



Brigandyne

AVENTURES DE SANG ET D'ACIER

Le Bestiaire

Brigandyne

Le Bestiaire

Un jeu de **James Tornade**

Illustrations: Dusan Kostic, Breaker Maximus, Depositphotos

Remerciements: *Un grand merci à toutes les personnes qui ont soutenu Brigandyne, qui lui ont donné sa chance à leur table de jeu, ou tout simplement qui l'ont conseillé à des amis (ou des ennemis !).*

Inspirations: Warhammer, Terres de Légendes, Donjons et Dragons, Aquelarre, Légendes des Contrées Oubliées, Thoan, Sable Rouge, Alejandro Jodorowsky, et quelques Livres Dont Vous Etes le Héros.

Table des matières

INTRODUCTION

Qu'est-ce qu'un bestiaire ?	3
De l'utilité d'un bestiaire	3
Les valeurs des adversaires	4
Légendes et rumeurs	4

LIVRE I : LES RENCONTRES

Animaux et bêtes sauvages	7
Arbres animés & plantes carnivores	10
Créatures fabriquées	13
Démons de la colère	21
Démons de l'envie	25
Démons de la gourmandise	29
Démons de la luxure	33
Démons de l'orgueil	37
Démons de la paresse	41
Dragons blancs	45
Dragons bleus	47
Dragons noirs	49
Dragons rouges	51
Dragons verts	53
Dragonnets	55
Dragonniers	57
Elfes sylvains	60
Elfes noirs	63
Gobelinoïdes	66
Insectes, vers & parasites	69
Lutins & fées	71
Lycanthropes	73
Morts-vivants : cadavres et zombies	75
Morts-vivants : fantômes et spectres	77
Morts-vivants : squelettes	79
Morts-vivants : vampires	81
Mutants	84
Nains	87
Sorcières	90

LIVRE II : LES ANNEXES

Armes de mêlée	94
Armes de tir	97
Armures	99
Création de synopsis	101

Introduction

Les « Bestiaires monstrueux » et autres « Manuels des Monstres » sont des grands classiques dans la sphère des jeux de rôles de type médiéval-fantastique. Brigandyne ne fait pas exception, en proposant le sien, qui vient compléter celui du livre de base.

QU'EST-CE QU'UN BESTIAIRE ?

Un bestiaire est un livre, un recueil qui rassemble des descriptions d'animaux ou de monstres. Il permet ainsi de mieux connaître la faune dangereuse ou légendaire du monde. Mais ce mot désigne aussi le gladiateur qui affrontait les bêtes féroces dans l'antiquité, ou plus cruel encore: le condamné à mort qui était jeté aux lions. Dans les trois cas, le bestiaire est un terme qui relie l'homme à l'animal ou au monstre, soit par la soif de connaissance, soit par la soif de sang (celle de la bête comme celle du public venu en masse admirer un spectacle violent).

En jeu de rôle, le bestiaire tient exactement le même rôle, en donnant les informations au Meneur de Jeu (MJ) à propos d'animaux ou de monstres notables, et en lui permettant de les mettre en scène face aux Personnages-Joueurs (PJ) lors de combats féroces.

DE L'UTILITÉ D'UN BESTIAIRE

J'ai toujours considéré les bestiaires des jeux de rôle comme une « usine à scénarios ». Piocher un monstre au hasard et imaginer comment l'impliquer dans une histoire est une des façons les plus simples et les plus inspirantes pour concevoir une trame.

De plus, les bestiaires permettent tout simplement de simplifier la tâche du Meneur de Jeu, en tenant à disposition, toutes les caractéristiques techniques des adversaires qu'il mettra en face des personnages. Leurs valeurs, leurs armes, leurs pouvoirs, tout est prêt à être utilisé en cours de partie !

Abréviations utilisées	Caractéristiques
MJ: Meneur de Jeu	
PJ: Personnage-Joueur	
PNJ: Personnage-Non-Joueur	
DI100: Dé à « cent faces » (deux dés à dix faces)	
RU: Résultat des Unités	
PV: Points de Vie	COM: Combat
PF: Points de Fortune	CNS: Connaissances
BF: Bonus de Force	DIS: Discrétion
MODO: Modificateur d'opposition	END: Endurance
	FOR: Force
	HAB: Habiléité
	MAG: Magie
	MVT: Mouvement
	PER: Perception
	SOC: Sociabilité
	SRV: Survie
	TIR: Tir
	VOL: Volonté

Précisions

Voici certains rappels concernant les caractéristiques des créatures de Brigandyne. Même si, comme indiqué dans le livre de base, les adversaires peuvent être facilement décrits en une ligne, il est parfois nécessaire, et souvent plus pratique, de disposer de toutes les valeurs des monstres.

LES VALEURS DES ADVERSAIRES

Les animaux, monstres et autres adversaires pouvant être rencontrés par les PJ sont présentés sous forme d'un petit tableau indiquant leurs valeurs.

Ainsi pour la Gargouille, ce monstre est présenté ainsi :

Gargouille

Petit monstre de pierre, sa tête est vaguement animale, et ses ailes rappellent celles des chauves-souris.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(35)	(50)	(50)	(35)	(35)	(25)	(50)	(40)	(25)	(xx)	(30)	(40)
+10	+15	0	0	+15	+15	+25	0	+10	+25		+20	+10
PV	15	BF: (+3) Griffes +2										
Notes	Vol	Protection de 3 (Peau de pierre)										

Sous le nom de la créature, une courte description donne un exemple d'aspect.

Le tableau indique ensuite les caractéristiques de la créature. La plupart du temps, seule la ligne en gras (celle du *Modificateur d'Opposition* ou MODO) sera utilisée par le MJ car les joueurs feront à n'en pas douter, des tests d'oppositions face à ce monstre.

Pourtant, lorsque le monstre agira *sans opposition* (s'il souhaite se rappeler d'une cachette, s'il veut déverrouiller une porte ou s'il lance de grosses pierres – le tir est un test *normal*), alors le MJ pourra faire un test de D100 sous la caractéristique du monstre, en utilisant la ligne indiquant ses valeurs sur 100.

Le Bonus de Force figure entre parenthèses, et est déjà appliqué aux dégâts de l'arme qu'utilise la créature, et qui sont indiqués juste après (les griffes dans l'exemple ci-dessus). Sont indiquées enfin des précisions sur ses aptitudes spéciales, ou une éventuelle armure.

LÉGENDES ET RUMEURS

Chaque créature du Bestiaire de Brigandyne est accompagnée d'une légende, de rumeurs, de racontars, qui ont pour principal objectif de servir d'inspiration pour le Meneur de Jeu. Ainsi, pour la Gargouille, la légende est la suivante :

Légende : Certains ont vu les gargouilles de la cathédrale se réveiller la nuit. On dit qu'elles sont au service du clergé, qui les envoie espionner ceux qui, par leurs actes ou leurs opinions, s'opposent à son dogme, ou sont suspectés d'hérésie. Plusieurs enlèvements nocturnes ont eu lieu dans la capitale, en pleine rue, sans qu'aucun témoin n'ait vu (ou ne veuille dire) quoi que ce soit. Où sont les prisonniers ?

Ce bestiaire a été conçu pour pouvoir être lu, picoré, consulté, et je l'espère, déclencher une petite étincelle, celle qui donne des images plein la tête, et qui donne envie de remplir une feuille blanche de péripéties, d'intrigues, de lieux étranges et de créatures dangereuses.



LIVRE I

LES RENCONTRES

C'est la partie majeure du livre: elle présente de nombreuses créatures, et donne tous les éléments techniques au MJ pour qu'il puisse les mettre en scène dans ses aventures.



ANIMAUX & BÊTES SAUVAGES

Les bêtes sauvages restent la principale crainte des voyageurs. On ne négocie pas avec une meute de loups, et ils n'ont que faire de votre or. Si la plupart des animaux craignent l'homme, ce n'est pas le cas de ceux présentés dans ce chapitre.

Auroch, taureau hérissé

Taureau aux naseaux fumants, aux cornes recourbées et au cou hérisse de pointes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(xx)	(10)	(60)	(80)	(xx)	(xx)	(40)	(30)	(xx)	(xx)	(xx)	(10)
0	+40	-10	-30				+10	+20				+40
PV	30	BF: (+8) Cornes +8; Sabots +7; Pointes dorsales +7										
Notes	Protection de 2 (Peau épaisse)											
	Coup spécial (30+) Charge furieuse : le personnage qui subit une charge furieuse est projeté lourdement au sol. En plus des dégâts subis, il ne pourra agir au tour d'après.											

Légende : Rien n'est plus effrayant que voir la charge d'un troupeau d'aurochs. On dit alors que la terre se met à trembler et que leur course folle est dictée par les esprits malins. Autrefois, des hommes avaient voué un culte à Varos le Dieu-Auroch, et leurs temples ne sont plus aujourd'hui que ruines, dont on peut encore voir les vestiges dans les hautes-plaines. En témoigne la statue géante du Premier Auroch, dont il ne reste que la tête.

Chauve-souris géante

Les ailes de cette chauve-souris effrayante atteignent les trois mètres d'envergure.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(xx)	(50)	(30)	(25)	(xx)	(xx)	(70)	(50)	(xx)	(xx)	(xx)	(10)
20	0	+20	+25				-20	0				+40
PV	11	BF: (+2) Morsure +0										
Notes	Vol											

Légende : Les gobelins qui montent les chauves-souris géantes occupent une place particulièrement prestigieuse dans leur tribu. On les appelle les Voltigeurs, et ils se doivent d'être petits, légers, et avoir le cœur bien accroché. Ils sont d'une aide précieuse dans les raids, car en plus de leur vitesse et de leurs attaques aériennes (leurs lancers de torches sont particulièrement craints), les Voltigeurs cultivent une apparence effrayante, poussent des cris perçants, et provoquent chez les humains une peur irrésistible.

Hache-bec

Oiseau sans ailes, massif et doté d'un bec monstrueux qui rappelle une hache.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(xx)	(20)	(50)	(40)	(xx)	(xx)	(60)	(45)	(xx)	(xx)	(xx)	(15)
+5	+30	0	+10				-10	+5				+35
PV	14	BF: (+4) Hache-bec +3										
Notes	Coup spécial (30+) : Destruction d'armure : en plus des dégâts infligés, le bec du monstre parvient à déchirer ou enfonce la protection de son adversaire, qui perd 1 point d'armure.											

Légende : Les hache-Becs ont été domestiqués dans les régions du sud, et font souvent office de montures aux fiers guerriers du royaume. Cependant ces grands oiseaux pondent rarement, si bien que leurs œufs sont mis sous bonne garde pour perpétuer leur élevage. Nivat Zerka, un noble capricieux, a demandé à ses cuisiniers de lui concocter un plat à base d'œufs de hache-Bec, pour son futur mariage. Les cuisiniers, qui risquent leur tête, sont prêts à engager des fines lames pour aller dérober les précieux ingrédients.

Lézard de foudre

Varan aux écailles sombres. Ses pattes sont dotées de grosses griffes, et sa langue fourchue s'agit.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(xx)	(50)	(50)	(30)	(xx)	(xx)	(50)	(35)	(xx)	(xx)	(xx)	(15)
+15	0	0	+20				0	+15				+35
PV	16	BF: (+3) Griffes +2										
Notes	Coup spécial (30+) Electrocution : en plus des dégâts subis, le personnage doit tester son END. En cas d'échec, il encaissera (RU+2) points de dégâts dus à l'attaque électrique du lézard.											

Légende : La peau des lézards de foudre est très recherchée dans les Terres de Yélh. Ce territoire est très régulièrement frappé par de puissants orages, et la foudre détruit des maisons, incendie des arbres, et tue sans distinction. La peau des lézards de foudre a la capacité d'attirer les éclairs et permet ainsi de sauver les habitations et les hommes.

Singe sanguinaire

Singe nerveux au poil gris et rouge. Il a de grands crocs et pousse des cris aigus.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(xx)	(50)	(35)	(25)	(xx)	(xx)	(60)	(40)	(xx)	(xx)	(xx)	(10)
+20	0	+15	+25				-10	+10				+40
PV	12	BF: (+2) Morsure +1										
Notes												

Légende : Les singes sanguinaires des îles Doa-dari sont très voraces. La vue du sang les rend fous et un bon moyen de leur échapper est de leur jeter un cadavre fraîchement tué pour qu'ils se repaissent de cette viande fraîche. Des prisonniers condamnés sont parfois envoyés sans arme dans ces îles, à la merci de ces créatures sauvages.

