorat.

Point faible

L'anopheli n'a pas d'armure au niveau de l'abdomen.

Capacités

Vol limité

L'anopheli peut voler en guise de mouvement, pour prendre la fuite, et rester dans les air pendant 3 rounds (1 round seulement s'il est nourri). Pour le faire tomber, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque.

Explosion

S'il est tué avec des armes perforantes, l'anopheli éclate en un Jet de vomi, dans une sphère de 2 m de rayon. Une frappe réussie sur son abdomen provoque également cet effet.

Sens améliorés

Les anopheli ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée, peuvent suivre une trace uniquement à l'odeur et peuvent sentir via l'écholocation. Ils obtiennent également un bonus de +4 sur les jets pour détecter le sang, le fer et les sons.

Jet de vomi

Un anopheli peut vomir de l'acide, provoquant 2d6 dégâts dans un cône de 3 m, et 1d6 dégâts ablatifs aux armes et armures. Un repositionnement peut permettre de se défendre contre ça. Cela donne faim à l'anophèle.

Faim de loup

Si un anophèle s'est nourri récemment, il utilise toutes les statistiques entre parenthèses. S'il a faim et sent du sang, il gagne un bonus de +1 aux jets d'attaques.

Butins

1 unité de Fer

Acide (1d6)

Coeur d'anopheli

Menace

Facile
Simple

Récompense

45 couronnes

Armure

5

INT	2
REF	6
DEX	5
COR	6
VIT	4
EMP	5
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ETOU	5
COU	12
SAUT	4
END	25
ENC	60
REC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Environ 1 m au garrot
Poids	Environ 95 kg
Environnement	Marécages, étangs et mares rocheuses
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Meutes de 3 à 6

BERBEROKA

Superstitions populaires (Education SD 10)

Les berberokas sont des bêtes aquatiques ressemblant à des ours qui ont une faim insatiable de poissons. Tellement voraces qu'une meute va assécher un étang ou un lac à la recherche d'une proie. Ils sont également très agressifs et tuent sur place.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 14)

Les berberokas sont des hybrides qui vivent et chassent en meute, et qui utilisent leur capacité particulière à boire d'immenses quantités d'eau pour drainer les lacs et les étangs afin d'attirer des proies. Ils sont grands et agressifs, et s'attaquent facilement à tout ce qu'ils pensent être une menace. Seuls, ils ne représentent pas une grande menace pour un sorceleur, mais ils semblent devenir plus intelligents en groupes plus importants - ils font preuve d'une capacité à résoudre des problèmes complexes et même de quelques tactiques de base. On raconte que des meutes ont vidé des puits ou inondé des villages pour forcer les gens à s'isoler et à devenir des cibles plus faciles.

Les berberokas n'ont pas de faiblesse physique particulière, les bêtes sont plus rapides et plus fortes qu'une goule, mais n'ont pas les capacités de régénération des nécrophages. Leur corps rempli d'eau les protège des attaques contondantes mais les rend lents et instables. Il ne faut cependant pas les sous-estimer dans cet état, car ils ont tendance à vomir de l'eau sous haute pression pour soumettre leurs victimes.

Pour une raison inconnue, les berberokas détestent toute créature aquatique ; ils refusent de manger les poissons ou les amphibiens et sont totalement terrifiés par les crustacés. Lorsqu'on leur présente un crabe ou un homard, même s'il s'agit d'un cadavre, ils tentent générale-

ment de s'enfuir. Il va sans dire qu'on ne les trouve presque jamais à proximité de populations de naucores.

COMPETENCES

Athlétisme +7
Vigilance +8
Bagarre +7
Courage +4
Esquive/Evasion +7
Résilience +6
Perception humaine +5
Mêlée +7
Résistance à la magie +5
Furtivité +5
Tactique +4

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	3d6+2	-	2
Morsure	4d6	PRE -1 Saignement (100%)	1

Butins

Essence d'eau (1d6)
Peau de luop
Pétrole brut (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les hybrides

Crustacés

Les berberokas ont une peur irrationnelle et intense de tout homard ou crabe, et doivent effectuer un test de Courage SD 15 ou s'enfuir immédiatement.

Capacités

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du berberoka lui octroie une valeur de 6 en INT, et peut pister une proie uniquement à l'odorat.

Mangeur d'eau

Les berberokas peuvent consommer beaucoup plus d'eau qu'ils ne devraient normalement pouvoir en contenir, en la comprimant d'une manière ou d'une autre. Un berberoka peut « manger » un volume d'eau d'environ 3 m x 3 m x 1 m, soit à peu près la surface d'un étang. Ce faisant, il devient boursofflé et caoutchouteux, ce qui réduit sa VIT et sa DEX de 3, mais il gagne en résistance face aux dégâts contondants.

Vomi d'eau

Un berberoka peut régurgiter violemment l'eau qu'il a consommée. Cela couvre un cône de 10 m devant lui, infligeant 2d6 dégâts non mortels et frappant toute cible se trouvant dans la zone si elle rate son test de défense face au test d'Athlétisme du berberoka.

Intelligence partagée

Les berberokas gagnent un bonus de +1 en INT et en EMP pour tout autre berberoka de sa meute qui se trouve à proximité (à peu près à portée de voix), jusqu'à un maximum de +4.

**Menace**Moyen
Simple**Récompense**

150 couronnes

Armure

5

INT	1
REF	7
DEX	6
COR	7
VIT	4
EMP	1
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ETOU	5
COU	12
SAUT	2
END	25
ENC	70
REC	5
PS	25
VIG	0



Taille	1 m au garrot
Poids	Environ 175 kg
Environnement	Rivières et lacs profonds
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire, parfois avec des noyeurs

BUKUVAK

Superstitions populaires (Education SD 14)

Le bukuvak est un dragon d'eau de grande taille. Bien qu'il n'ait pas d'ailes, il vole toujours sous la surface en nageant avec une agilité qui trahit sa taille. On dit qu'il mange les enfants stupides qui nagent dans les rivières froides, emprisonnant leur esprit sous la surface. C'est probablement une superstition pour sa méthode de chasse aquatique, et rien de plus.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 16)

Les bukuvaks sont une espèce de draconides incapables de voler, qui vivent dans les lacs et les rivières profondes. Ce reptile amphibie utilise ses capacités vocales inhabituelles pour attirer des proies dans l'eau dans laquelle il se cache. Une fois la proie submergée, le bukuvak utilise ses sécrétions inhabituelles pour épaissir l'eau, ce qui rend la baignade difficile pour ses victimes. Il frappe ensuite avec sa queue flexible, les entraînant vers le bas pour tenter de les noyer et de les faire mourir, afin de pouvoir se régaler du cadavre.

Ce monstre craint le feu, et il leur fait beaucoup de mal. L'utilisation d'Igni est cependant limitée, car il quitte rarement la surface de l'eau. Il faut également noter que la bête semble faire un effort pour attirer les noyeurs sur son territoire. Il ne semble pas assez intelligent pour diriger ces créatures de quelque façon que ce soit, les utilisant probablement comme source supplémentaire de nourriture en leur volant leur proie.

Bien que les bukuvaks utilisent de fausses voix et de faux sons pour attirer leurs proies, ils ne sont pas assez intelligents pour reproduire les sons appropriés. Il est donc facile de déterminer que quelque chose se trame, même si cela suffit souvent pour attirer les imprudents et les insensés. Il convient également

de noter que le bukuvak semble capable de reproduire des sons qu'il n'a jamais entendus auparavant.

COMPETENCES

Athlétisme +4
Vigilance +8
Bagarre +8
Courage +3
Duperie +6
Esquive/Evasion +6
Résilience +5
Mêlée +7
Physique +4
Résistance à la magie +5
Furtivité +6
Survie +5

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Morsure	4d6	Saignement (25%)	1

Butins

Essence d'eau
Pétrole brut (1d10)
Ecailles de draconide (1d6)

Vulnérabilités

Huile contre les draconides

Vulnérable au feu

Les dégâts de feu sont doublés sur les bukuvaks, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont enflammés.

Capacités

Amphibien

Les bukuvaks peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Enchevêtrement de queue

La longue queue d'un bukuvak est semi-préhensile et peut être utilisée pour attraper un adversaire. Cela octroie au bukuvak une portée de 2 m lors des tests de combat et un bonus de +3.

Mucus épais

Les bukuvaks peuvent sécréter une épaisse boue qui solidifie l'eau. Si ce mucus est libéré dans une masse d'eau, toute personne se trouvant dans un rayon de 15 m subit un malus de -3 lors des tests d'Athlétisme, de défense et d'attaque.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du bukuvak lui octroie une valeur de 6 en INT.

Modulation

Les bukuvaks utilisent leur gorge en expansion pour faire des « boums » bruyants et désorientants. Cela provoque une stupéfaction des adversaires dans un rayon de 10 m pour tout échec à un test de Résilience SD 15. Cette capacité peut également être utilisée pour imiter d'autres sons, comme les voix. Cette technique utilise la Duperie du bukuvak. Les bukuvaks sont cependant assez stupides et ces bruits sont souvent absurdes.