Vorg, loup maudit

Grand loup noir au pelage dru. Il a de petits yeux cruels et une gueule surdéveloppée.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(xx)	(50)	(50)	(40)	(xx)	(xx)	(50)	(60)	(xx)	(xx)	(xx)	(20)
+10	0	0	+10				0	-10				+30
PV	18	BF: (+4) Crocs acérés +4										
Notes	Infatigable : les Vorgs peuvent courir des heures sans se fatiguer.											

Légende : Les Vorgs semblent résulter du croisement entre un loup et un démon. Les Vorgs n'ont ni peur du feu ni des hommes, et sont particulièrement intelligents et vicieux dans leurs attaques. Une légende prétend que les Vorgs sont originaires d'une terre corrompue par le mal, et qu'ils étaient au départ de simples loups comme les autres, mais que de génération en génération, leur espèce s'est transformée en ces horribles bêtes.

Certains disent qu'ils rongent les os des trépassés et dégagent une haleine pestilentielle. Ils se tiennent sur deux pattes et parlent entre eux leur propre langage, inconnu des hommes.



ARBRES ANIMÉS ET PLANTES CARNIVORES

Créatures végétales considérant l'homme comme une proie, ces adversaires dépendent surtout du décor dans lequel vous installerez l'aventure. Un bois maudit ? Une jungle étouffante ? Des jardins royaux ? Un marais brumeux ? Ces adversaires, la plupart du temps invisibles dans leur décor, auront toujours l'avantage de la surprise sur les personnages, perdus dans cet enfer vert.

Arbre-vampire

Grand arbre à l'écorce noire. Il en existe plusieurs sortes.

Légende : Les arbres-vampires envoient leurs feuilles au gré du vent. Sur les très nombreuses feuilles envolées, certaines trouvent une peau sur laquelle se poser délicatement. La feuille se met alors à absorber le sang de sa victime et en retransmettait l'énergie à l'arbre-vampire. Personne ne sait pourquoi ces arbres se nourrissent de sang.

Fleur carnivore géante

Plante de plusieurs mètres de haut dont les pétales forment une gueule aux piquants acérés.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(xx)	(50)	(40)	(35)	(xx)	(xx)	(xx)	(25)	(xx)	(xx)	(xx)	(05)
+5	0	+10	+15					+25				+45
PV	15	BF: (+3) Morsure +2										
Notes												

Légende : Un botaniste fou du nom de Verrissan Jol aurait consacré sa vie à l'édification d'un véritable labyrinthe de plantes carnivores, d'arbres vampires et autres fleurs empoisonnées. L'argent nécessaire à une telle entreprise lui aurait été donné par le Roi dans le but d'y cacher son bien le plus cher. D'aucuns racontent qu'il y jetterait plutôt ses prisonniers ou ses rivaux, pour organiser des jeux cruels.

Homme-arbre

Arbre vivant d'environ 4 m de haut. On distingue parfois un visage sur son écorce.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(10)	(25)	(60)	(55)	(10)	(xx)	(15)	(35)	(25)	(xx)	(20)	(40)
+10	+40	+25	-10	-5	+40		+35	+15	+25		+30	+10
PV	27	BF: (+5) Griffes-branches +5										
Notes	PEUR (1)											

Homme-arbre (géant)

Arbre vivant de 20 m de haut.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(60)	(15)	(25)	(100)	(100)	(10)	(xx)	(15)	(30)	(25)	(xx)	(20)	(70)
-10	+35	+25	-50	-50	+40		+35	+20	+25		+30	-20
PV	80	BF: (+10) Griffes-branches +10										
Notes	PEUR (2)											

Légende : Il existe une île, loin au septentrion des terres connues, recouverte d'une immense forêt. Tous les arbres qui la composent sont vivants, et ils obéissent tous à l'Arbre sacré. Immense et millénaire, il détiendrait tous les secrets de la connaissance et de la magie. Ce mythe est récurrent chez les Elfes Sylvains, mais aucun d'entre eux n'a jamais pu trouver cette île mystérieuse. Pourtant, on dit que la couronne perdue que portait le Roi des Elfes était composée du bois de l'Arbre sacré.

Monstre de ronces

Créature étrange composée de ronces agglomérées, se nourrissant de sang frais.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(55)	(xx)	(20)	(50)	(50)	(xx)	(xx)	(35)	(25)	(xx)	(xx)	(xx)	(25)
-5	+30	0	0				+15	+25				+25
PV	22	BF: (+5) Ronces +4										
Notes	Attaques multiples (2)											

Légende : On raconte qu'un sorcier appelé « Le Seigneur des Ronces » a le pouvoir de planter une épine noire dans le corps de ceux qu'il souhaite voir à son service. L'épine noire vient alors se loger près du cœur de la cible, et pourra le percer en tuant immédiatement son hôte dès que le sorcier l'ordonnera. Des monstres de ronces lui servent de gardiens, et ses esclaves sont nombreux et obéissants.

Mycoïde

Petit être mi-humain, mi-champignon d'environ 1 mètre de haut (son apparence dépend du champignon).

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(25)	(30)	(50)	(30)	(20)	(30)	(xx)	(40)	(35)	(30)	(50)	(30)	(25)
+25	+20	0	+20	+30	+20		+10	+15	+20	0	+20	+25
PV	8	BF: (+2) Gourdin +0										
Notes												

Légende : Les mycoïdes vivent dans des habitations troglodytes, et il y aurait autant de mycoïdes que de variétés de champignons. Ces faibles créatures sont considérées dans les Royaumes de l'Est comme des aliments comme les autres, et de grandes chasses sont organisées régulièrement pour faire un festin de leur chair juteuse. Certains sont, à l'instar de certains champignons, véneneux, et ceux-là sont abattus pour le plaisir.



CRÉATURES FABRIQUÉES

Humanoides conçus de toutes pièces et animées par magie, ces créatures sont de parfaits serviteurs au service de leur créateur. Si celui-ci vient à mourir, ils peuvent continuer à garder leur territoire ou acquérir une liberté nouvelle (c'est le cas des Semblables par exemple, qui est un peuple semi-humain à part entière).

Armure animée

Armure de fer, dont le heaume laisse apparaître deux lueurs froides à la place des orbites.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(30)	(15)	(xx)	(50)	(15)	(15)	(35)	(30)	(15)	(xx)	(35)	(50)
0	+20	+35		0	+35	+35	+15	+20	+35		+15	0
PV	20	BF: (+5) Épée longue +5										
Notes	Protection de 7 (armure de fer) Un coup visé à la tête qui inflige 12 points de dégâts ou plus fait voler son heaume et le tue.											

Légende : Une armure abriterait l'esprit d'un chevalier maudit. Arion Dovenir, car tel est son nom, avait trahi son serment de protéger son seigneur lors du siège du château, organisé par les vassaux frondeurs. Fuyard, il fut maudit, et condamné à errer, prisonnier de son armure jusqu'à ce que les terres seigneuriales soient redonnées à l'héritier légitime.

Automate

Créature métallique, de pistons et de rouages. Son visage est peint et il porte des vêtements coûteux.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(35)	(30)	(xx)	(40)	(35)	(xx)	(30)	(35)	(20)	(xx)	(15)	(25)
+10	+15	+20		+10	+15		+20	+15	+30		+35	+25
PV	15	BF: (+4) Mains métalliques +3										
Notes	Protection de 3 (plaques de métal rivetées à sa structure) Un coup critique (réussite ou échec) peut projeter un jet d'huile au sol qui le rendra glissant.											

Légende : Reynn, l'artisan de génie, serait parvenu à concevoir un automate capable de jouer de la viole. Voulant l'offrir au Roi pour bénéficier de ses grâces, il fit route vers la capitale pour lui montrer ce prodige. Malheureusement, quelques lieues à peine parcourues, les Cavaliers Noirs, ces terrifiants bandits de grand chemin, eurent tôt fait de le délester de son or, et de sa créature à laquelle il semblait tant tenir. Reynn offre une forte somme à qui lui retrouvera sa création. On prétend que Reynn y auraît caché à l'intérieur des secrets qu'il ne souhaite pas dévoiler...

Épouvantail

Homme de paille à tête de citrouille.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(xx)	(35)	(xx)	(40)	(15)	(xx)	(40)	(30)	(xx)	(xx)	(25)	(50)
+5		+15		+10	+35		+10	+20			+25	0
PV	18	BF: (+4) Fourche +4										
Notes	Les dégâts de feu sont doublés sur un épouvantail.											

Légende : Il y a fort longtemps, quatre épouvantails massacraient des familles de paysans chaque année au solstice d'été. Chacun d'eux maniait une arme différente et ils assassinaien sans distinction les hommes, les femmes et les enfants des villages de la région.

Gargouille

Petit monstre de pierre, sa tête est vaguement animale, et ses ailes rappellent celles des chauves-souris.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(35)	(50)	(50)	(35)	(35)	(25)	(50)	(40)	(25)	(xx)	(30)	(40)
+10	+15	0	0	+15	+15	+25	0	+10	+25		+20	+10
PV	15	BF: (+3) Griffes +2										
Notes	Vol Protection de 3 (Peau de pierre)											

Légende : Certains ont vu les gargouilles de la cathédrale se réveiller la nuit. On dit qu'elles sont au service du clergé, qui les envoie espionner ceux qui, par leurs actes ou leurs opinions, s'opposent à son dogme, ou sont suspectés d'hérésie. Plusieurs enlèvements nocturnes ont eu lieu dans la capitale, en pleine rue, sans qu'aucun témoin n'ait vu (ou ne veuille dire) quoi que ce soit. Où sont les prisonniers ?

Golem d'argile

Humanoïde massif de 2m50 au visage grossièrement dessiné. Il est fait d'une argile sombre.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(60)	(xx)	(05)	(xx)	(70)	(05)	(xx)	(25)	(30)	(xx)	(xx)	(15)	(50)
-10		+45		-20	+45		+25	+20			+35	0
PV	35	BF: (+7) Poings d'argile +6										
PEUR (1)												
Notes	Les armes d'estoc rompent sur son corps en cas de coup critique (réussite ou échec). En revanche, les marteaux et les masses ajoutent 1 point aux dégâts contre lui.											

Légende : La conception d'un Golem d'argile est un secret bien gardé chez les alchimistes. De nombreux nobles, intéressés par la magie noire, paieraient très cher pour mettre la main sur ce rituel et comprendre les mystères de ces puissants serviteurs. Si bien que les alchimistes font circuler des grimoires remplis de faux renseignements, d'inepties et de formules bancales. Les vrais seraient rédigés dans un langage codé très complexe.

Golem de glace

Humanoïde de glace ou de neige, dont les membres sont longs et coupants.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(60)	(xx)	(25)	(xx)	(60)	(05)	(xx)	(40)	(30)	(xx)	(xx)	(xx)	(40)
-10		+25		-10	+45		+10	+20				+10
PV	30	BF: (+6) Membres coupants +6										
Notes	Les armes d'estoc rompent sur son corps en cas de coup critique (réussite ou échec). En revanche, les marteaux et les masses ajoutent 2 points aux dégâts contre lui.											

Légende : Lorsque la neige tombe drue plusieurs jours d'affilée, on dit qu'elle peut créer d'elle-même un Golem de glace. En plein cœur de l'hiver, tapis dans d'épaisses couches de neige, ces Golems attendent que des proies passent à proximité et les découpent en jaillissant de leur cachette. Il y a plusieurs siècles, une Reine avait réussi à s'entourer de ces créatures de glace, et son palais abandonné serait encore juché sur une des plus hautes montagnes du continent.

Golem de viande

Aussi appelé Golem de chair, ce colosse est un amas de cadavres assemblés.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(65)	(xx)	(20)	(xx)	(70)	(15)	(xx)	(25)	(25)	(xx)	(xx)	(xx)	(40)
-15	+30	-20	+35		+25	+25						+10
PV	40	BF: (+7) Mains cadavériques +6										
Notes	PEUR (2)											

Légende : Les trafiquants de cadavre de la capitale connaissent bien le Docteur Lobzik car il les paie bien pour un travail simple : récupérer les cadavres fraîchement jetés dans la fosse commune. Les recherches anatomiques étant mal vues par le clergé, le Docteur doit faire appel à ces malandrins pour continuer ses recherches. Précisons que le Docteur est atteint de troubles de la personnalité, de tendances nécrophiles, et souhaiterait avant tout créer un Golem de chair, pour en faire son esclave sexuel autant que son assassin personnel.