**Menace**

Moyen
Complexe

Récompense

450 couronnes

Armure

10

INT	1
REF	7
DEX	9
COR	6
VIT	8
EMP	8
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ETOU	5
COU	24
SAUT	4
END	25
ENC	60
REC	5
PS	50
VIG	0



Taille	Environ 3 m
Poids	Environ 250 kg
Environnement	Forêts, caves, bâtiments abandonnés
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire

GUWORAG

Superstitions populaires (Education SD 15)

Au fond des bois vit le gurovag, un terrible esprit arachnéen qui attire les intrus sur son territoire avec de sombres murmures. On dit que le monstre peut rendre un homme aveugle, et que les flèches le traversent simplement comme s'il était fait de brouillard. Heureusement, la bête ne chasse que les méchants, laissant les innocents et les enfants tranquilles.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 17)

Les guvorags sont une espèce vraiment bizarre d'insectoïde. Ces chasseurs solitaires ressemblent à des araignées géantes verticales et partagent les capacités de tissage de leurs minuscules cousines, d'une certaine manière. Les guvorags possèdent l'étrange capacité de tisser la lumière en des illusions complexes, ou de se plier autour d'eux, devenant ainsi presque invisibles. Comme si ces talents n'étaient pas suffisants pour la chasse, le guvorag possède également un dernier truc : il est capable de s'accrocher à un cadavre afin d'en siphonner l'intelligence et les souvenirs. Ce procédé n'est cependant pas parfait et bien qu'il puisse déplacer ce cadavre comme une marionnette sur une corde à partir de ses mâchoires et même parler à travers lui, les mouvements restent saccadés et la voix râpeuse.

Le guvorag utilise ses talents d'illusionniste, de marionnettiste et de couverture nocturne pour attirer sa proie dans des toiles préalablement positionnées. Une fois piégée, il fait tourner des cocons autour d'elle et digère ses fluides corporels comme une araignée.

Heureusement, les guvorags restent incroyablement rares et sont des créatures particulièrement capricieuses, fuyant tout groupe de personnes ou les bruits forts.

COMPETENCES

Athlétisme +5
Vigilance +10
Bagarre +9
Charisme +6
Duperie +6
Esquive/Evasion +6
Perception humaine +10
Intimidation +6
Mêlée +7
Résistance à la magie +10
Séduction +6
Incantation +6
Furtivité +5
Survie +2

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	4d6	-	2
Morsure	5d6	Saignement (50%)	1

Butins

Soie (1d10)
Poussière imprégnée (1d6/2)
Mucus de guvorag (1d6)

Vulnérabilités

Huile contre les insectoïdes

Faiblesse astrale

En plein jour, un guvorag ne peut pas créer ses illusions, et toutes les illusions existantes disparaissent.

Capacités

Nyctalopie

Les guvorags ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du guvorag lui octroie une valeur de 7 en INT.

Marionnettiste

Lorsqu'il chasse, un guvorag prend le corps d'un humanoïde et le « monte » dans ses mâchoires. Dans cette situation, l'intelligence du guvorag augmente de 4, il a également accès aux souvenirs du cadavre. Il peut déplacer le corps comme un appendice et le faire parler.

Tissage de lumière

Les guvorags peuvent tisser de la lumière dans leurs illusions. Ils effectuent un test d'Incantation en utilisant sa DEX et sa Vigilance pour devenir invisible, ils peuvent aussi utiliser cette capacité pour créer un effet tel que le sort Illusion dans un rayon de 20 m. Cela coûte 5 END au guvorag, qui ne peuvent pas être récupérés tant que la capacité est active. Le guvorag met également un certain temps à créer, environ 5 minutes de « tissage » actif.

Sensible à la magie

Les guvorags sont capables de voir des créatures invisibles et de détecter des émanations magiques ou des utilisateurs de magie dans un rayon de 20 m. Ils sont également capables de voir les illusions.

Grimpeur

Un guvorag peut se déplacer à sa Vitesse normale tout en grim pant et peut facilement escalader n'importe quelle surface.

Toiles

Les guvorags peuvent tisser des toiles épaisses, comme une araignée. Toute personne prise dedans est coincée jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de Physique SD 16. S'il le veut, un guvorag peut passer un tour pour faire tourner un cocon autour d'une cible prise dans sa toile, l'emprisonnant.

MenaceFacile
Difficile**Récompense**

50 couronnes

Armure

0

INT	3
REF	5
DEX	7
COR	6
VIT	5
EMP	1
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ETOU	5
COU	15
SAUT	3
END	25
ENC	60
REC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Environ 1,25 m, voûté
Poids	Environ 50 kg
Environnement	Presque partout
Intelligence	Consumé par la faim
Organisation	Groupes de 3 à 6

PRETA

Superstitions populaires (Education SD 10)

Les pretas, aussi appelés *gaki* ou *fantômes affamés*, sont les esprits de ceux qui ont vécu une vie régie par la glotonnerie. Ces misérables sont maudits pour vivre une vie terriblement féroce où ils se régalaient des cadavres de leurs proches qu'ils ont laissés derrière eux.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 15)

Les pretas sont le résultat d'une malédiction sur les gens qui persiste même après leur mort, ou rarement, ceux qui sont morts d'une mort particulièrement atroce par la famine. Lorsqu'elle est maudite de cette façon, une victime est condamnée à un état d'esprit dépourvu de toute autre préoccupation que sa faim pour un objet particulier. La nourriture qui attire un preta n'est pas nécessairement comestible, et si certains se régaleront de viande, de céréales ou d'alcool, d'autres auront tout aussi probablement envie d'excréments, de cadavres ou même de métaux et de minéraux. C'est pourquoi les pretas peuvent être trouvés presque partout, si l'on peut les repérer.

Lorsqu'ils sont visibles, les pretas ressemblent à des gobelins ventrus et maigres, avec une gueule mal ajustée et des proportions dégingandées. Le problème est qu'ils sont rarement visibles et ne peuvent en fait être clairement vus que par ceux qui sont également affamés, ce qui est généralement le cas après quelques jours de jeûne. Ces monstres craignent à la fois le soleil et la lune, et les rayons de l'un ou l'autre les rendent plus lents, plus faibles et partiellement visibles, bien qu'ils soient encore difficiles à suivre. Le signe Yrden peut également être utilisé pour forcer un preta à devenir visible.

S'ils sont blessés, ils sont susceptibles

de s'envoler dans une rage, comme une goule, devenant plus résistants et guérissant même les blessures en quelques secondes, ce qui les rend particulièrement dangereux s'ils se battent en meute.

COMPETENCES
Athlétisme +7
Vigilance +8
Bagarre +5
Esquive/Evasion +6
Résilience +8
Mêlée +6
Résistance à la magie +5
Furtivité +5
Survie +6

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	3d6	-	1
Morsure	3d6+4	PRE -1, Saignement (50%)	1

Butins
Poussière imprégnée (1d6)
Essence de fantôme (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les créatures maudites

Faiblesse astrale

Au clair de lune ou au soleil, un preta subit un malus de -2 à toutes ses actions. Il devient partiellement visible, ce qui réduit de moitié les avantages de son invisibilité (arrondi à l'inférieur).

Capacités

Invisible pour les rassasiés

Un preta est totalement invisible pour toute personne ayant mangé au cours des trois derniers jours. Cela lui confère un bonus de +10 en Furtivité et de +5 aux attaques. Même si le test de Vigilance pour repérer le preta est réussi, les adversaires subissent toujours un malus de -3 pour l'attaquer et se défendre contre lui. Le signe Yrden rend le preta visible.

Consumé par la faim

Les pretas sont théoriquement aussi intelligents qu'ils l'étaient dans la vie, mais sont aveuglés par une faim écrasante. On ne peut pas les raisonner ni les intimider.

Furie

Lorsque les pretas passent sous les 10 PS, ils entrent dans une fureur pendant laquelle ils se déplacent à chaque round, attaquent à chaque round, et régénèrent 3 points de dégâts par tour.

Nyctalopie

Les pretas ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée ou les ténèbres.

**Menace**Moyen
Complexe**Récompense**

650 couronnes

Armure

8

INT	2
REF	9
DEX	6
COR	9
VIT	4
EMP	3
TECH	1
VOL	6
CHA	0

ETOU	7
COU	12
SAUT	2
END	35
ENC	90
REC	7
PS	70
VIG	0

Taille	Longueur d'environ 10 m
Poids	Jusqu'à 750 kg
Environnement	Montagnes, forêts et caves
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire



UKTENA

Superstitions populaires (Education SD 12)

Un uktena est un serpent muté, vraisemblablement créé par de la magie expérimentale. Cette bête est un géant de plusieurs centaines de mètres de long et possède un souffle si toxique qu'il fait flétrir les arbres et les herbes qui l'entourent.
- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 16)

Les uktenas sont des hybrides géants de type serpent qui ressemblent à un croisement entre un serpent et une sorte d'insecte. Ces grands monstres sont généralement assez léthargiques et préfèrent manger des charognes tuées par leur salive toxique, une substance collante qu'ils répandent généreusement parmi les plantes autour de leur tanière. Bien qu'ils préfèrent les territoires éloignés, cette méthode de chasse peut les mettre en conflit avec les gens assez facilement car ils tuent sans réfléchir la faune sauvage dans une vaste zone. Heureusement, cela les rend particulièrement faciles à chasser pour un sorceleur.