Semblable

Physique totalement identiques : chauves, imberbes et musculeux. Seuls leurs tatouages les différencient.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(30)	(35)	(40)	(40)	(40)	(xx)	(35)	(35)	(30)	(30)	(35)	(30)
+10	+20	+15	+10	+10	+10		+15	+15	+20	+20	+15	+20
PV	16	BF: (+4) Mains nues +2, Glaive +3										
Notes												

Légende : Les Semblables sont une race créée par d'anciens Archimages. Tous identiques (il y avait un physique d'homme et un physique de femme), ils servaient de domestiques, de gardes, de gladiateurs ou d'esclaves. Leur rébellion a été fomentée par le Douzième Archimage, dit « Le Dément », qui voulait renverser cette magiocratie pour en devenir le seul souverain. La guerre intérieure qui en résulta précipita la destruction de l'empire, et les Semblables sont aujourd'hui libres de leur destin.

Statue animée

Statue de pierre aux mouvements lourds et aux yeux étincelants.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(xx)	(10)	(xx)	(70)	(xx)	(xx)	(20)	(30)	(xx)	(xx)	(30)	(60)
+20		+40		-20			+30	+20			+20	-10
PV	25	BF: (+7) Mains nues +5, Épée +7										
Notes	Protection de 5											
	Les armes d'estoc rompent sur son corps en cas de coup critique (réussite ou échec). En revanche, les marteaux et les masses ajoutent 2 points aux dégâts contre lui.											

Légende : Tout le monde connaît la légende de ce sculpteur qui a passé un pacte avec les puissances infernales pour que ses statues prennent vie. Ce que l'on sait moins, c'est que ces statues ont gardé leur apparence de créatures de pierre, et qu'après avoir étranglé leur créateur, elles se sont enfuies. Elles se font passer aujourd'hui pour des statues comme les autres, dans les places et les châteaux, et continuent à commettre leurs atrocités.



DÉMONS DE L'AVARICE

Les démons issus de ce péché capital sont obnubilés par la possession des choses, des richesses, convoitées par les hommes. L'or corrompt le cœur et l'esprit, il peut tout acheter, et on lui accorde une importance démesurée. Les démons de l'avarice se nourrissent de l'avidité des peuples et s'amusent souvent à faire miroiter mille-et-un trésors aux esprits faibles pour les détourner de leur chemin.

Grippe-sou

Minuscule démon à tête de rongeur ou d'oiseau, attiré par toutes sortes de richesses.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(20)	(40)	(70)	(25)	(15)	(60)	(25)	(35)	(50)	(30)	(xx)	(20)	(20)
+30	+10	-20	+25	+35	-10	+25	+15	0	+20		+30	+30
PV	8	BF: (+1) Griffes -1										

Notes Magie infernale de l'avarice: Corruption, Or des fous

Légende : Quadrilaïs était une ville paisible et prospère avant l'arrivée des Grippe-sous. Ces démons s'infiltraient partout : dans les maisons, les tours, dans les combles des auberges, sous les étals des marchands, et ils insufflaient aux habitants le désir de l'argent. Chacun chérissait son or, et se méfiait de son voisin, les mères abandonnaient leurs enfants pour mieux surveiller leur cassette, et les frères se battaient pour une pièce manquante. Une nuit, tout l'or de la ville disparut, emporté par les démons. Les Grippe-Sous avaient déserté la ville, et nul ne sait où se trouve le trésor de Quadrilaïs.

Collecteur

Humanoïde rachitique aux longs membres griffus, et aux yeux globuleux.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(55)	(70)	(35)	(30)	(30)	(35)	(50)	(35)	(50)	(60)	(xx)	(15)	(50)
-5	-20	+15	+20	+20	+15	0	+15	0	-10		+35	0
PV	22	BF: (+3) Griffes +2										

Notes Magie infernale de l'avarice: Fragilité, Griffes d'argent;

Légende : On attire les Collecteurs lorsqu'on amasse trop de richesses, sans jamais faire preuve de charité. Si un Collecteur se présente un jour sur le pas de votre porte, donnez-lui toutes les pièces et les bijoux que vous avez accumulés. S'il ne manque ne serait-ce qu'une pièce de cuivre, il vous retirera un œil de ses longs doigts griffus. À la seconde, vous deviendrez aveugle.

Mihmik

Un gros coffre renfermant une gueule béante garnie de crocs gigantesques et d'une longue langue rose.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(60)	(xx)	(xx)	(xx)	(60)	(xx)	(25)	(05)	(35)	(xx)	(xx)	(xx)	(60)
-10				-10		+25	+45	+15				-10
PV	40	BF: (+6) Crocs géants +7										
	PEUR (1)											
Notes	Protection de 2 (peau semblable au bois)											
	Coup spécial (30+) Immobilisation: le Mihmik emprisonne son adversaire avec sa langue. Pour se délivrer, il devra réussir un test de FOR ou subir des attaques gratuites.											

Légende : Dans la contrée perdue de Syldanie, il est admis que la famille Korvis ne paie pas l'impôt. Mais le nouveau seigneur ne l'entendait pas de cette oreille, et envoya, malgré les superstitions, querir l'or de la famille maudite. Quelle ne fut sa surprise, lorsqu'il vit revenir ses hommes avec un gros coffre, porté à bout de bras ! Il avait fait plier cette famille... Ce fut sa dernière pensée : le Mihmik était affamé et dévora l'assemblée.

Démon de fer, démon d'argent

Chevalier-démon recouvert de centaines de pièces de fer ou d'argent.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(80)	(50)	(05)	(xx)	(80)	(35)	(50)	(50)	(50)	(50)	(xx)	(80)	(80)
-30	0	+45		-30	+15	0	0	0	0		-30	-30
PV	50	BF: (+8) Lance +8										
Notes	Protection de 8 (Armure scintillante et bouclier serti de joyaux) Attaques multiples (2) Magie infernale de l'avarice: Or des fous, Richesses maudites, Griffes d'argent											

Légende : Les Démons de fer ou d'argent sont les fidèles gardiens des fabuleux trésors des Seigneurs de l'or. Ces chevaliers-démons sont parfois envoyés dans le monde des humains pour propager l'avarice et la corruption dans la société humaine. On raconte que la volonté de l'Eglise de toujours accumuler plus de richesses (vision très éloignée du message initial de pauvreté et d'humilité) est due à l'intervention de trois démons d'argent, qui ont corrompu plusieurs papes successifs.

Seigneur de l'or

Seigneur-démon constitué de milliers de pièces d'or.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(100)	(100)	(05)	(xx)	(100)	(45)	(100)	(65)	(65)	(65)	(xx)	(100)	(100)
-50	-50	+45		-50	+5	-50	-15	-15	-15		-50	-50
PV	120	BF: (+10) Griffes, lames et poignards: +10										
Notes	PEUR (1) Protection de 10 (Armure d'or) Attaques multiples (3) Magie infernale de l'avarice: tous les sorts Magie noire: nombreux sortilèges à définir par le MJ											

Légende : On dit que c'est à cause de Valzadonn, un des plus puissants Seigneurs de l'or, que les dragons eux-mêmes sont attirés par les richesses. Valzadonn aurait corrompu le sang d'une multitude de ces créatures majestueuses, qui en se reproduisant, ont donné naissance à d'autres dragons plus cupides encore de génération en génération. Les dragons se divisent aujourd'hui entre ceux attirés par le pouvoir, les richesses ou la chair humaine.

Magie infernale de l'avarice

Les démons de l'avarice peuvent disposer de pouvoirs spéciaux, liés à ce péché particulier.

Voici une liste non-exhaustive de leurs pouvoirs.

◆ **Corruption**

Le démon peut corrompre une cible, et la rendre de plus en plus avare et fascinée par l'argent et le lucre. La cible devra réussir un test d'opposition VOL/MAG pour résister à cet envoûtement maléfique. En cas d'échec, le personnage sera obnubilé par la richesse et pourra accepter n'importe quoi tant qu'on lui promet une somme d'argent en retour. Cette corruption dure une journée entière.

◆ **Or des fous**

Ce pouvoir permet de créer une illusion de richesse. Le démon peut ainsi faire passer quelques pièces de cuivre pour de magnifiques pièces d'or, ou de petits cailloux ramassés sur un chemin pour de véritables pierres précieuses ou des lingots. Ce sortilège peut durer de quelques minutes à plusieurs mois selon la puissance du démon.

◆ **Griffes d'argent**

La magie de l'avarice permet au démon de faire pousser de grandes griffes d'argent au bout de ses doigts. Ces griffes d'argent ont un modificateur aux dégâts de +1 (comme une arme lourde), et permettent de détruire toutes les armures (métalliques ou non) qui perdent 1 point de protection à chaque passe d'armes remportée par le démon.

◆ **Fragilité**

Le démon peut choisir un objet, une arme ou une armure à chaque tour, qui se brisera comme du verre au moindre choc. Cette action ne l'empêche pas d'attaquer.

◆ **Richesses maudites**

Ce pouvoir permet de rendre brûlantes les richesses de son ennemi : son or, son argent, ses pierres précieuses, ses bijoux... Ainsi un collier, une boucle d'oreille, un anneau ou un bracelet pourront brûler le corps de leur propriétaire qui devra les retirer au plus vite en se tordant de douleur. Concrètement, le personnage victime de ce sort perdra 1 PV/tour tant qu'il n'aura pas retiré toutes les richesses qui sont en contact avec sa peau. Des pièces d'or dans une bourse peuvent aussi s'embraser et mettre feu aux vêtements du personnage.



DÉMONS DE LA COLÈRE

Aucun démon ne représente mieux la violence, la rage et la folie meurtrière que les démons de la colère. Ils ne feront jamais de prisonniers et leur soif de sang est inextinguible. Parfaitement à leur place sur la première ligne d'un champ de batailles, ils sont néanmoins trop impulsifs pour suivre la moindre stratégie.

Boule de nerfs

Démon trapu de 50 cm de haut, aux nombreuses veines noires apparentes et pulsantes sous sa peau.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(20)	(50)	(45)	(20)	(30)	(25)	(50)	(30)	(10)	(xx)	(20)	(20)
+15	+30	0	+5	+30	+20	+25	0	+20	+40		+30	+30
PV	11	BF: (+2) Mains nues +0										
Notes	Magie infernale de la colère: Corruption.											

Légende : Le sang noir et poisseux des Boules de nerfs peut être utilisé pour concocter un elixir de furie. Une gorgée suffit pour entrer dans un état de colère et de folie destructrice qui peut faire d'une poignée de paysans des guerriers sanguinaires, infatigables et sans peur. Néanmoins, cette énergie incontrôlable est telle qu'après leur dernier combat, les buveurs de l'elixir s'effondreront, morts.

Hurleur

Démon d'une trentaine de centimètres à la gueule surdéveloppée et au ventre gonflé.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(20)	(05)	(70)	(25)	(15)	(10)	(35)	(35)	(50)	(10)	(xx)	(xx)	(20)
+30	+45	-20	+25	+35	+40	+15	+15	0	+40			+30
PV	8	BF: (+1) Crocs +0										
Notes	Magie infernale de la colère: Hurlement.											

Légende : Peu de démons font de meilleurs gardiens que les hurleurs. Invoqués par des démonistes, ils peuvent être liés à un territoire, une maison ou un château. Ils pousseront alors des cris effrayants et terriblement puissants lorsqu'ils apercevront des étrangers. Pouvant marcher aux murs et aux plafonds, se cacher dans des failles ou dans des pots, les hurleurs sont aussi particulièrement difficiles à trouver lorsqu'on veut les faire taire.

Rougeoyant, démon de rage

Créature muscleuse, hirsute, nerveuse, à la peau écarlate et aux yeux incandescents.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(60)	(20)	(20)	(50)	(50)	(30)	(40)	(50)	(50)	(10)	(xx)	(40)	(50)
-10	+30	+30	0	0	+20	+10	0	0	+40		+10	0
PV	20	BF: (+5) Hache +5										
Notes	PEUR (1) Protection de 3 (Cuirasse de fer, biscornue et rouillée) Magie infernale de la colère: Rage. Hurlement											

Légende : Les Rougeoyants seraient conçus avec l'âme d'un humain mort sans avoir pu accomplir une vengeance, et brûlant de haine. Il devient alors, façonné par les Seigneurs de la haine, un monstre hideux et hurlant, assoiffé de sang. On dit que si la frénésie des démons de rage parvenait à être apaisée, ils redeviendraient des humains normaux.