Un uktena peut être mortel dans un combat, utilisant sa longue langue barbelée pour fouetter et empoisonner ses ennemis, s'il n'est pas intervenu pour les écraser avec ses serpentins d'abord. Bien qu'elle ne soit pas particulièrement intelligente, la bête a une étrange capacité à prévoir les mouvements et les actions, esquivant même les coups les plus précis et rendant les embuscades risquées.

Les écailles et la chitine résistantes qui blindent un uktena peuvent être fissurées par la chaleur, ce qui rend les combustibles improvisés et le signe d'Igni particulièrement utiles.

COMPETENCES
Athlétisme +5
Vigilance +8
Bagarre +8
Esquive/Evasion +7
Résilience +6
Mêlée +7
Physique +7
Résistance à la magie +5
Incantation +8
Furtivité +5
Survie +6

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Morsure	5d6	Poison (50%), Saignement (25%)	1
Langue barbelée	6d6+2	Poison (100%), Portée 5 m, PRE -1	1

Butins
Salive d'uktena (1d10)
Écailles de draconide (1d10)
Chitine

Vulnérabilités

Huile contre les hybrides

Vulnérable au feu

Les uktenas prennent facilement feu. Toute chance de brûlure contre eux est augmentée de 25% ; à 100%, ils subissent 6 dégâts par tour au lieu de 5.

Écailles fragiles

Les dégâts d'ablation sur les uktenas sont doublés quand ils sont enflammés.

Capacités

Étouffement

Lors d'une immobilisation, un uktena peut utiliser son corps pour écraser sa victime. Cela inflige 3d6 dégâts par round en plus de l'étouffement.

Salive empoisonnée

Tout ce qui entre en contact avec la salive collante d'un uktena est immédiatement empoisonné. Cette salive reste dangereuse jusqu'à 24 heures en dehors du corps de l'uktena.

Divination

Les uktenas ont une capacité subconsciente de prédire approximativement le futur proche. Cela coûte à l'uktena 5 END.

Grimpeur

Un uktena peut se déplacer à sa Vitesse normale tout en grimpant, et peut facilement escalader toute surface autour de laquelle elle peut s'enrouler, comme un serpent.

Natation

Les uktenas ne sont pas amphibiens mais peuvent nager à leur pleine Vitesse et utiliser tout de même l'Esquive/Evasion pour esquiver.

Résistances

Un uktena ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes et perforantes.

Menace

Faible
Complexe

Récompense

30 couronnes

Armure

Tête : 8
Torse : 14
Jambes : 12

INT	4
REF	6 (5)
DEX	6 (5)
COR	6
VIT	5
EMP	3
TECH	2
VOL	5
CHA	0

ETOU	5
COU	15
SAUT	3
END	25
ENC	60
REC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Partout
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes

RECRUES

Savoir universitaire (Education SD 12)

Lorsque les armées s'étendent dans une zone, elles font souvent appel à la population locale pour renforcer leurs moyens d'infanterie. D'autre part, des nations comme l'Empire de Nilfgaard font appel à des criminels condamnés ou à des esclaves liés par contrat et condamnés à des peines militaires. Ces unités sont parfois appelées «irrégulières», principalement en raison de leur niveau variable de fiabilité, d'équipement et de formation.

Les recrues peuvent être représentatives de l'un des nombreux pays du continent (et au-delà) et, dans le cas de l'armée de Nilfgaard, même les races anciennes peuvent être enrôlées. Certaines de ces unités sont même devenues célèbres sur le continent grâce aux récits de leurs victoires héroïques ou à leur loyauté inspirante.

Opinion professionnelle (Tactique SD 12)

Bien que certains traitent les irréguliers comme de la chair à canon, ils peuvent, à la condition d'une loyauté sans faille, offrir de multiples usages au commandant assez sage pour les exploiter. Selon l'expérience de cet auteur, les postes d'éclaireurs sont une position privilégiée pour les irréguliers ; leur connaissance de la géographie et des coutumes locales est souvent inestimable pour sécuriser la ligne avancée. En fonction de leur constitution, ils peuvent remplir divers rôles de soutien dans la campagne, du renforcement de la ligne de front aux tactiques d'escarmouche.

- Une Exposition sur la Guerre,
Commandant Dremidydd aep
Siams

COMPETENCES

Archerie +6
Athlétisme +6
Vigilance +4
Bagarre +6
Courage +4
Esquive / Evasion +6
Résilience +5
Résistance à la contrainte +4
Résistance à la magie +4
Bâton / Lance +7
Furtivité +3
Escrime +3
Tactique +3
Survie +3

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Arc court	3d6+3	100m, Saignement (100%)	1
Epée	2d6+4	Saignement (25%)	1
Lance	3d6	Longue portée	1

Butins

Couronnes (1d10)
Flèches / Carreaux (20)
Objets communs (1d6)
Camail
Brigandine
Pantalon renforcé

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Pauvre infanterie de mde**
S'ils sont au moins 2 contre 1, les recrues obtiennent un bonus de +1 pour les actions de combat.

Grande variété

Les recrues peuvent venir de n'importe quelle nation, l'entrée incluse ici est un exemple et les MJs devraient se sentir libres de redéfinir leurs équipements, leurs statistiques et même leurs capacités, pour mieux répondre à leurs préférences. Comme pour les bandits, les recrues peuvent être plus difficiles à combattre en améliorant leurs statistiques ou leurs PS. Le MJ peut aussi leur donner une meilleure armure ou de meilleures armes.

Recrues et condamnés

Les recrues seront parfois des unités criminelles. Sauf ordre direct, ils ne se battent généralement pas jusqu'à la mort. La plupart des déserteurs de différentes armées sont issus d'unités de recrues.

Menace

Faible
Complexe

Récompense

40 couronnes

Armure

Tête : 8
Torse : 12
Jambes : 12

INT	4
REF	6
DEX	7
COR	6
VIT	5
EMP	6
TECH	4
VOL	6
CHA	0

ETOU	6
COU	15
SAUT	3
END	30
ENC	60
REC	5
PS	30
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	A proximité des villes et des routes
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes

BANDITS DE GRAND CHEMIN

Savoir universitaire (Education SD 14)

Contrairement aux bandits ordinaires, les bandits de grand chemin sont généralement des criminels de carrière expérimentés. Qu'ils aient été poussés à l'origine vers le vol et le meurtre par la pauvreté ou la désertion, ils sont maintenant bien ancrés dans une vie de crime. Pour survivre aussi longtemps que possible, ils ont pris l'habitude de choisir leurs cibles avec soin et ne frappent que s'ils ont l'avantage d'un positionnement ou d'un nombre supérieur.

Les bandits de grand chemin utilisent divers équipements et tactiques, notamment des chevaux pour les embuscades les plus rapides ou des arcs longs pour frapper à couvert. Dans certains cas, ils peuvent même être commandités par un tiers et utilisés comme des pions pour perturber le commerce ou nuire au moral d'un pays ennemi. Dans ce cas, ils peuvent être dotés d'armes et d'armures de meilleure qualité, ce qui en fait une menace dangereuse si l'on n'est pas vigilant sur la route.

Opinion professionnelle (Tactique SD 12)

Les bandits de grand chemin peuvent constituer une menace pour le train de ravitaillement de l'armée, et surveiller les routes proches de la ligne de front doit être une priorité. Des hommes convenablement armés devraient généralement suffire pour éviter d'être une cible facile, mais si cela devait échouer, des fonds discrétionnaires peuvent facilement être utilisés pour payer ces criminels, à condition qu'un commandant soit disposé à leur accorder des paiements réguliers. Ils peuvent même s'avérer des éclaireurs ou des saboteurs utiles si une motivation suffisante est offerte.

- Une Exposition sur la Guerre,
Commandant Dremidydd aep
Siams

COMPETENCES
Archerie +5
Athlétisme +5
Vigilance +6
Bagarre +6
Courage +7
Esquive / Evasion +5
Résilience +5
Résistance à la contrainte +5
Résistance à la magie +4
Equitation +5
Lames courtes +5
Bâton / Lance +7
Furtivité +5
Escrime +7
Tactique +4
Fabrication de pièges +6
Survie +6

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Arc long	4d6	100m de portée	1
Dague	1d6+2	-	1
Epée	2d6+4	-	1
Lance	3d6	Longue portée (2m)	1

Butins
Couronnes (2d10)
Flèches / Carreaux (20)
Objets communs (1d6)
Capuche à tissage renforcé
Brigandine
Pantalons renforcés

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Délit de fuite

Quand ils font un jet de Contrôle ou de Manoeuvre, les bandits de grand chemin réalisent chacun un jet d'Equitation, mais ils ne conservent que le meilleur résultat, qui vaut pour le groupe entier.