Sanguinaire

Chevalier-démon à l'armure rouillée par le sang. Ses armes sont construites avec les os de ses victimes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(80)	(30)	(20)	(80)	(80)	(30)	(50)	(50)	(50)	(10)	(xx)	(50)	(60)
-30	+20	+30	-30	-30	+20	0	0	0	+40		0	-10
PV	35	BF: (+8) Espadon dentelé en os (+9)										
Notes	PEUR (2)											
	Attaques multiples (2)											
	Protection de 8 (Armure biscornue)											
	Magie infernale de la colère: Corruption, Rage, Cri de Guerre.											

Légende : Le Roi-Sanguinaire fut un chevalier-démon de la colère, dont la puissance rivalisait avec les Seigneurs de la haine. Il avait réduit en esclavage des milliers d'humains et projetait de ravager le Continent. Défait en mer par l'alliance de tous les peuples humains, Elfes et Nains, son lourd squelette et son épée buveuse de sang reposeraient depuis cinq-cents ans au fond de l'Océan Noir.

Seigneur de la haine

Seigneur-démon de 3 mètres à l'armure couverte de crânes et de sang.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(120)	(50)	(xx)	(100)	(100)	(xx)	(100)	(50)	(50)	(30)	(xx)	(80)	(100)
-70	0	-50	-50	-50	0	0	+20				-30	-50
PV	150	BF: (+10) Deux épées noires +10										
Notes	PEUR (3)											
	Attaques multiples (3)											
	Protection de 10 (Armure complète)											
	Magie infernale de la colère: tous les sortilèges.											

Légende : La colère des Seigneurs de la haine est parfois si puissante qu'elle peut faire trembler la terre. Le grand tremblement de terre de la ville de Calderos il y a un demi-siècle fut justement un de ceux-là. Nul ne sait ce qui a pu provoquer un tel châtiment infernal : la foi d'une jeune nonne, la naissance d'un enfant qui ne devait pas venir au monde, ou la mort du démon Kzir, fils du Seigneur de la haine lui-même ?

Magie infernale de la colère

Les démons de la colère peuvent disposer de pouvoirs spéciaux, liés à ce péché particulier.

Voici une liste non-exhaustive de leurs pouvoirs.

♦ **Corruption**

Le démon peut corrompre une cible, et la rendre de plus en plus agressive et susceptible. La cible devra réussir un test d'opposition VOL/MAG pour résister à cet envoûtement maléfique. En cas d'échec, le personnage sera nettement plus vindicatif, colérique et irritable qu'à l'accoutumée. Il n'hésitera pas à provoquer lui-même un affrontement dès qu'il en aura l'occasion. Cette corruption dure une journée entière.

♦ **Hurlement**

Le démon peut pousser un cri tonitruant et effrayant à tout moment, une fois par combat. Tous ceux qui l'entendent doivent réussir un test de VOL pour ne pas être effrayés. Ceux qui échouent tenteront de prendre la fuite au plus vite, ou subiront un malus de 10% à toutes leurs actions. Les personnages en combat qui ont échoué leur test de VOL auront un malus de 10% à toutes leurs actions jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à la mort du démon hurleur.

♦ **Rage**

Ce pouvoir permet au démon d'entrer dans une rage meurtrière, qui lui permet d'ajouter 1 à tous ses dégâts, et de pouvoir blesser plusieurs adversaires s'il est entouré (et donc de ne pas subir d'«attaques gratuites» de la part des adversaires en surnombre). Cette rage lui donne un aspect frénétique, les yeux fous, et la peau rougeâtre.

♦ **Cri de guerre**

Le démon peut à tout moment du combat, pousser un cri de guerre qui fait immédiatement regagner à tous ses alliés 1D10 Points de Vie. Le démon lui-même ne regagne pas de PV et il ne peut utiliser ce cri qu'une fois par jour.

♦ **Soif de sang**

En buvant le sang de ses adversaires, le démon peut regagner des Points de Vie. Ainsi, à chaque blessure que le démon inflige à un adversaire, il peut absorber la moitié des Points de Vie perdus pour se les approprier et soigner ses propres blessures. Lorsqu'il atteint son score PV initial, le démon est *rassasié* et il ne peut plus déclencher la soif de sang. C'est pourquoi il ne doit pas lancer ce sortilège trop tôt dans le combat.



DÉMONS DE L'ENVIE

La convoitise et la jalousie sont les deux reflets d'un même péché : l'envie. De nombreux crimes sont commis en raison de cette envie qui ronge peu à peu l'esprit des hommes, et les démons s'en réjouissent chaque jour.

Suiveur

Minuscule démon volant aux yeux globuleux. Il observe et mémorise les moindres faits et gestes de sa cible.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(10)	(30)	(80)	(10)	(05)	(40)	(50)	(70)	(90)	(30)	(xx)	(30)	(20)
+40	+20	-30	+40	+45	+10	0	-20	-40	+20		+20	+30
PV	3	BF: (+0) Mains nues -3										
Notes	Magie infernale de l'envie : Corruption.											

Légende : Certains nobles fortunés achètent les services de démonistes pour que leurs Suiveurs servent d'espions, car seuls ces magiciens peuvent en effet comprendre le langage de ces créatures. Une fois affiliées à une personne, elles retiendront toutes ses actions, et seront d'une aide précieuse pour les stratèges et les intrigants.

Doppelganger, duplicité

Créature à la peau translucide pouvant revêtir l'apparence de n'importe quel humanoïde.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(xx)	(xx)	(xx)	(xx)	(xx)	(xx)	(80)	(xx)	(xx)	(xx)	(xx)	(xx)	(xx)
							-30					
PV	20	BF: xx										
Notes	Les Doppelgangers disposent exactement des mêmes caractéristiques que la personne dont ils ont volé l'apparence.											
	Magie infernale de l'envie : Imitation, Discorde											

Légende : Si rien ne distingue physiquement un Doppelganger de la personne dont il a volé l'apparence, il n'en est pas de même pour son savoir ou ses souvenirs. Méfiez-vous des personnes qui ont subi des pertes de mémoire, ces amnésiques qui semblent ne plus vous reconnaître. Un Doppelganger peut être à l'œuvre, sous les traits de cet ami de longue date. Et dans ce cas, qu'a-t-on fait de votre ami ?

Stryge

Démonne mi-femme, mi-oiseau poussant des cris stridents.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(55)	(40)	(35)	(40)	(40)	(30)	(50)	(50)	(50)	(20)	(xx)	(30)	(50)
-5	+10	+15	+10	+10	+20	0	0	0	+30		+20	0
PV	21	BF: (+4) Griffes, serres +3										
Notes	Vol Magie infernale de l'envie : Espionnage, Discorde											

Légende : Les Stryges s'en prennent essentiellement aux nouveau-nés, dont elles sucent le sang, ou qu'elles enlèvent de leurs serres crochues. On dit souvent que ce sont les femmes stériles, jalouses de la fécondité des mères, qui deviennent par la sombre corruption, ces monstres cruels. Plusieurs enfants ont été retrouvés exsangues dans le village de Poncerf. Est-ce l'œuvre des Stryges, d'une sorcière ou d'un déséquilibre ?

Écorcheur

Démon écorché à l'apparence effrayante. Ses chairs à vifs ne demandent qu'à être recouvertes d'une nouvelle peau.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(65)	(40)	(30)	(60)	(60)	(40)	(40)	(40)	(40)	(xx)	(xx)	(xx)	(50)
-15	+10	+20	-10	-10	+10	+10	+10	+10				0
PV	30	BF: (+6) Long poignard +5										
Notes	PEUR (2) Attaques multiples (2) Magie infernale de l'envie: Espionnage, Absorption de caractéristique											

Légende : Les Écorcheurs font partie des démons les plus effrayants. Eux-mêmes écorchés, ils jaloussent la belle peau des humains et les tuent pour la revêtir. Les peaux qu'ils confectionnent à partir des cadavres auraient des propriétés magiques, et permettraient de prendre l'apparence du mort, aussi longtemps qu'on la porte, collée contre sa propre peau. Plusieurs peaux d'hommes et de femmes écorchés ont ainsi été retrouvées dans la chambre d'un haut-dignitaire de la capitale, sans doute achetées à prix d'or à un thaumaturge.

Seigneur de l'envie

Humanoïde de 3 mètres, au visage flou.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(100)	(100)	(05)	(xx)	(100)	(45)	(100)	(65)	(65)	(65)	(xx)	(100)	(100)
-50	-50	+45		-50	+5	-50	-15	-15	-15		-50	-50
PV	120	BF: (+10) Griffes +10										
Notes	PEUR (3) Attaques multiples (3) Magie infernale de l'envie: tous les sortilèges Magie noire: de nombreux envoûtements et sortilèges à définir par le MJ											

Légende : Certains affirment que des révoltes, et nombre de guerres civiles ont été créées de toutes pièces par un Seigneur de l'envie. Attiser les braises de la jalousie dans le cœur des bourgeois ou des paysans est une chose facile, surtout lorsque le Seigneur trouve un porte-parole qui saura au mieux servir sa cause ; un agitateur, un artiste, un orateur, un homme de pouvoir, un religieux...

Magie infernale de l'envie

Les démons de l'envie peuvent disposer de pouvoirs spéciaux, liés à ce péché particulier.

Voici une liste non-exhaustive de leurs pouvoirs.

◆ **Corruption**

Le démon peut corrompre une cible, et la rendre de plus en plus envieuse et jalouse. La cible devra réussir un test d'opposition VOL/MAG pour résister à cet envoûtement maléfique. En cas d'échec, le personnage sera obnubilé par son entourage et jalousera leurs richesses, leur position sociale, leur beauté, leur force, ou l'amour qu'ils reçoivent. Le personnage fera tout ce qui est en son pouvoir pour leur nuire. Cette corruption dure une journée entière.

◆ **Espionnage**

Le démon peut grâce à ce sort, espionner une cible de son choix. Il saura précisément où elle se trouve, la verra agir et l'entendra s'exprimer. La cible aura droit à un test d'opposition PER/MAG pour sentir qu'elle est espionnée, sans vraiment savoir d'où provient cette sensation.

◆ **Imitation**

Ce pouvoir permet au démon de prendre l'apparence d'un individu qu'il a déjà vu. Sa taille, son poids, sa voix et ses intonations peuvent changer si bien qu'il est extrêmement difficile de différencier le démon de l'original. Ce sortilège ne dure que quelques heures, et le démon devra souvent s'absenter pour reprendre son apparence normale loin des regards extérieurs.

◆ **Absorption de caractéristique**

La cible de ce sort devra réussir un test d'opposition VOL/MAG pour ne pas voir une de ses caractéristiques baisser de RU% au profit du démon de l'envie qui l'aura absorbée. Le démon doit voir la cible pour lancer ce sort, et cette absorption dure une journée.

Exemple: Balthazar a 38 en VOL. Il tente de résister à l'absorption de caractéristique d'un démon de l'envie, qui veut lui voler de la FORCE. Le MODO de MAGIE du démon est de 0. Balthazar doit donc obtenir moins de 38 avec le d100. Il obtient 67. C'est un échec, et perd immédiatement 7% (le RU de l'échec) en FORCE, au profit du démon, qui sent immédiatement ses muscles grossir.

◆ **Discorde**

Les cibles de ce sort devront réussir un test d'opposition VOL/MAG pour ne pas provoquer une dispute, voire en venir en mains immédiatement en cas d'échec critique sur leur test de résistance au sort. Ce pouvoir peut viser jusqu'à dix personnes, dure une heure, et le démon n'est pas forcé de voir ses cibles pour lancer ce sortilège. Cependant il devra être dans le même lieu.



DÉMONS DE LA GOURMANDISE

La goinfre est un des péchés les plus dégoûtants, et les démons de la gourmandise en sont l'image parfaite. Leur ventre distendu ne connaît pas la satiété, et leur énorme bouche garnie de crocs aux lèvres baveuses, avale toujours plus de victimes.

Boursouflé, boule de gras

Petite boule de gras aux traits vaguement humanoïdes, et roulant sur elle-même

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(20)	(05)	(50)	(40)	(05)	(xx)	(35)	(15)	(15)	(15)	(xx)	(xx)	(20)
+30	+45	0	+10	+45		+15	+35	+35	+35			+30
PV	9	BF: (+0) Mains nues -3										

Notes Magie infernale de la gourmandise: Corruption

Légende : C'est dans la pourriture et les viandes faisandées qu'apparaissent les Boursouflés. Ils hantent parfois les charniers et les fosses communes pour se nourrir des cadavres. Ils se plaisent à envoûter les humains et les affamer par magie, jusqu'à ce qu'ils s'entretuent et commettent le péché irréparable : la consommation de viande humaine.