Tactiques des bandits de grand chemin

Les bandits de grand chemin ont souvent recours à des tactiques d'embuscade, soit en poursuivant ou en attirant des cibles vers des alliés, soit en posant des pièges le long de la route. (Pour connaître ces règles, reportez-vous au Livre de base, p. 55.)

Les bandits de grand chemin peuvent également se déplacer à cheval. Si c'est le cas, ils ont des sacoches (+1 Contrôle), une selle de cavalerie et des bardes de cuir (10 PA).

Cheval	
Athlétisme	+11
Mod. de contrôle	+2
Vitesse	12
PS	40
Poids	100

MenaceFaible
Complexe**Récompense**

35 couronnes

ArmureTête : 5
Torse : 14
Jambes : 12

INT	4
REF	7 (6)
DEX	7 (6)
COR	6
VIT	6
EMP	6
TECH	4
VOL	7
CHA	0

ETOU	6
COU	18
SAUT	3
END	30
ENC	60
REC	6
PS	30
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Partout
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes

MERCENAIRES

Savoir universitaire (Education SD 12)

Avec l'influence des guerres du Nord successives qui se sont étendues à tout le continent, la carrière de mercenaire n'a jamais été très lucrative. On trouve des soldats mercenaires, des irréguliers et des unités de la Compagnie libre partout, de la mer de l'Ouest aux montagnes de l'Est.

Le déclenchement de la troisième guerre du Nord, en particulier, a vu l'emploi de dizaines de milliers de mercenaires par les royaumes du Nord et bien que Nilfgaard commande l'armée la plus puissante du monde connu, même eux renforcent leurs effectifs avec des guerriers recrutés localement ou enrôlés pour former des unités d'irréguliers.

Opinion professionnelle (Tactique SD 13)

Les mercenaires sont une épée à double tranchant. Certains peuvent n'être utiles qu'en tant que pions, mais un contrat stable avec une compagnie fiable peut être vital pour le succès à long terme de toute action militaire, surtout si des renforts réguliers ne sont pas possibles. Bien qu'ils disposent rarement de l'équipement de la qualité requise par les Codices, les mercenaires sont souvent plus expérimentés que le fantassin moyen ou l'officier fraîchement sorti de l'académie. Si l'on passe sous silence leurs méthodes légèrement non conventionnelles.

- Une Exposition sur la Guerre,
Commandant Dremidydd aep
Siams

COMPETENCES
Vigilance +6
Bagarre +6
Courage +8
Arbalète +7
Esquive / Evasion +6
Résilience +7
Mêlée +7
Résistance à la contrainte +3
Résistance à la magie +4
Equitation +4
Lames courtes +5
Furtivité +5
Escrime +6
Tactique +5
Survie +4

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Arbalète	4d6+2	Portée 100m	1
Poignard	2d6+2	Saignement (25%), PRE +1	1
Epée	2d6+4	-	1

Butins
Couronnes (3d10)
Carreaux (20)
Objets communs (1d6)
Capuche à tissage renforcé
Brigandine
Pantalon renforcé
Bocle d'acier

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Paranoïa professionnelle

Lorsqu'ils effectuent un jet de Perception humaine ou de Négocio, les mercenaires réalisent chacun un jet mais ils ne conservent que le meilleur résultat, qui vaut pour le groupe entier.

Acheter et Payer

Les mercenaires sont généralement soit engagés individuellement, soit organisés en groupes indépendants de taille importante, qui sont engagés par diverses nations sur tout le continent.

L'argent est la principale motivation de toute unité de mercenaires, et la corruption, au lieu d'une confrontation directe, est parfois possible, même si elle est coûteuse.

Les mercenaires peuvent être de n'importe quelle nation ou race, cette entrée ne doit être utilisée qu'à titre de référence, les MJs sont encouragés à la modifier s'ils en ont besoin.

Certaines unités de mercenaires peuvent contenir ou être entièrement composées de biens de cavalerie.

Cheval

Athlétisme	+11
Mod. de contrôle	+2
Vitesse	12
PS	40
Poids	100

MenaceFaible
Complexe**Récompense**

45 couronnes

ArmureTête : 3
Torse : 5
Jambes : 5

INT	4
REF	6
DEX	7
COR	7
VIT	7
EMP	6
TECH	4
VOL	4
CHA	0

ETOU	5
COU	21
SAUT	4
END	25
ENC	50
REC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Rivières, lacs et côtes
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes

PIRATES

Savoir universitaire (Education SD 12)

Les pirates sont monnaie courante le long des côtes et des rivières du continent. La guerre est toujours lucrative pour de tels éléments criminels, et beaucoup d'entre eux se tournent vers la contrebande plutôt que vers la piraterie pure et simple pour gagner leur vie.

Bien que les pirates fluviaux soient plus nombreux, leurs collègues de la mer représentent un danger bien plus grand. Bien que la plupart des pirates tentent d'éviter le meurtre pur et simple pour ne pas être repérés par les autorités, les pirates de la mer se contentent de saborder les navires de leurs cibles.

Les plus tristement célèbres sont bien sûr les pirates de Skellige. Ces dangereux hommes des clans ont particulièrement bien réussi contre la marine nilgaardienne lors de la troisième guerre du Nord, et le fait qu'ils soient fortement sponsorisés par les Cidariens en tant que corsaires pour empêcher une manœuvre de flanc des Soldats Noirs à l'ouest est un secret de polichinelle.

Opinion professionnelle (Tactique SD 12)

Les barbares de Skellige ont toujours été une épine dans le pied de l'Empire, mais la piraterie en tout genre peut avoir un effet néfaste sur le déroulement de la campagne. La clé de toute avancée réussie est le train de ravitaillement d'une armée et les pirates peuvent représenter une menace sérieuse pour cette ressource vitale. Il faut se garder d'engager ces criminels selon leurs conditions, mais plutôt viser leurs ports d'escale ou les infrastructures de construction navale. La mobilité est la force des pirates, enlevez-leur cela et ils deviennent vulnérables.

- Une Exposition sur la Guerre,
Commandant Dremidydd aep
Siams

COMPETENCES

Archerie +7
Vigilance +6
Bagarre +8
Courage +6
Esquive / Evasion +7
Résilience +6
Intimidation +8
Mêlée +7
Résistance à la contrainte +7
Résistance à la magie +4
Lames courtes +8
Furtivité +5
Tactique +6
Survie +4

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Arc court	3d6+3	100m, Saignement (100%)	1
Poignard	2d6+2 (+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Hache d'armes	5d6(+2)	-	1

Butins

Couronnes (1d10)
Flèches / Carreaux (20)
Objets communs (1d6)
Capuche d'archer
Gambison léger
Pantalon matelassé

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Cocktail explosif

Les pirates utilisent souvent le sabotage contre des cibles côtières et des navires ennemis. Ils peuvent lancer un incendiaire improvisé en pleine action, en utilisant l'Athlétisme, à une distance de COR x 2m. Cela leur permet d'enflammer tout ce qui se trouve dans un cône de 2m. Si le pirate est touché par une attaque de feu, il y a 50% de chance qu'il s'enflamme.

Pas d'honneur parmi les voleurs

Les pirates se battent pour voler, rien de plus, rien de moins. Ils se battent rarement jusqu'à la mort, à moins d'être particulièrement désespérés ou d'avoir une motivation particulière. Un groupe de pirates n'engagera presque jamais le combat contre une cible à moins que les circonstances ne penchent fortement en leur faveur, et ils utiliseront tous les sales coups possibles pour s'en assurer.

Vous trouverez ci-dessous les statistiques d'un petit bateau pirates typique, tel un cotre. Ces statistiques peuvent être modifiées pour représenter un navire plus grand, si besoin.

Bateau

Athlétisme	-
Mod. de contrôle	0
Vitesse	10
PS	60
Poids	610

MenaceFaible
Complexe**Récompense**

110 couronnes

ArmureTête : 16
Torse : 20
Jambes : 14

INT	4
REF	7 (4)
DEX	7 (4)
COR	7
VIT	5
EMP	6
TECH	4
VOL	5
CHA	0

ETOU	6
COU	15
SAUT	3
END	30
ENC	60
REC	6
PS	30
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Partout où l'Armée les envoie
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes

INFANTERIE NILFGAARDIENNE

Savoir universitaire (Education SD 12)

L'infanterie lourde est le noyau de la machine de guerre de l'Empire Nilfgaardien et est l'une des principales raisons du succès de leurs armées (pour la plupart) dans les trois guerres du Nord. Les soldats de l'infanterie de l'Empire sont des professionnels, soutenus par des officiers compétents formés à l'Académie militaire Markus Braibant. Ils sont également bien équipés et approvisionnés, grâce à des équipements standardisés produits par des manufactures et expédiés au front dans de vastes trains de ravitaillement.