Goinfre, démon dévoreur

Montagne de graisse puante à la bouche disproportionnée et garnie de plusieurs rangées de crocs

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(60)	(xx)	(05)	(90)	(90)	(05)	(35)	(25)	(25)	(xx)	(xx)	(xx)	(50)
-10		+45	-40	-40	+45	+15	+25	+25				0
PV	50	BF: (+9) Crocs +9										

Notes PEUR (1)
Protection de 2 (peau épaisse)
Magie infernale de la gourmandise: Voracité, Crocs acérés, Flatulences pestilentielles

Légende : Dans les profondeurs du château des hälm, vit un Goinfre, retenu au sol par des chaînes enchantées. Ce démon, invoqué par le Baron Wanceslam hälm, un des ancêtres de la famille, est perpétuellement affamé, mais il peut rester à jeun pendant de longues années, car la faim perpétuelle est son destin. Les nobles du château gardent ce secret bien gardé, et n'hésitent pas à jeter les importuns dans la gueule béante du monstre.

Mille gueules

Monstruosité animale d'où sortent des dizaines de petites gueules affamées.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(60)	(xx)	(xx)	(80)	(70)	(xx)	(xx)	(50)	(60)	(xx)	(xx)	(xx)	(50)
-10			-30	-20			0	-10				0
PV	30	BF: (+7) Crocs +6										

Notes PEUR (1)
Attaques multiples (3)

Légende : Les dents des Mille-Gueules sont si acérées qu'elles peuvent être utilisées comme pointes de flèches ou de carreaux d'arbalète. Les déchausser prend du temps et la bête empeste, mais la tâche peut s'avérer fructueuse. En effet, les dents des Mille-Gueules sont réputées percer les armures et infecter quasi instantanément les blessures qu'elles causent. Certains assassins réputés se targuent d'en posséder dans leur attirail.

Chevalier-porc

Chevalier-démon gigantesque et bedonnant à tête de porc

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(75)	(20)	(xx)	(100)	(90)	(10)	(50)	(20)	(50)	(20)	(xx)	(xx)	(50)
-25	+30	-50	-40	+40	0	+30	0	+30	0			0
PV	50	BF: (+9) Hache rouillée +9										
Notes	PEUR (1) Protection de 8 (Armure disparate et peau épaisse) Attaques multiples (2) Magie infernale de la gourmandise: Voracité, Gonflement, Flatulences pestilentielles, Flot d'acide											

Légende : Un manoir fortifié, dans les Monts du Rivan, serait sous la coupe d'un Chevalier-Porc du nom de Saroch. Ses serviteurs accueillent les étrangers sans jamais que l'hôte ne se montre, et les empoisonnent les uns après les autres, pour les donner encore endormies au monstre. Saroch aime jouer avec ses proies, et les dévore vivantes, au rythme d'une par nuit.

Dévoreur de mondes

Sphère noire de 12 mètres de diamètre d'où sortent dénormes tentacules.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(100)	(100)	(05)	(xx)	(100)	(45)	(100)	(65)	(65)	(65)	(xx)	(100)	(100)
-50	-50	+45		-50	+5	-50	-15	-15	-15	-50	-50	-50
PV	100	BF: (+10) Tentacules dévoreurs +10										
Notes	PEUR (3) Attaques multiples (4) Coup spécial (30+) Acide: l'acide que sécrète le monstre ajoute 5 points aux dégâts infligés. De plus, elle fait fondre l'armure de la victime qui devient inutilisable. Magie infernale de la gourmandise: tous les sortilèges											

Légende : Les dévoreurs de mondes font partie des pires entités de destruction parmi les démons. Ils engloutissent tout : le minéral, le végétal, l'animal et l'humain. Leurs longs tentacules noirs se terminent par dénormes gueules qui bavent un acide si puissant qu'il fait fondre la pierre. Il y a trois siècles, la cité de Praërys a été entièrement dévorée de cette manière. Il n'en reste aujourd'hui plus qu'un gigantesque cratère recouvert de végétation.

Magie infernale de la gourmandise

Les démons de la gourmandise peuvent disposer de pouvoirs spéciaux, liés à ce péché particulier.

Voici une liste non-exhaustive de leurs pouvoirs.

◆ **Corruption**

Le démon peut corrompre une cible, et la rendre de plus en plus gourmande et attirée irrémédiablement par la nourriture et la boisson. La cible devra réussir un test d'opposition VOL/MAG pour résister à cet envoûtement malefique. En cas d'échec, le personnage sera obnubilé par tout ce qu'il pourra avaler et pourra accepter n'importe quoi tant qu'on lui promet de s'empiffrer en retour. Cette corruption dure une journée entière.

◆ **Voracité**

L'appétit du démon est sans limite. Avec ce pouvoir utilisable une fois par jour, le démon peut dévorer toutes sortes de choses: bois, os, chair, métal, pierre, terre... Il avale ces matériaux à une vitesse de 1 kilo par minute. Ce sort peut durer une heure au maximum.

◆ **Crocs acérés**

Pour toute la durée du combat, les crocs du démon font les mêmes dégâts qu'une arme lourde: BF +1.

◆ **Gonflement**

Le démon de la gourmandise peut gonfler jusqu'à devenir beaucoup plus impressionnant. Son score de PEUR augmente de 1.

◆ **Flot d'acide**

Une fois par jour, le démon peut utiliser son action pour vomir un flot de nourriture, de sucs gastriques et d'acide sur tous les adversaires à proximité (dans un rayon de 2 mètres). Ce flot d'acide ronge les armures et les chairs et fait perdre 1d10 PV à tous les adversaires, et ronge les armures d'un point par tour.

◆ **Flatulences pestilentielles**

Les gaz pestilentiels que projette le démon l'entourent dans un rayon de 10m. Tous ses adversaires doivent tester leur ENDURANCE sous peine de subir un malus de 10% à toutes leurs actions. S'il obtient un échec critique, le personnage doit immédiatement vomir et perdre son action.



DÉMONS DE LA LUXURE

Les démons de la luxure incarnent le stupre et la perversité amenés à son paroxysme, mais ils représentent également la simple «tentation», l'attrance «animale», ou l'infidélité. Pousser les humains loin de la chasteté et de la tempérance prônées par le clergé est la principale mission de ces démons lubriques.

Servant sexuel, démon sybarite

Carabin faible et lascif, aux traits animaux (museau, pattes de chèvre, queue de renard, écailles....).

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(20)	(30)	(40)	(25)	(25)	(35)	(30)	(30)	(40)	(35)	(xx)	(20)	(20)
+30	+20	+10	+25	+25	+15	+20	+20	+10	+15		+30	+30
PV	7	BF: (+2) Mains nues +0										
Notes	Magie infernale de la luxure: Corruption.											

Légende : Les démons sybarites s'amusent parfois à infester un couvent ou un monastère pour le transformer en quelques jours en une maison de plaisir où toutes les dépravations sont permises. Ces démons se cachent dans les recoins du bâtiment, et ne sortent que la nuit pour se délecter de ce spectacle qui se déroule sous leurs yeux pervers. Les étrangers qui refusent de participer aux orgies sont pourchassés et tués sans autre forme de procès.

Hermaphrodite

Créature hermaphrodite maigre, et de grande taille aux attributs sexuels surdéveloppés.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(40)	(25)	(60)	(50)	(35)	(40)	(40)	(40)	(40)	(xx)	(30)	(50)
0	+10	+25	-10	0	+15	+10	+10	+10	+10		+20	0
PV	25	BF: (+5) Griffes +4, Masse d'armes +5										
Notes	Coup spécial (30+) Langue-fouet: L'Hermaphrodite peut déployer sa langue de plusieurs mètres et emprisonner sa cible qui devra réussir un test de FOR ou de COM pour se délivrer. Magie infernale de la luxure: Mains intangibles, Domination.											

Légende : Les Hermaphrodites sont des assassins, des tortionnaires qui prennent un malin plaisir à mutiler ou sectionner les organes sexuels de leurs victimes, pour les dévorer ensuite. On dit que ces monstres ne peuvent pourtant s'attaquer aux personnes encore vierges. Ainsi, une malédiction a été jetée sur le prince Ysol : il sera tué par un être démoniaque le jour où il perdra son pucelage. A moins bien sûr de le délivrer de sa malédiction, avant qu'il ne consomme son futur mariage.

Incube/Succube

La personne la plus attirante que vous ayez jamais vue.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(80)	(80)	(50)	(40)	(40)	(80)	(50)	(50)	(100)	(xx)	(50)	(80)
0	-30	-30	0	+10	+10	-30	0	0	-50		0	-30
PV	25	BF: (+4) Épée longue +4, Poignard +2										
Notes	Beauté fatale: les incubes et les succubes sont des êtres d'une beauté incomparable, ce qui leur ouvre toutes les portes de la société humaine. Magie infernale de la luxure: Corruption, Contrôle sexuel, Attrance, Baiser du diable											

Légende : Les incubes et les succubes à la beauté enchanteresse sont aussi d'une fécondité exceptionnelle. Lorsque ces démons parviennent à commettre le péché de chair avec leur victime, un enfant naîtra assurément de leur union. Ce sera alors un être mi-humain, mi-démon, que rien ne pourra distinguer des autres humains, mais qui disposera de capacités magiques, de maléfices, et qui craîendra l'eau bénite.

Ombre : Démon de l'inceste, du viol et des pratiques interdites

Ombre qui prend la forme des peurs sexuelles de sa cible.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(60)	(xx)	(80)	(xx)	(60)	(xx)	(70)	(80)	(80)	(xx)	(xx)	(xx)	(50)
-10	-30		-10		-20	-30	-30					0
PV	20	BF: (+6) Mains intangibles et glacées +5										
Notes	PEUR (2)											
	Intangible: l'ombre ne peut être touchée avec une arme non-magique.											
	Attaques multiples (2)											
	Magie infernale de la luxure: Contrôle sexuel, Mains intangibles, Domination											

Légende : On invoque les Ombres par le viol, l'inceste, ou les pratiques interdites par l'Eglise comme la sodomie, ou l'homosexualité. Ces Ombres se nourrissent des humains, et prennent la forme de leurs peurs et de leurs dégoûts sexuels.

Seigneur de la perversión

Un corps changeant en permanence: une tête de vieillard sur un corps de jeune fille, puis un corps obèse et velu et un visage d'enfant etc.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(100)	(100)	(80)	(xx)	(90)	(50)	(100)	(65)	(65)	(100)	(xx)	(80)	(100)
-50	-50	-30		-40	0	-50	-15	-15	-50		-30	-50
PV	100	BF: (+9) Chaînes +10										
Notes	PEUR (2)											
	Attaques multiples (2)											
	Magie infernale de la luxure: tous les sortilèges											
	Magie noire: le Seigneur-démon dispose de nombreux sortilèges à définir par le MJ.											

Légende : Il existait une pierre précieuse, un rubis magnifique, qu'un Seigneur de la Perversión avait lui-même taillé. Ce joyau ornait une couronne, et donnait à celui qui la porte, un charme auquel personne ne résiste. On dit que la Reine Fayla D'Oris avait tout fait pour mettre la main sur cette couronne, et qu'en quelques jours, sa cour d'intrigants s'était transformée en un cheptel d'esclaves, tous fascinés et attirés par leur Reine. Leur attirance les rendait fous de jalousie, car chacun souhaitait rentrer dans les bonnes grâces de la souveraine, et attirer son attention. Les nobles finirent par s'armer, s'entourer de mercenaires, et s'entretenir dans un bain de sang, une guerre civile qui dura plusieurs mois. La Reine elle-même fut tuée par un de ses prétendants.

Magie infernale de la luxure

Les démons de la luxure peuvent disposer de pouvoirs spéciaux, liés à ce péché particulier.

Voici une liste non-exhaustive de leurs pouvoirs.

◆ **Corruption**

Le démon peut corrompre une cible, et la rendre de plus en plus obsédée par le sexe et le stupre. La cible devra réussir un test d'opposition VOL/MAG pour résister à cet envoûtement maléfique. En cas d'échec, le personnage sera obnubilé par la sexualité et ses fantasmes réprouvés par le clergé, et pourra accepter n'importe quoi tant qu'on lui promet un rapport sexuel en retour. Cette corruption dure une journée entière.