Tout dans l'armée des Nilfgardiens tourne autour de la discipline et de l'entraînement. Les membres de l'infanterie peuvent s'attendre à être bien soutenus et approvisionnés et, à leur tour, ils sont censés suivre les ordres immédiatement et avec précision. L'email distinctif utilisé sur les lettres dessoldatsnilfgardiensestcequileur donne le surnom péjoratif de « Noirs ».

Opinion professionnelle (Tactique SD 12)

*Le noyau d'infanterie *est* l'armée de l'Empire, ces soldats sont l'élément le plus important du commandant et doivent être traités comme tels. Une unité ne doit jamais être positionnée hors de portée des moyens de soutien tels que les unités de cavalerie, les éclaireurs ou l'artillerie. La discipline doit toujours être maintenue et tout écart par rapport aux codes de la guerre doit être puni selon les directives. L'ordre est ce qui sépare les citoyens des sauvages du Nord.*

- Une Exposition sur la Guerre,
Commandant Dremidydd aep
Siams

COMPETENCES
Athlétisme +7
Vigilance +6
Bagarre +6
Courage +7
Arbalète +7
Esquive / Evasion +6
Résilience +5
Intimidation +3
Commandement +4
Résistance à la contrainte +5
Résistance à la magie +4
Bâton / Lance +8
Furtivité +5
Escrime +8
Tactique +4
Survie +4

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Arbalète	4d6+2	100m portée, PRE +1	1
Esboda	5d6(+2)	PRE +1	1
Hache de guerre	4d6+2 (+4)	Longue portée (2m)	1

Butins
Couronnes (2d10)
Flèches / Carreaux (20)
Objets communs (1d6)
Armet
Armure de plates
Jambières de plates
Bouclier d'acier

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Discipline stricte

S'ils combattent le même ennemi, les fantassins obtiennent un bonus de +1 aux tests de Défense et de Courage.

Niveaux d'infanterie

Comme pour les bandits, l'infanterie peut être rendue plus difficile à combattre en améliorant ses statistiques ou ses PS. Le MJ peut aussi leur donner de meilleures armures ou de meilleures armes.

Rang

L'infanterie est l'épine dorsale des groupes d'armée des Noirs. Ce sont les soldats les plus communs, ceux que la plupart des gens rencontrent. Ils sont généralement loyaux, très disciplinés et bien entraînés. Comme dans toute armée, il y a des exceptions à cette règle, mais des punitions sévères et une supervision presque constante font que la plupart des soldats restent dans le rang.

MenaceFaible
Difficile**Récompense**

250 couronnes

ArmureTête : 8
Torse : 8
Jambes : 8

INT	7
REF	8
DEX	8
COR	5
VIT	7
EMP	8
TECH	6
VOL	8
CHA	0

ETOU	6
COU	21
SAUT	6
END	30
ENC	50
REC	6
PS	30
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Partout
Intelligence	Humaine
Organisation	Généralement solitaire

AGENTS DES SERVICES SECRETS

Savoir universitaire (Education SD 17)

Ce n'est un secret pour personne : l'espionnage est une facette essentielle de la guerre moderne sur le continent et chaque nation, de Korvir à Nilfgaard, emploie des dizaines d'infiltrés, d'espions et d'assassins. Lorsque la troisième guerre du Nord a éclaté, une escarmouche féroce faisait déjà rage dans l'ombre, les royaumes du Nord s'efforçant désespérément de déjouer les espions et les assassins nilfgardiens, bien que ces efforts se soient révélés vains.

Les services secrets nilfgardiens sont parmi les plus disciplinés et les mieux organisés au monde. Bien qu'ils ne soient pas aussi importants ni aussi efficaces que leurs homologues Rédaniens, ils ont quand même réussi à porter des coups fatals aux ennemis de l'Empire et restent les yeux et les oreilles de l'empereur Emhyr var Emreis dans la guerre actuelle.

On trouve des agents nilfgardiens partout sur le continent. Ils surveillent les mages diplômés des académies de magie de l'Empire ou des royaumes du Nord, sèment le chaos et recueillent des renseignements derrière les lignes de front.

Opinion professionnelle (Tactique SD 14)

L'espionnage est un symptôme désagréable de la guerre moderne. Cependant, nos ennemis du Nord dévasteraient nos forces et même nos citoyens si leurs agents n'étaient pas contrôlés par nos propres agents. La Rédania reste notre principal rival sur ce champ de bataille, cette nation barbare parvenant d'une manière ou d'une autre à mettre en place un vaste réseau de renseignement organisé, sans doute dirigé par le roi Radovid lui-même. Il faut toujours se méfier des agents doubles, car ces «soldats», si enclins à la tromperie, peuvent être compromis et retournés par l'ennemi.

- Une Exposition sur la Guerre, Commandant Dremidydd aep Siams

COMPETENCES
Athlétisme +4
Vigilance +8
Bagarre +9
Courage +7
Arbalète +5
Duperie +9
Déguisement +8
Esquive / Evasion +8
Contrefaçon +6
Intimidation +7
Mêlée +7
Persuasion +7
Crochetage +9
Résistance à la contrainte +10
Résistance à la magie +4
Furtivité +4
Escrime +3
Tactique +6
Survie +4

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Arbalète de poing	2d6+2	50m portée, Rechargement lent	1
Stylet	1d6	Dissimulation, PRE +1	1
Coup-de-poing	2d6	-	1
Orion	1d6	10m portée	1

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Spécialiste de l'espionnage

Si nécessaire, les agents peuvent parler n'importe quelle langue parfaitement, et sans accent.

Additifs alchimiques
A condition qu'il leur reste une action, les agents peuvent recouvrir leurs armes tranchantes et perforantes de Venin Noir. Les cibles touchées sont empoisonnées, à moins qu'elles ne réussissent un test de Résilience SD 16.

Butins

Couronnes (5d10)

Flèches / Carreaux (20)

Objets communs (1d6)

Capuche à tissage renforcé

Gambison à tissage renforcé

Pantalon à tissage renforcé

Nécessaire de déguisement

Outils de voleur

Forge portable

Renseignements / Ordres

Bricoleur, tailleur, soldat, espion

Les agents se procurent souvent des armures et des armes différentes pour mieux s'infiltrer dans les lieux ou se créer de fausses identités.

Bien que cette entrée soit conçue comme un espion de Nilfgaard, elle peut facilement être modifiée pour devenir un espion de n'importe quel pays.

MenaceFort
Simple**Récompense**

500 couronnes

ArmureTête : 14
Torse : 16
Jambes : 16

INT	3
REF	8 (7)
DEX	6 (5)
COR	8
VIT	4
EMP	5
TECH	2
VOL	7
CHA	0

ETOU	7
COU	12
SAUT	4
END	35
ENC	80
REC	7
PS	35
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Partout
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes, petites unités

PACIFICATEUR DE GEMMERA

Savoir universitaire (Education SD 14)

Les Gemmeriens ont toujours été considérés comme un peuple brutal. La Gemmera elle-même est une terre stérile remplie de villages et de villes minières en guerre, et Nilgaard a eu quelques difficultés à soumettre les indigènes. Aujourd'hui, Nilgaard utilise ses talentueux guerriers dans des unités de mercenaires dans tout l'Empire et au-delà. Les Gemmeriens sont facilement reconnaissables par leur taille, qui éclipse tous les peuples sauf les habitants de Skellige et les Kaedweniens au Nord.

Les pacificateurs portent généralement des armures relativement légères, et misent sur une offensive écrasante au combat. Ils sont généralement équipés de lames Torrwir de 2 mètres de long, des armes monstrueuses utilisées pour démembrer les chevaux afin de briser les charges de la cavalerie et d'intimider l'opposition de l'infanterie.

Opinion professionnelle (Tactique SD 13)

Les pacificateurs Gemmeriens ont contribué à vaincre les insurrections de Maecht, Ebbing et Geso. Il est vrai que leurs tactiques peuvent déplaire à certains, mais en tant que troupes de choc, ils sont incroyablement efficaces. Si le fait de brutaliser des traîtres et des barbares sauve la vie de bons citoyens Nilgaardien, alors de telles actions sont certainement justifiées. Les pacificateurs peuvent être débordés si les ennemis sont trop nombreux, mais même un seul d'entre eux est plus que suffisant pour combattre deux ou trois fantassins réguliers.

- Une Exposition sur la Guerre, Commandant Dremidydd aep Siams

COMPETENCES
Athlétisme +5
Vigilance +4
Bagarre +9
Courage +9
Esquive / Evasion +7
Résilience +8
Etiquette +7
Intimidation +8
Commandement +5
Mêlée +9
Physique +7
Résistance à la contrainte +8
Résistance à la magie +5
Furtivité +4
Tactique +3
Survie +6

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Poignard	2d6+2 (+6)	Saignement (25%), PRE +1	1
Maillet kaedwenien	6d6+2 (+6)	Météorite, Etourdissement (-2)	1
Hachette	2d6+1 (+5)	18m portée	1

Butins
Couronnes (4d10)
Objets communs (1d6)
Capuche renforcée
Veste de cuir
Pantalon de cuir

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Soldats entraînés

Les pacificateurs sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.

Pouvoir destructeur

Les pacificateurs ont un bonus de +2 pour résister aux tentatives de les déséquilibrer, de les clouer au sol ou de les charger. Les effets de choc sont également 25% moins efficaces.

La brutalité de la guerre

Les pacificateurs existent pour répandre la terreur. Cela signifie qu'ils se livrent régulièrement à des actions vraiment terribles, comme le meurtre et le viol, afin de rendre passifs les civils nouvellement conquis. Ces actions sont évidemment délicates, et peuvent facilement être soit ignorées entièrement, soit dissimulées en coulisses si le MJ le souhaite.

MenaceFort
Complexe**Récompense**

650 couronnes

ArmureTête : 30
Torse : 30
Jambes : 30

INT	4
REF	8 (5)
DEX	7 (4)
COR	7
VIT	5
EMP	6
TECH	3
VOL	7
CHA	0

ETOU	7
COU	15
SAUT	3
END	35
ENC	70
REC	7
PS	35
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Partout
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes, petites unités

CHEVALIERS NILFGAARDIENS

Savoir universitaire (Education SD 12)

Une avant-garde de cavalerie lourde Nilfgaardienne en pleine charge est vraiment terrifiante. Ils font partie des soldats les plus emblématiques des armées de l'Empire, la plupart de leurs adversaires ne font pas le poids face à eux. Comme le reste de la force Nilfgaardienne, ils privilégient les armures et les armes lourdes, en utilisant une approche agressive qui s'appuie sur la force pure pour percer les lignes ennemies.

Les Chevaliers de l'Empire disposent de certaines des meilleures armures et armes produites par l'humanité sur le continent aujourd'hui, ainsi que des plus grandes montures que Nilfgaard puisse offrir. Ce sont de véritables soldats d'élite et ils sont utilisés avec parcimonie sur le champ de bataille, réservés à la rupture de positions clés ou à l'attaque de cibles vitales.

Une cavalerie plus légère est également utilisée, notamment dans les manœuvres de flanc ou pour harceler les positions ennemies, et est généralement déployée en brigades plus importantes que les chevaliers les plus lourds.

Opinion professionnelle (Tactique SD 13)

Une charge de cavalerie bien placée peut transformer la victoire en défaite. Une avant-garde engagée peut cependant s'enliser et se retrouver débordée si sa cible n'est pas choisie avec soin.

Les brigades de cavalerie légère sont vos soldats les plus réactifs et peuvent être rapidement déployées pour contrer tout événement imprévu tel que des embuscades ou pour apporter un soutien rapide à la pression dans une bataille rangée.
- Une Exposition sur la Guerre, Commandant Dremidydd aep Siams

COMPETENCES

Vigilance +5
Bagarre +8
Courage +8
Esquive / Evasion +7
Résilience +7
Intimidation +4
Commandement +7
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +6
Equitation +9
Lames courtes +6
Bâton / Lance +10
Furtivité +3
Escrime +9
Tactique +6
Survie +5

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Poignard	2d6+2 (+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Lame vicovarienne	5d6+4 (+6)	Equilibrée	1
Hache de bataille	4d6+1 (+4)	Longue portée (2m)	1

Butins

Couronnes (4d10)
Flèches / Carreaux (20)
Objets communs (1d6)
Casque nilfgaardien
Armure de plates nilfgaardienne
Jambières nilfgaardiennes

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Soldats entraînés

Les chevaliers sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.

Choc et effroi

Les chevaliers n'ont pas besoin d'effectuer des jets de contrôle après avoir chargé lorsqu'ils sont à cheval. De plus, lorsqu'ils sont montés et en armure complète, ils ont un bonus de +3 aux jets d'Intimidation.

Cavalerie légère

Les chevaliers peuvent être rendus moins difficiles à combattre en diminuant leurs statistiques ou leurs PS. Le MJ peut également leur donner une armure et un équipement plus légers.

Spécialistes

Les chevaliers se battent presque toujours à cheval. Ils disposent de sacoches, d'une selle de cavalerie (+1 aux jets de Contrôle), d'oeillères (+1 pour calmer la monture) et de barde de mailles (15 PA).

Cheval de guerre

Athlétisme	+12
Mod. de contrôle	-1
Vitesse	11
PS	50
Poids	270

MenaceFaible
Complexe**Récompense**

100 couronnes

ArmureTête : 14
Torse : 14
Jambes : 14

INT	4
REF	7 (6)
DEX	7 (6)
COR	7
VIT	6
EMP	5
TECH	3
VOL	6
CHA	0

ETOU	6
COU	18
SAUT	3
END	35
ENC	60
REC	6
PS	30
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Partout
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes

SOLDATS DES ROYAUMES DU NORD

Savoir universitaire (Education SD 10)

Les royaumes du Nord déploient une grande variété de forces d'infanterie de tous les horizons et de différentes nations. Aucune nation du Nord n'est pareille lorsqu'il s'agit de tactiques et d'équipements de combat. La seule caractéristique qu'elles partagent généralement est que leurs unités comptent de nombreux vétérans des deux premières guerres, ce qui se traduit par de nombreux soldats ayant une expérience de combat étonnante, répartie sur une ou deux décennies de guerre.

Bien qu'elle soit sous-équipée et généralement moins bien entraînée que l'infanterie de l'Empire, l'infanterie des Royaumes du Nord se bat pour ses foyers, ce qui lui confère une férocité peu familière aux soldats de la province.

Opinion professionnelle (Tactique SD 12)

Les barbares du Nord déploient une infanterie désorganisée et indisciplinée, sujette à la corruption et au manque de moral. Il ne faut cependant pas les sous-estimer, car ils possèdent une détermination qui trahit leur apparence et leur nombre est comparable aux forces propres de l'Empire.

- Une Exposition sur la Guerre, Commandant Dremidydd aep Siams

COMPETENCES
Archerie +7
Athlétisme +4
Vigilance +6
Bagarre +6
Courage +6
Esquive / Evasion +6
Résilience +5
Intimidation +5
Commandement +4
Mêlée +7
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +5
Furtivité +5
Escrime +6
Tactique +3
Survie +5

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Arc court	3d6+3	100m portée	1
Krigsverd	4d6+4 (+6)	PRE +2	1
Masse d'armes	5d6 (+2)	-	1

Butins
Couronnes (3d10)
Flèches / Carreaux (20)
Objets communs (1d6)
Capuche renforcée
Armure de hallebardier
Jambières rédaniennes
Bocle d'acier

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Aguerris

S'ils se battent pour défendre les Royaumes du Nord contre leurs ennemis, les soldats ont un bonus de +1 pour les actions d'attaque.

Niveaux d'infanterie

Comme pour les bandits, l'infanterie peut être rendue plus difficile à combattre en améliorant ses statistiques ou ses PS. Le MJ peut aussi leur donner une meilleure armure ou de meilleures armes.

Grande variété

Les soldats du Nord peuvent provenir de n'importe quel pays, rassemblés sous la bannière des Royaumes du Nord. Dans cette optique, les armes ou armures dont ils sont équipés peuvent facilement être modifiées pour s'adapter à une nation ou une unité particulière.

MenaceMoyen
Complexe**Récompense**

450 couronnes

ArmureTête : 16
Torse : 16
Jambes : 16

INT	3
REF	8
DEX	8
COR	8
VIT	4
EMP	5
TECH	2
VOL	7
CHA	0

ETOU	7
COU	12
SAUT	2
END	35
ENC	80
REC	8
PS	35
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Partout
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes, petites unités

CAVALERIE DE KAEDWEN

Savoir universitaire (Education SD 10)

Comme beaucoup d'autres pays des Royaumes du Nord, le royaume de Kaedwen possède une armée nombreuse et bien entraînée, composée de commandants valeureux et de soldats courageux capables de tolérer le temps terriblement froid du terrain. Bien que les soldats Kaedweniens ne soient pas les meilleurs épéistes des royaumes du Nord, ils comptent sans aucun doute parmi les meilleurs dans l'utilisation des armes de siège et des unités de cavalerie.

La «crème de la crème» de l'armée de Kaedwen est la Bannière de Dun, une unité de cavalerie caractérisée par des soldats portant des manteaux et des casquettes de castors. Lorsque l'armée Nilfgaardienne a envahi le royaume d'Aedirn, l'unité est venue aider ses voisins, réussissant à libérer le Lormark. La Bannière de Dun a également pris part à la bataille de Brenna en 1268 où elle a détruit les soldats Nilfgardiens sous ses sabots.