◆ **Contrôle sexuel**

Le démon de la luxure peut rendre impuissant un homme ou rendre totalement frigide une femme. Pour résister à ce sort, la cible devra réussir un test d'opposition VOL/MAG.

Le pouvoir peut aussi être inversé pour provoquer des réactions sexuelles, des orgasmes incontrôlés, ou au contraire un dégoût total de la luxure.

◆ **Attrance**

L'aura du démon est si captivante qu'il faut réussir un test d'opposition VOL/MAG pour ne pas être complètement sous son charme, ou attiré sexuellement par la créature. Nulle attaque n'est possible sur le démon tant que l'attrance magique fait effet (1 heure), sauf si le démon attaque les personnages, ce qui brise le sortilège.

Il peut aussi grâce à ce sort provoquer une attrance sexuelle entre deux personnes ou une personne et un animal.

◆ **Baiser du Diable**

Si le démon parvient à embrasser sa cible (ou avoir un rapport sexuel avec elle) de façon consentante, il peut l'empoisonner. Ce poison peut, au choix du démon, être fulgurant ou bien très lent (plusieurs mois). Pour résister à ce poison, la cible devra réussir un test d'opposition END/MAG. En cas d'échec, il mourra dans d'atroces souffrances ou d'une maladie sexuelle créée par le démon (qui pourra être transmise). Dans le cas d'un poison lent, il peut exister des solutions pour concocter un remède, mais cela reste très rare et nécessite de grands rituels de magie blanche.

◆ **Mains intangibles**

Les mains du démon de la luxure peuvent traverser les armures et ainsi griffer directement la peau de ses adversaires. Toutes les attaques du démon ignorent l'armure de ses ennemis.

◆ **Domination**

Ce sort de contrôle mental peut être utilisé à tout moment par le démon, mais il ne peut contrôler qu'une cible à la fois. Cela ne lui fait pas dépenser son action, et il peut agir en plus de ce sort. Lorsqu'il déclenche sa domination, la cible du sort devra réussir un test d'opposition VOL/MAG pour ne pas tomber sous le contrôle du démon. La cible pourra retenter son test chaque tour pour tenter de se délivrer de l'emprise démoniaque.



DÉMONS DE L'ORGUEIL

L'orgueil est le plus grand des péchés: celui qui transforme les anges en démons. Les créatures infernales issues de ce péché sont pour la plupart des êtres tyranniques qui peuvent soumettre les hommes à leur volonté, et les font agir pour leurs sombres desseins.

Flagorneur

Minuscule démon aux beaux habits et aux traits insectoïdes (ailes de papillon, trompe, yeux à facettes...)

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL	
(10)	(40)	(50)	(10)	(05)	(30)	(40)	(50)	(50)	(50)	(xx)	(20)	(10)	
+40	+10	0	+40	+45	+20	+10	0	0	0	0	+30	+40	
PV	3	BF: (+0) Mains nues -3											
Notes	Magie infernale de l'orgueil: Corruption.												

Légende : L'esprit humain est particulièrement sensible à la flatterie et les Flagorneurs le savent bien. Ces minuscules démons prennent souvent pour cible les personnes en manque de reconnaissance, et leur soufflent qu'elles méritent, bien plus que les autres, d'accéder à leurs désirs. Ils rêvent alors de devenir plus beaux, plus riches, plus importants. Mais pour y parvenir, elles savent qu'elles devront commettre des actes atroces, gentiment suggérés par les Flagorneurs.

Fascinateur

Humanoïde à la peau sombre, lisse et brillante et aux yeux entièrement blancs

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL	
(50)	(50)	(40)	(40)	(40)	(30)	(60)	(35)	(35)	(70)	(xx)	(35)	(50)	
0	0	+10	+10	+10	+20	-10	+15	+15	-20		+15	0	
PV	21	BF: (+4) Deux dagues +3											
Notes	Magie infernale de l'orgueil: Corruption, Flatteries, Domination.												

Légende : Les Fascinateurs, sous une forme humaine, semblent se nourrir d'admiration et de domination sur les esprits faibles. Une cour ne tarde jamais à les entourer, et ils trouvent toujours les bons mots pour rallier toutes sortes de gens à leur cause. Les Fascinateurs aiment aussi jouer les faux-prophètes et détourner du droit chemin les croyants, en les faisant abandonner leur ancienne religion, pour se consacrer à leur nouveau guide.

Oeil-tyran

Une sphère de chair flottant dans l'air, avec une grande bouche pleine de dents, un grand œil juste au-dessus de la bouche, et dix petits yeux montés sur des pédoncules sur le dessus de la sphère

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL	
(70)	(60)	(20)	(70)	(70)	(xx)	(55)	(50)	(60)	(15)	(xx)	(50)	(70)	
-20	-10	+30	-20	-20		-5	0	-10	+35		0	-20	
PV	50	BF: (+7) (Œil de foudre +8, Œil de givre +7, Œil de feu +7											
Notes	PEUR (1) Protection de 3 (plaques de peau) Attaques multiples (2) Magie infernale de l'orgueil: Aura impressionnante, Domination												

Légende : L'œil-tyran est une puissante monstruosité au tempérament dominateur et esclavagiste. Pourtant, malgré sa taille imposante et ses nombreux pouvoirs, l'œil-tyran n'est pas invincible. Des sorcières prétendent même que les yeux plus petits, ceux des différents pédoncules, peuvent être arrachés et implantés dans des orbites humaines. L'œil démoniaque remplace alors l'ancien, et confère à son porteur des pouvoirs étonnantes.

Chevalier-paon

Démon à l'armure multicolore, brillante et à la queue plumée qui se dresse en éventail

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(75)	(50)	(20)	(80)	(80)	(30)	(40)	(50)	(40)	(60)	(xx)	(75)	(80)
-25	0	+30	-30	-30	+20	+10	0	+10	-10		-25	-30
PV	40	BF: (+8) Épée noire +9, Plumes métalliques (arme de tir ➤) +8										
Notes	Protection de 6 Attaques multiples (2) Magie infernale de l'orgueil: Aura impressionnante, Fouet du Châtiment, Armure d'orgueil											

Légende : Ces chevaliers-démons à l'aspect mi-humain, mi-paon, sont tous des mâles dominateurs, vaniteux et agressifs. Les longues plumes métalliques qui composent leur armure sont leurs armes de prédilection, et on dit que chacune de ces plumes renferme un esprit humain que le Chevalier a asservi, avant d'en tuer l'enveloppe physique. Ces esprits en souffrance transfèrent leur douleur à chaque fois que la plume mord la chair.

Seigneur de l'orgueil

Reine à la peau livide et à l'armure écarlate et bicornue.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(100)	(100)	(05)	(xx)	(100)	(45)	(100)	(65)	(65)	(65)	(xx)	(100)	(100)
-50	-50	+45		-50	+5	-50	-15	-15	-15		-50	-50
PV	100	BF: (+10) Tentacules dévoreurs +10 PEUR (2) Attaques multiples (3)										
Notes	Protection de 10 (Armure infernale) Magie infernale de l'orgueil: tous les sortilèges Magie noire: le Seigneur-démon dispose de nombreux sortilèges à définir par le MJ.											

Légende : Les Seigneurs de l'orgueil veulent persuader les hommes qu'ils n'ont besoin d'aucun dieu, ou les faire douter de leur existence. Les humains pensent alors qu'ils sont les seuls maîtres de leur destin. Paroxysme de l'orgueil, l'antithéisme confortent les Seigneurs-démons chaque jour un peu plus sur leur trône infernal.

Magie infernale de l'orgueil

Les démons de l'orgueil peuvent disposer de pouvoirs spéciaux, liés à ce péché particulier.

Voici une liste non-exhaustive de leurs pouvoirs.

◆ **Corruption**

Le démon peut corrompre une cible, et la rendre de plus en plus fière, vaniteuse et orgueilleuse. La cible devra réussir un test d'opposition VOL/MAG pour résister à cet envoûtement maléfique. En cas d'échec, le personnage sera obnubilé par sa propre personne et pourra accepter n'importe quoi tant qu'on lui promet d'accéder à une position plus importante ou d'avoir la reconnaissance d'autrui en retour. Cette corruption dure une journée entière.

◆ **Flatteries**

En complimentant sa cible, le démon attire son amitié. Si la cible échoue à un test d'opposition VOL/MAG, elle considérera le démon qui lui a fait quelques compliments comme un être digne de confiance, un ami, pendant toute la durée du sort (une journée).

◆ **Aura impressionnante**

Le démon augmente son score de PEUR de 1, en raison de son aura écrasante.

◆ **Fouet du châtiment**

Un fouet d'énergie noire à multiples lanières apparaît dans les mains du démon. Ce fouet du châtiment lui permet de combattre plusieurs adversaires à la fois sans subir d'«attaques gratuites» de la part des adversaires supplémentaires, et dispose du modificateur aux dégâts des armes lourdes: +1. Sur une réussite 30+, le démon peut emprisonner sa cible, qui devra réussir des tests d'opposition FOR/FOR pour se délivrer.

◆ **Armure d'orgueil**

Pendant tout le combat, chaque passe d'armes perdue par le démon fait tout de même perdre 1 PV à son ennemi. Une fois par combat, il peut faire perdre la totalité des points de dégâts reçus à l'adversaire qui vient de le blesser.

◆ **Domination**

Ce sort de contrôle mental peut être utilisé à tout moment par le démon, mais il ne peut contrôler qu'une cible à la fois. Cela ne lui fait pas dépenser son action, et il peut agir en plus de ce sort. Lorsqu'il déclenche sa domination, la cible du sort devra réussir un test d'opposition VOL/MAG pour ne pas tomber sous le contrôle du démon. La cible pourra retenter son test chaque tour pour tenter de se délivrer de l'emprise démoniaque.



DÉMONS DE LA PARESSE

La paresse corrompt l'esprit humain en l'enfonçant dans l'apathie et l'abattement. Le clergé méprise les oisifs, guère mieux à ses yeux que des animaux n'ayant pour seul souci que de dormir ou de manger. Les démons de la paresse sont à l'image de ce péché: lents, apathiques et parasites.

Geignard, Larve

Petit être pathétique et déformé par des kystes, se traînant difficilement sur le sol.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(10)	(10)	(40)	(30)	(15)	(20)	(30)	(10)	(30)	(15)	(xx)	(xx)	(15)
+40	+40	+10	+20	+35	+30	+20	+40	+20	+35			+35
PV	5	BF: (+1) Mains nues -1										
Notes												
Poches empoisonnées. Les Geignards sont si paresseux qu'ils n'attaquent pas: ils se laissent blesser, car leur corps est constellé de poches remplies de spores empoisonnées qui se propagent à chaque blessure qu'ils reçoivent. (VIR 0, dégâts de IPV/tour)												
Magie infernale de la paresse: Corruption.												

Légende : On dit que les Geignards sont des humains victimes d'une malédiction, qui un beau jour, se seraient réveillés dans leur lit, déformés et frappés d'une extrême fatigue. Rejetés par leur famille, vivant dans la honte et la crasse, ils sont le symbole des démons de la paresse. Leur corps se transforme peu à peu jusqu'à se rabougrir et créer sous leur peau de nombreux kystes qui les ralentissent dans leurs mouvements.

Glutineux

Démon d'une trentaine de centimètres, visqueux et répugnant.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(10)	(50)	(50)	(05)	(20)	(30)	(30)	(30)	(10)	(xx)	(xx)	(20)
+20	+40	0	0	+45	+30		+20	+20	+40			+30
PV	5	BF: (+0) Mains nues -2										
Notes												
Magie infernale de la paresse: Lenteur												
Agglutination. Lorsqu'un Glutineux remporte une passe d'armes, il n'inflige pas de dégât, et se contente de se coller à son adversaire, qui subira un malus de -5 à toutes ses actions par Glutineux collé à lui. Lorsque le malus est tel qu'il fait descendre le score de FOR ou d'END du personnage à zéro, il tombe et perd 2PV par tour.												

Légende : Le liquide gras produit par les Glutineux peut être extrait de leur corps flasque. Après seulement quelques jours de conservation, ce liquide devient noircâtre et peut être utilisé en guise de colle sur toutes les matières. Ce liquide collant est appelé « La Glutinante » et aurait permis à de grands bâtisseurs d'asseoir leur célébrité en édifiant des constructions semblant impossibles à réaliser de prime abord. On dit que là où ce liquide a été apposé, des veines noires apparaissent sur les murs avec les années. Que signifient ces veines ? Et l'odeur de soufre qui en émane ?