Opinion professionnelle (Tactique SD 13)

Les Kaedweniens abritent une des meilleures cavaleries que j'ai eu la malchance de rencontrer, après les Chevaliers de l'Empire. Il est sage de reconnaître à quel point la Bannière de Dun a été décisive dans la bataille de Brenna ; leurs lourdes masses peuvent détruire même les armures les plus solides et leur mobilité tient à distance les tentatives de contre-attaque les plus sérieuses.

- Une Exposition sur la Guerre, Commandant Dremidydd aep Siams

COMPETENCES
Athlétisme +4
Vigilance +4
Bagarre +9
Courage +9
Esquive / Evasion +7
Résilience +8
Intimidation +8
Commandement +5
Mêlée +9
Physique +7
Résistance à la contrainte +8
Résistance à la magie +5
Equitation +7
Furtivité +4
Tactique +3
Survie +6

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Arc court	3d6+2	100m portée, Saignement (100%)	1
Hachette	2d6+1 (+3)	-	1
Maillet kaedwenien	6d6+2 (+4)	Météorite, Etourdissement (-2)	1

Butins
Couronnes (4d10)
Flèches / Carreaux (20)
Objets communs (1d6)
Veste de cuir
Pantalon de cuir

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Soldats entraînés

Les cavaliers Kaedweniens sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.

Tirailleur

En terrain accidenté, la cavalerie de Kaedwen ne subit pas la pénalité de -2 pour les conditions marécageuses, envahies par la végétation ou difficiles.

Cavalerie légère

Le terrain de Kaedwen ne convient pas aux chevaux de guerre, leur cavalerie est donc généralement déployée sur des montures agiles. Les cavaliers Kaedweniens se battent presque toujours à cheval. Ils disposent de sacoches, d'une selle de cavalerie (+1 aux jets de Contrôle), d'oeillères (+1 pour calmer la monture) et de barde de cuir (10 PA).

Cheval	
Athlétisme	+11
Mod. de contrôle	+2
Vitesse	12
PS	40
Poids	100

MenaceMoyen
Difficile**Récompense**

300 couronnes

ArmureTête : 14
Torse : 16
Jambes : 12

INT	6
REF	9 (8)
DEX	8 (7)
COR	7
VIT	7
EMP	5
TECH	7
VOL	6
CHA	0

ETOU	6
COU	21
SAUT	4
END	30
ENC	70
REC	6
PS	30
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Partout
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes

STRIES BLEUES

Savoir universitaire (Education SD 14)

Les Stries Bleues sont une unité d'élite des forces spéciales de l'armée témérienne. Elle est dirigée par Vernon Roche, un ancien paysan qui a gravi les échelons pour devenir l'un des chefs militaires les plus fiables du Roi Foltest. Cette petite unité est composée d'audacieux sabreurs, de spécialistes des interrogatoires et d'éclaireurs presque silencieux, tous extrêmement fidèles à leur chef.

La petite taille de l'unité et le niveau d'expérience de ses membres font qu'elle s'appuie presque exclusivement sur des tactiques d'embuscade et de guérilla. Ils se livrent fréquemment à des sabotages et parfois même à des assassinats brutaux pour atteindre leurs objectifs. L'unité nourrit une haine des non-humains qui les conduit souvent à entrer en conflit avec les commandos de Scoia'tael.

Opinion professionnelle (Tactique SD 14)

Les unités des forces spéciales telles que les Stries Bleues de Temeria sont des adversaires dangereux à affronter sur le terrain. Dirigées par des commandants compétents, ces unités peuvent harceler et retarder une armée apparemment indéfiniment. Une fois l'invasion terminée, ce sont de petites unités comme celles-ci qui forment souvent l'épine dorsale des mouvements de résistance, ce qui rend leur élimination hautement prioritaire pour éviter des décennies de conflits potentiels.

- Une Exposition sur la Guerre, Commandant Dremidydd aep Siams

COMPETENCES
Athlétisme +8
Vigilance +7
Bagarre +8
Courage +6
Arbalète +6
Esquive / Evasion +5
Résilience +5
Intimidation +5
Commandement +4
Mêlée +7
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +5
Furtivité +8
Escrime +7
Tactique +6
Fabrication de pièges +8
Survie +9

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Arbalète	4d6+2	100m portée, Saignement (100%), PRE +1	1
Kord	5d6(+2)	Saignement (25%)	1
Poignard	2d6+2 (+4)	Saignement (25%)	1

Butins
Couronnes (2d10)
Flèches / Carreaux (20)
Objets communs (1d6)
Capuche renforcée
Veste de cuir
Pantalon renforcé

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Soldats entraînés

Les Stries Bleues sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.

Spécialistes des embuscades

Lorsqu'ils font un jet de Furtivité pour se cacher de leurs cibles, les Stries Bleues utilisent le jet de Furtivité le plus élevé parmi tous les membres du groupe. Ce jet compte pour l'ensemble du groupe.

Opérations spéciales

Les Stries Bleues utilisent presque toujours des tactiques d'embuscade et de fuite, soit en poursuivant ou en attirant des cibles dans les rangs des alliés, soit en posant des pièges le long de la route. (Voir le Livre de base, p. 55)

MenaceMoyen
Simple**Récompense**

400 couronnes

ArmureTête : 12
Torse : 14
Jambes : 14

INT	5
REF	8 (7)
DEX	8 (7)
COR	7
VIT	5
EMP	4
TECH	3
VOL	7
CHA	0

ETOU	7
COU	15
SAUT	3
END	35
ENC	35
REC	7
PS	35
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Partout
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes, petites unités

HALLEBARDIERS REDANIENS

Savoir universitaire (Education SD 12)

Les hallebardiers Rédaniens sont parmi les meilleurs de l'infanterie lourde déployée par les armées des royaumes du Nord. Ces soldats lourdement armés sont si emblématiques que les hallebardes qu'ils portent sont même connues sous le nom de «hallebarde rouge». Les hallebardiers sont généralement déployés en réponse à la cavalerie ennemie sur le champ de bataille, et une ligne de ces soldats peut briser même la charge la plus féroce qui anéantirait toute autre unité.

Les hallebardes sont monnaie courante en Rédanie et le pays fait un usage intensif de ces unités d'infanterie lourde, les engageant volontiers en première ligne et pour sécuriser les positions vitales.

Opinion professionnelle (Tactique SD 12)

L'utilisation du hallebardier par la Rédanie représente un obstacle de taille à la mise en place de la cavalerie lourde. Une avant-garde en plein essor risque de trop s'engager dans l'attaque et subira de lourdes pertes si elle engage une ligne de ces soldats. La conception de la hallebarde et l'entraînement de ces unités en font un adversaire dangereux, même pour l'infanterie lourdement blindée de l'Empire. La prudence est de mise.

- Une Exposition sur la Guerre, Commandant Dremidydd aep Siams

COMPETENCES

Archerie +7
Athlétisme +5
Vigilance +6
Bagarre +6
Courage +6
Esquive / Evasion +7
Résilience +5
Intimidation +5
Commandement +4
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +5
Bâton / Lance +9
Furtivité +5
Escrime +6
Tactique +3
Survie +5

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Epée de chevalier	2d6+4 (+6)	-	1
Poignard	2d6+2 (+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Hallebarde rouge	6d6+3 (+5)	Longue portée (2m)	1

Butins

Couronnes (3d10)
Objets communs (1d6)
Camail
Armure de hallebardier rédanie
Jambières rédaniennes

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Soldats entraînés

Les hallebardiers Rédaniens sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.

Prêt !

Un hallebardier peut passer son action à se préparer contre une cible, en retardant son attaque jusqu'à ce que la cible soit à portée de son arme. Si cette cible charge, le hallebardier obtient un bonus de +1 pendant cette attaque.

MenaceMoyen
Complexe**Récompense**

500 couronnes

ArmureTête : 10
Torse : 10
Jambes : 10

INT	4
REF	7
DEX	6
COR	8
VIT	4
EMP	6
TECH	6
VOL	6
CHA	0

ETOU	7
COU	12
SAUT	2
END	35
ENC	80
REC	7
PS	35
VIG	0



Taille	Taille naine
Poids	Poids naine
Environnement	Zones rurales, forêts et routes
Intelligence	Humaine
Organisation	Petits groupes

MARAUDEURS SCOIA'TAEL

Savoir universitaire (Education SD 14)

Bien que relativement bien traités par les humains par rapport à leurs compatriotes elfiques, le mouvement Scoia'tael attire toujours un nombre surprenant de nains parmi eux. Ces féroces combattants apportent un niveau d'ingéniosité qui ne viendra parfois pas naturellement aux elfes. La tactique principale du maraudeur est similaire à celle d'un bandit de grand chemin, bien qu'un peu plus brutale ; elle se concentre sur l'embuscade comme on peut l'attendre des Scoia'tael, mais les maraudeurs privilégient l'utilisation de pièges pour épingler ou blesser l'ennemi avant de charger avec une hache, ou dans certains cas, des explosifs.