Mollasse, cube gélatineux

Forme étrangement cubique, de plusieurs mètres de haut, translucide, presque gélatineuse.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(xx)	(xx)	(90)	(80)	(xx)	(xx)	(05)	(25)	(xx)	(xx)	(xx)	(50)
0			-40	-30			+45	+25				0
PV	50	BF: +8										
Notes												
La Mollasse se déplace à une allure d'humain (4-5 km/h) en laissant traîner une bave toxique. S'il remporte une passe d'armes, on considère qu'il a englouti sa cible et que les dégâts qu'il inflige sont dus à sa substance toxique dévorante. Il faut réussir un test de FORCE normal pour sortir du cube. En cas d'échec, le personnage perd (RU) PV (l'armure n'a aucun effet).												

Légende : Les cubes gélatineux recèlent souvent des trésors à l'intérieur de leur corps visqueux. Les corps engloutis de leurs victimes laissent parfois des pièces d'or, des anneaux, des armes, des colliers et toutes sortes d'objets métalliques à l'intérieur de la Mollasse. Cependant, si la Mollasse meurt, elle se liquéfie entièrement et détruit du même coup tous les objets qu'elle garde en elle. Pour récupérer un objet précieux, il faut entrer dans le cube gélatineux alors qu'il est encore vivant.

Chevalier-las

Chevalier-démon à tête vaguement animale et dont les bras se terminent par des tentacules.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(70)	(50)	(50)	(80)	(80)	(xx)	(50)	(40)	(40)	(30)	(xx)	(50)	(60)
-20	0	0	-30	-30		0	+10	+10	+20		0	-10
PV	50	BF: (+8) Tentacules dévoreurs +8										
Notes	PEUR (1) Protection de 6 Attaques multiples (3) Magie infernale de la paresse: Démoralisation, Corps flasque, Rouille, Fatigue paralysante											

Légende : L'invocation d'un Chevalier-las a permis au vieux Vicomte Jelhan de Cardic de remporter une guerre. Assiégé, il savait que les murs de son château ne tiendraient pas une semaine de plus. Tous ses conseillers le priaient d'ouvrir les portes et se rendre : ses hommes étaient affaiblis, blessés et affamés. Une nuit, il fit venir un mage, et le prix qu'il paya resta secret. Dans le sang et les paroles impies, un Chevalier-las apparut. En quelques jours, les armes et les armures de l'armée adverse rouillèrent, et leur moral était au plus bas : des disputes éclatèrent et les désertions étaient courantes. Ce siège était un bourbier qu'il fallait fuir au plus vite. La débâcle fut une surprise pour les hommes du Vicomte qui regagnèrent du courage et chassèrent l'envahisseur, en remerciant... le ciel.

Maître de la paresse

Vieillard nu à la peau flasque et tachetée. Il dispose de quatre longs bras ballants.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(100)	(100)	(05)	(xx)	(100)	(45)	(100)	(65)	(65)	(65)	(xx)	(100)	(100)
-50	-50	+45		-50	+5	-50	-15	-15	-15		-50	-50
PV	100	BF: (+10)										
Notes	PEUR (2) Protection de 5 Attaques multiples (3) Magie infernale de la paresse: tous les sortilèges Magie noire: le Seigneur-démon dispose de nombreux sortilèges à définir par le MJ.											

Légende : Les Maîtres de la paresse œuvrent chaque jour pour instiller le désespoir et la médiocrité chez les humains. Il semblerait qu'une île au large de la Doragne, soit tombée sous la coupe d'un de ces Seigneurs-démons. Des esclaves effectuent toutes les tâches aliénantes, pendant que les habitants se complaisent dans la paresse, la crasse et une certaine forme d'abandon, de désespoir. Certains se laissent mourir, pendant que d'autres dorment, ou pleurent de ne pas pouvoir changer leur condition. Les étrangers subissent peu à peu le même sort lorsqu'ils débarquent. Les rues sont infestées de rats et de cloportes, et une odeur insoutenable se dégage parfois de certaines habitations.

Qui serait assez fou pour aller y chercher Gelinda, la fille du joailler, partie rejoindre un homme qui lui écrivait de si jolies lettres ?

Magie infernale de la paresse

Les démons de la paresse peuvent disposer de sortilèges liés à ce péché particulier.

Voici une liste non-exhaustive de leurs pouvoirs.

◆ **Corruption**

Le démon peut corrompre une cible, et la rendre de plus en plus paresseuse et amorphe. La cible devra réussir un test d'opposition VOL/MAG pour résister à cet envoûtement maléfique. En cas d'échec, le personnage n'aura plus qu'un désir: se prélasser et dormir. Il n'acceptera plus toute tâche demandant le moindre effort physique ou mental, à moins de le contraindre manu militari (ou si sa vie est en danger). Cette corruption dure une journée entière.

◆ **Démoralisation**

Ce sortilège utilisable une fois par combat permet au démon de démoraliser ses adversaires. Ceux-ci devront réussir un test d'opposition VOL/MAG. En cas d'échec ils subiront un modificateur de -10% à toutes leurs actions, physiques comme mentales. La lassitude les gagnera et ils souhaiteront quitter le combat, tout en persuadant leurs compagnons de faire de même.

◆ **Lenteur**

L'allure des cibles de ce sort est divisée par deux. Toutes les actions nécessitant de la vitesse (plonger à couvert, courir...) subissent un malus de -20%.

◆ **Rouille**

D'un geste, le démon peut transformer toutes, ou partie des possessions de sa cible. Celles-ci seront se terniront, rouilleront, comme si elles n'avaient jamais été entretenues, par paresse bien sûr. Cet effet est permanent, et en plus d'ôter la moitié de la valeur à tous les objets, armes et armures de la cible, elles seront moins efficaces: les armes causeront un point de dégât en moins, et les armures verront leur valeur de protection divisée par deux.

◆ **Corps flasque**

L'adversaire du démon doit réussir un test d'opposition END/MAG pour ne pas voir un de ses membres (jambe ou bras) se ramollir irrésistiblement et devenir flasque, inutilisable pendant (RU) minutes.

◆ **Fatigue paralysante**

L'adversaire du démon doit réussir un test d'opposition VOL/MAG pour ne pas subir une fatigue paralysante. Cet envoûtement enlève 1 point de vie à la cible à chaque tour où elle est en mouvement (parler n'est pas considéré comme un mouvement). Cet envoûtement dure (RU) minutes.



DRAGONS BLANCS

Les dragons blancs, malgré leur origine reptilienne, ont choisi de vivre dans les régions froides et arctiques. Tout leur métabolisme s'est alors adapté à cet environnement hostile, et leurs écailles blanches se fondent aujourd'hui parfaitement bien dans ces paysages enneigés et battus par les vents.

Dragon blanc, adulte

Magnifique dragon des pays arctiques aux écailles blanches et aux yeux argentés.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(90)	(70)	(75)	(75)	(100)	xx	(50)	(60)	(75)	(35)	xx	(55)	(75)
-40	-20	-25	-25	-50	0	-10	-25	+15		-5		-25
PV	70	BF: (+10) Griffes +10; Morsure +12; Souffle glacial +9										
Notes	Vol; Attaques multiples (2) Protection de 5 (écailles blanches aux reflets bleutés)											

Légende : Djérundahyll est un jeune dragon blanc, ambitieux et rusé. Il s'est rendu compte que la foi des humains pouvait octroyer de grands pouvoirs, et il s'est mis en quête de devenir le Dieu vivant de toutes les tribus des barbares des terres du nord. En les impressionnant, en les faisant renier leurs anciens rites, en dévorant ceux qui mettaient en doute sa puissance, Djérundahyll est devenu en quelques années le maître incontesté de ces sauvages, qui représentent aujourd'hui une véritable armée.

Légende : Certains dragons blancs sont appelés « dragons-nuages ». Ils n'ont pas de souffle offensif comme leurs cousins, et ils exhalent un brouillard blanc qui les entoure, et qui se transforme peu à peu en un grand nuage. Ils s'y enfouissent alors, font corps avec cette nouvelle forme, et survolent le monde au gré du vent.

Dragons juvéniles et vieux dragons

- Les caractéristiques des jeunes dragons peuvent être modifiées ainsi : -10 en COM, CNS, END, FOR, MAG, et VOL.
- Les caractéristiques des vieux dragons peuvent être modifiées ainsi : -10 en END, FOR, MVT et PER; +20 en CNS et MAG.

Magie draconique

Voici une liste de pouvoirs non-exhaustive des pouvoirs des dragons blancs :

- **Forme humaine:** Test de MAG à 0. Certains dragons peuvent prendre forme humaine. Ce sortilège dure jusqu'à ce que le dragon décide de le rompre. Ses caractéristiques ne changent pas, et il conserve sa force prodigieuse.
- **Blizzard:** Test de MAG à -10. Une violente tempête de neige se déchaîne et empêche les adversaires d'avancer pendant RU tours.
- **Verglas:** Test de MAG à 0. Le dragon transforme toute la neige sur RUX10 mètres² en une surface de verglas très glissante. Tous ceux qui marchent sur cette surface doivent chaque tour réussir un test de MVT à 0 pour ne pas tomber. Le sortilège dure une heure.
- **Tourbillon paralysant:** Test d'opposition MAG/FOR. Un tourbillon de glace, de givre ou de neige enveloppe un adversaire et l'empêche d'agir pendant RU tours. Le test d'opposition FOR/MAG est à faire chaque tour, et permet à l'adversaire, en cas de réussite, de se dégager de l'emprise du tourbillon et d'agir.
- **Appel des créatures de glace:** Test de MAG à -20. Le dragon invoque RU golems de glace, jaillissant de la neige pour lui prêter main forte.



DRAGONS BLEUS

Les dragons bleus sont de gigantesques monstres des mers, qui se divisent en deux catégories : ceux qui ont conservé leur forme de lézard géant, qui ont gardé leurs pattes pour évoluer sur la terre ferme, et les autres, qui ont évolué pour prendre la forme de serpents de mer, qu'on appelle aussi léviathans, et qui ne sortent jamais de leur océan.

Dragon bleu, adulte

Dragon des mers colossal, aux écailles bleutées et aux multiples cornes. Des motifs se dessinent sur tout son corps.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(90)	(75)	(75)	(80)	(100)	xx	(40)	(60)	(55)	(45)	xx	(55)	(80)
-40	-25	-25	-30	-50		+10	-10	-5	+5		-5	-30
PV	72	BF: (+10) Griffes +10; Morsure +12; Flot d'acide +10										

Notes Protection de 4 (écailles bleues, vertes, multicolores); Attaques multiples (2)

Légende : Tout au fond de la Mer du Sud, gisent les ruines d'un royaume, autrefois englouti par les flots. C'était le Royaume de Jola, dont les habitants avaient découvert un métal étrange, le Naar, qui emprisonnait la magie. Nul ne sait ce qui précipita la fin de cette civilisation, mais on dit qu'un vieux dragon bleu a choisi pour tanrière ces ruines où le Naar est encore présent. Personne n'a encore été assez fou pour le vérifier.

Légende : Le Prince-Marchand Lazar aurait acheté des œufs de dragon bleu. S'il arrivait à les faire grandir et les dresser, il serait assurément le nouveau roi des mers. Ses rivaux pensent déjà à les lui subtiliser, voire les détruire. D'autres affirment que ces œufs sont des faux, et que Lazar, pleinement conscient, voulait simplement instiller la peur chez les dirigeants des cités voisines, voire en faire un appât pour tricher ses alliés et ses ennemis.

Dragons juvéniles et vieux dragons

- Les caractéristiques des jeunes dragons peuvent être modifiées ainsi : -10 en COM, CNS, END, FOR, MAG, et VOL.
- Les caractéristiques des vieux dragons peuvent être modifiées ainsi : -10 en END, FOR, MVT et PER ; +20 en CNS et MAG.

Magie draconique

Voici une liste de pouvoirs non-exhaustive des pouvoirs des Dragons bleus :

- Forme humaine :** Test de MAG à 0. Certains dragons peuvent prendre forme humaine. Ce sortilège dure jusqu'à ce que le dragon décide de le rompre. Ses caractéristiques ne changent pas, et il conserve sa force prodigieuse.
- Brouillard :** Test de MAG à 0. Le dragon crée un brouillard opaque qui lui permet de gagner +20 en DIS. De plus, ses ennemis souffriront d'un -10 en TIR.
- Vagues et tourbillons :** Test de MAG à -10. Un tourbillon se forme rapidement et malmène les embarcations pendant (RU) tours. Tous les passagers doivent réussir un test de MVT pour ne pas tomber, voire passer par-dessus bord, en cas d'échec.
- Appel des créatures marines :** Test de MAG à -10. Par un cri terrifiant, le dragon invoque les créatures des mers et des océans à sa rescousse. Selon le RU, le MJ devra déterminer le nombre de requins, d'orques ou d'anguilles qui interviennent.