Les équipements des Races anciennes sont introduits clandestinement dans les zones d'activité des Scoia'tael avec l'aide des Havekars et sont utilisés avec parcimonie en raison de leur qualité et de leur coût, mais les maraudeurs savent les utiliser efficacement.

Opinion professionnelle (Tactique SD 10)

Les Scoia'tael sont une préoccupation passagère, de peu d'importance tactique. Ils sont cependant utiles comme des pions, comme l'ont prouvé les événements du Coup d'Etat de Thanedd, et subissent une haine plus grande de la part des barbares du Nord que de l'Empire. Encore une preuve de l'avantage des lois civilisées sur les coutumes tribales grossières.

- Une Exposition sur la Guerre, Commandant Dremidydd aep Siams

COMPETENCES
Athlétisme +7
Vigilance +6
Bagarre +8
Courage +7
Arbalète +7
Esquive / Evasion +4
Résilience +5
Commandement +4
Mêlée +7
Résistance à la contrainte +5
Résistance à la magie +7
Lames courtes +6
Furtivité +8
Tactique +4
Fabrication de pièges +7
Survie +7

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Arbalète de poing gnome	2d6	100m portée, PRE +3, (Ablation)	1
Couperet nain	3d6(+2)	PRE +2	1
Hache naine	5d6+3 (+5)	PRE +3	1

Butins
Couronnes (2d10)
Carreaux (20)
Impacts nains (1d6)
Objets communs (1d6)
Cotte de mailles gnome

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Soldats entraînés

Les maraudeurs sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.

Cotte de mailles gnome

La cotte de mailles gnome donne au maraudeur une résistance aux dégâts tranchants.

Outils supérieurs

Bien qu'ils soient conçus avec des équipements des Races Anciennes, les maraudeurs peuvent être ré-équipés pour utiliser des équipements banals si le MJ le souhaite. Le MJ peut aussi augmenter la difficulté en leur donnant de meilleures armures ou armes de la section « Armures des Races Anciennes ». Des bombes peuvent également être données aux maraudeurs, mais ces armes sont extrêmement mortelles et peuvent rapidement tuer un groupe de joueurs.

La haine est profonde

Bien que les elfes soient le plus courant, les Scoia'tael font aussi appel à d'autres membres des Races Anciennes comme les halfelins, les gnomes et les nains.

MenaceMoyen
Complexe**Récompense**

500 couronnes

ArmureTête : 20
Torse : 20
Jambes : 20

INT	4
REF	7
DEX	9
COR	5
VIT	8
EMP	6
TECH	4
VOL	7
CHA	0

ETOU	6
COU	15
SAUT	3
END	30
ENC	50
REC	6
PS	30
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Zones rurales, forêts et routes
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes, petites unités

VETERANS SCOIA'TAEL

Savoir universitaire (Education SD 14)

Normalement, la Scoia'tael tente de faire profil bas dans les royaumes du Nord. Cela est principalement dû au risque de représailles accrues et à l'attention non désirée portée aux zones isolées où ils opèrent. Parfois, cependant, une cible est trop tentante ou la vengeance trop lourde et les Scoia'tael rassemblent une partie de leurs forces, attaquant directement.

Les vétérans représentent les troupes de choc des Scoia'tael, des soldats d'élite qui ne sont que très peu déployés sur le champ de bataille, et seuls les commandos les plus importants peuvent avoir les effectifs ou les ressources nécessaires pour soutenir des soldats de cette envergure.

Opinion professionnelle (Tactique SD 12)

Les Scoia'tael forment parfois des troupes de guerre pour attaquer des cibles de grande valeur ou s'engager dans la haine mesquine qui fait la réputation de ce mouvement. Ces bandes sont un ennemi dangereux, enclines à des tactiques de fuite, en utilisant un équipement supérieur sans doute volé à leurs proches plus civilisés. Ces unités sont compétentes dans une grande variété de rôles et sont des épéistes, des archers et des cavaliers compétents. Heureusement, l'Empire est rarement une cible pour ces attaques, et ils réservent leur haine aux dirigeants des Royaumes du Nord, en particulier Kaedwen et Redania.

- Une Exposition sur la Guerre, Commandant Dremidydd aep Siams

COMPETENCES
Archerie +9
Athlétisme +7
Vigilance +9
Bagarre +6
Courage +6
Esquive / Evasion +8
Résilience +4
Commandement +3
Résistance à la contrainte +5
Résistance à la magie +4
Equitation +6
Furtivité +8
Escrime +8
Tactique +6
Survie +8

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Arc de voyage elfe	4d6	200m portée, PRE +2, (Saignement (100%))	1
Messer elfe	3d6+4	PRE +2	1
Vouge elfe	4d6+3	Longue portée (2m), Saignement (25%)	1

Butins
Couronnes (2d10)
Flèches / Carreaux (20)
Fouisseuse elfe
Objets communs (1d6)
Armure Scoia'tael

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Soldats entraînés

Les vétérans sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.

Armure Scoia'tael

L'armure Scoia'tael est faite avec des feuillages et des fourrures intégrés. Lors d'un voyage en pleine nature, le porteur obtient un bonus de +2 aux jets de Furtivité.

Outils supérieurs

Bien qu'ils soient conçus avec des équipements des Races Anciennes, les vétérans peuvent être ré-équipés pour utiliser des équipements banals si le MJ le souhaite. Le MJ peut aussi augmenter la difficulté en leur donnant de meilleures armures ou armes de la section « Armures des Races Anciennes ». Des bombes peuvent également être données aux maraudeurs, mais ces armes sont extrêmement mortelles et peuvent rapidement tuer un groupe de joueurs.

Tirailleurs

Les vétérans se battent parfois à cheval. Ils disposent de sacoches, d'une selle de course (+2 aux jets de Contrôle), d'oeillères (+1 pour calmer la monture) et de bardes de cuir (10 PA).

Cheval	
Athlétisme	+11
Mod. de contrôle	+3
Vitesse	12
PS	40
Poids	100

MenaceMoyen
Complexe**Récompense**

600 couronnes

ArmureTête : 8
Torse : 20
Jambes : 20

INT	4
REF	8 (7)
DEX	7 (6)
COR	9
VIT	4
EMP	5
TECH	4
VOL	7
CHA	0

ETOU	8
COU	12
SAUT	2
END	40
ENC	90
REC	8
PS	40
VIG	0



Taille	Taille naine
Poids	Poids nain
Environnement	Généralement près de Mahakam
Intelligence	Humaine
Organisation	En groupes

DEFENSEURS DE MAHAKAM

Savoir universitaire (Education SD 14)

Bien que Mahakam soit officiellement un état vassal de la Temeria, elle a reçu un niveau d'autonomie généreux ; ceci est principalement pour assurer l'approvisionnement en minerais vitaux de l'Etat montagnard. En raison de ce statut politique inhabituel, Mahakam déploie sa propre force militaire pour protéger ses frontières et parmi celles-ci se trouvent les unités d'infanterie lourdement armées connues sous le nom de Défenseurs de Mahakam.

Contrairement aux divers soldats volontaires qui se battent pour les royaumes du Nord, on croise rarement les Défenseurs en dehors de Mahakam ; ils sont principalement stationnés dans les quelques cols montagneux facilement accessibles de la région.

Opinion professionnelle (Tactique SD 12)

L'armée de volontaires de Mahakam s'est révélée être un adversaire redoutable lors de la deuxième guerre du Nord et je n'envie pas l'officier qui doit affronter ces soldats maintenant que la troisième guerre a vraiment commencé. Le terrain traître de Mahakam et l'infanterie lourde stationnée à ses frontières rendent peu probable une invasion du pays. Leur prestigieuse endurance, la qualité légendaire de leurs armes et de leurs blindages et leur connaissance de leur terrain presque invincibles sur le terrain.
- Une Exposition sur la Guerre, Commandant Dremidydd aep Siams

COMPETENCES

Athlétisme +5
Vigilance +7
Bagarre +7
Courage +7
Arbalète +8
Esquive / Evasion +8
Résilience +6
Commandement +6
Mêlée +9
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +7
Furtivité +2
Tactique +5
Survie +5

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Arbalète lourde naine	5d6	300m portée, PRE +3, (Ablation)	1
Marteau mahakamien	5d6(+2)	Perforation	1
Couperet nain	3d6(+2)	PRE +2	1

Butins

Couronnes (2d10)
Flèches / Carreaux (20)
Impacts nains (1d6)
Objets communs (1d6)
Armure de plates
Jambières de plates
Pavois mahakamien

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Soldats entraînés

Les Défenseurs sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.

Soutien fort

Les Défenseurs peuvent ignorer 2 points de VE de leur armure.

Outils supérieurs

Bien qu'ils soient conçus avec des équipements des Races Anciennes, les Défenseurs peuvent être ré-équipés pour utiliser des équipements banals si le MJ le souhaite. Le MJ peut aussi augmenter la difficulté en leur donnant de meilleures armures ou armes de la section « Armures des Races Anciennes ».