DRAGONS NOIRS

On rencontre les dragons noirs principalement dans les marais. Cruels et manipulateurs, ils aiment souvent jouer avec leurs proies en leur faisant croire qu'elles pourront avoir la vie sauve avant de les engloutir. Ce sont les dragons qui apprécient le plus se mêler aux humains, sous forme humaine.

Dragon noir, adulte

Gigantesque dragon aux écailles de charbon et recouvert de piquants. Il exhale une fumée âcre.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(100)	(55)	(50)	(90)	(100)	xx	(50)	(60)	(50)	(25)	xx	(60)	(70)
-50	-5	0	-40	-50		0	-10	0	+25		-10	-20
PV	76	BF: (+10) Griffes +10; Morsure +11; Souffle enflammé +11										
Notes	Vol ; Protection de 6(écailles noires recouvertes de piquants); Attaques multiples (3)											

Légende : Lorsque le dragon Kazarvilienk pérît enfin après des jours de combat acharné, l'armée du Capitaine Rid exulta. La gloire et la richesse les attendaient à la capitale. Ils dépecèrent le dragon, car chaque morceau de ces monstres peut être revendu à prix d'or. On dit même que le sang des dragons, lorsqu'il est utilisé dans « la trempe » par les forgerons, donnerait des armes invincibles. Mais les dragons noirs ont la chair et le sang des plus toxiques, et tous les soldats qui avaient touché la bête, virent leur peau se nécrosier au bout de quelques jours de marche. Seule une poignée d'entre eux revinrent vivants.

Légende : Le plus grand dragon que le monde ait connu était un dragon noir surnommé « Le Fléau ». Il ravageait des pays entiers, et serait même à l'origine du désert des douleurs. Le Fléau a disparu il y a plusieurs siècles, et on dit qu'il est retenu dans une prison divine, enfoui à plusieurs lieues sous terre.

Dragons juvéniles et vieux dragons

- Les caractéristiques des jeunes dragons peuvent être modifiées ainsi :
-10 en COM, CNS, END, FOR, MAG, et VOL.
- Les caractéristiques des vieux dragons peuvent être modifiées ainsi :
-10 en END, FOR, MVT et PER ; +20 en CNS et MAG.

Magie draconique

Voici une liste de pouvoirs non-exhaustive des pouvoirs des dragons noirs :

- Forme humaine:** Test de MAG à 0. Certains dragons peuvent prendre forme humaine. Ce sortilège dure jusqu'à ce que le dragon décide de le rompre. Ses caractéristiques ne changent pas, et il conserve sa force prodigieuse.
- Brouillard empoisonné:** Test de MAG à 0. Le dragon crache un brouillard verdâtre dans un rayon de 20 mètres. Ce brouillard dure (RU) tours, et empoisonne tous les êtres non-draconiques présents dans la zone. Ils devront faire un test d'END à chaque tour pour ne pas perdre 1 PV à chaque échec.
- Sang acide:** Test de MAG à 0. S'il a été blessé, le dragon peut transformer le sang qu'il a perdu en un puissant acide. Ainsi, même une flaque de sang ou quelques gouttes sur un visage deviendront brûlantes et virulentes. Au MJ de déterminer les dégâts causés par ce sang acide selon la scène de combat et le RU du test.
- Appel des créatures des marais:** Test de MAG à -10. Par un cri terrifiant, le dragon invoque les bêtes sauvages des marais à sa rescousse. Selon le RU, le MJ devra déterminer le nombre de serpents d'eau, de sanguines géantes et d'insectes qui interviennent.



DRAGONS ROUGES

Les dragons rouges sont les dragons les plus célèbres et les plus craints. De nombreuses légendes évoquent ces monstres gigantesques qui dorment dans les montagnes et près des volcans. Ce sont les dragons les plus destructeurs et ils peuvent réduire une ville en cendres en quelques heures.

Dragon rouge, adulte

Dragon couleur lave, aux ailes déchirées et aux petits yeux jaunes. Ses cornes font plus d'un mètre de long.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(110)	(40)	(15)	(100)	(100)	xx	(40)	(60)	(50)	(25)	xx	(55)	(65)
-60	+10	+35	-50	-50		+10	-10	0	+25		-5	-15
PV	80	BF: (+10) Griffes +10; Morsure +11; Souffle enflammé +12										

Notes Vol ; Protection de 6 (écailles rouge-sang); Attaques multiples (3)

Légende : Le Vatilé est une région verdoyante et montagneuse, mais où de nombreux volcans endormis sont la cible du dragon rouge Kovalkervo. Son but est de réveiller par magie tous les volcans pour embraser la région, la noyer sous les nuages de cendres, les flots de lave et les coulées de boue. Ce rituel destructeur lui permettra d'atteindre un autre stade de conscience draconique, mais il lui manque plusieurs composants rares pour commencer son incantation. Et si des humains pouvaient les lui fournir ?

Légende : Deux dragons rouges se livrent une guerre sans merci depuis des décennies. Leur nom a été oublié, mais on raconte que suite à un puissant sortilège, ces deux dragons seraient prisonniers de leur forme humaine. Chacun d'eux essaie de s'entourer des meilleurs alliés et de gravir les échelons des sociétés humaines pour anéantir l'autre. Car si l'un des deux meurt, le survivant pourra enfin recouvrer sa forme draconique et hurler sa victoire.

Dragons juvéniles et vieux dragons

- Les caractéristiques des jeunes dragons peuvent être modifiées ainsi : -10 en COM, CNS, END, FOR, MAG, et VOL
- Les caractéristiques des vieux dragons peuvent être modifiées ainsi : -10 en END, FOR, MVT et PER ; +20 en CNS et MAG.

Magie draconique

Voici une liste de pouvoirs non-exhaustive des pouvoirs des dragons rouges :

- **Forme humaine**: Test de MAG à 0. Certains dragons peuvent prendre forme humaine. Ce sortilège dure jusqu'à ce que le dragon décide de le rompre. Ses caractéristiques ne changent pas, et il conserve sa force prodigieuse.
- **Chaleur étouffante**: Test de MAG à 0. Le dragon fait monter la température de (RUX2) degrés. En cas de grosse chaleur, les armures deviennent impossibles à porter, et la fatigue liée à l'effort donnera un malus de -5% à toutes les actions de ses ennemis.
- **Yeux de braise**: Test d'opposition VOL/MAG. Si le PJ rate son test de VOL face à la MAG du dragon, il est alors paralysé par la peur pendant (RU) tours.
- **Appel des créatures volcaniques**: Test de MAG à -10. Par un cri terrifiant, le dragon invoque les bêtes sauvages de la montagne et des volcans à sa rescousse. Selon le RU, le MJ devra déterminer le nombre de loups, de serpents, d'ours ou d'insectes qui interviennent.



DRAGONS VERTS

Dans les forêts sombres et millénaires, vivent les dragons verts. On dit que ces dragons peuvent adopter la couleur de leur environnement, si bien que des voyageurs qui marchent sur ce monstre ne s'apercevront même pas que le rocher qu'ils escaladent est le dragon qui va les dévorer.

Dragon vert, adulte

Dragon des forêts, long et fin, aux écailles d'émeraude, et aux yeux noirs et jaunes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(85)	(80)	(70)	(80)	(90)	xx	(60)	(60)	(75)	(80)	xx	(60)	(80)
-35	-30	-20	-30	-40		-10	-10	-25	-30		-10	-30
PV	68	BF: (+9) Griffes +9; Morsure +10; Souffle de gaz empoisonné +8 (Virulence -20)										

Notes Vol ; Protection de 5 (écailles) ; Attaques multiples (2)

Légende : On dit souvent que les dragons verts sont les plus cupides, et que leurs trésors sont colossaux. Selon les érudits, les dragons verts possèdraient le pouvoir de « lire les pièces d'or », qui leur permettraient, pendant leur sommeil de rêver, et revoir tout le cheminement et l'histoire de chaque pièce : du marteau qui les a forgées, jusqu'à la griffe du dragon. L'histoire de leur propriétaire, les transactions qu'elles ont effectuées, les combats et les trahisons, mais aussi les cadeaux, tout leur est dévoilé.

Légende : L'œil du dragon vert Éphédélyas est un artefact très ancien, qui a la capacité surnaturelle de créer des illusions à profusion. Il suffit de poser sa main dessus et de penser : il créera alors une autre réalité fantasmagorique, un autre monde. Appelée « L'Œil d'apparition », cette merveille enchanteresse de la taille d'une tête humaine, a été perdue après le sac d'Albéra la Blanche par les templiers de l'Ordre du Glaive.

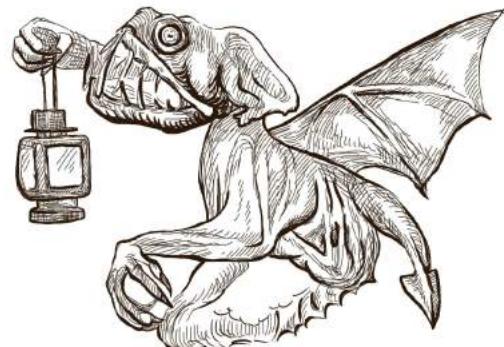
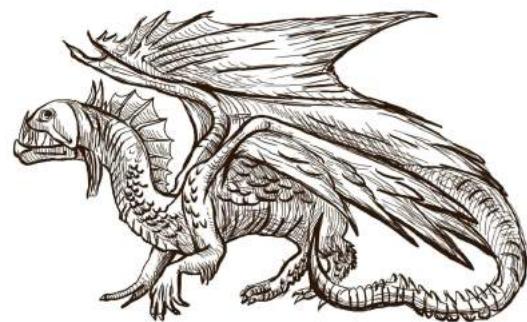
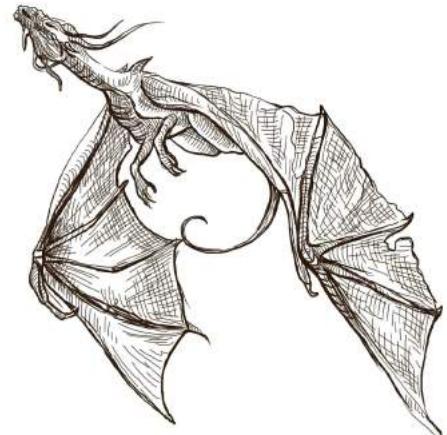
Dragons juvéniles et vieux dragons

- Les caractéristiques des jeunes dragons peuvent être modifiées ainsi :
-10 en COM, CNS, END, FOR, MAG, et VOL.
- Les caractéristiques des vieux dragons peuvent être modifiées ainsi :
-10 en END, FOR, MVT et PER ; +20 en CNS et MAG.

Magie des draconique

Voici une liste de pouvoirs non-exhaustive des pouvoirs des dragons verts :

- Forme humaine:** Test de MAG à 0. Certains dragons peuvent prendre forme humaine. Ce sortilège dure jusqu'à ce que le dragon décide de le rompre. Ses caractéristiques ne changent pas, et il conserve sa force prodigieuse.
- Hypnose:** Test d'opposition VOL/MAG. Si le PJ rate son test de VOL face au dragon, il est hypnotisé pendant (RU) tours, et passe sous le contrôle du dragon.
- Caméléon:** Test de MAG à +10. Les écailles du dragon prennent l'aspect et la couleur de son environnement. Il gagne +20 en DIS.
- Appel des créatures sylvestres:** Test de MAG à -10. Par un cri terrifiant, le dragon invoque les bêtes sauvages de la forêt à sa rescousse. Selon le RU, le MJ devra déterminer le nombre de loups, de serpents, d'ours ou d'insectes qui interviennent.



DRAGONNETS

Les dragonnets sont aux dragons ce que le chat est au tigre à dents de sabre. Ces lézards volants, allant de 30cm à 1 mètre de long, sont bien plus courants que leurs terribles cousins, et il arrive même qu'ils soient domestiqués. Ils feront alors office d'animaux de compagnie à quelque noble prêt à débourser plusieurs centaines de pièces d'argent pour assouvir une excentricité...

Dragonnet, cracheur

Dragonnet aux écailles jaunes et noires. Il crie et gratte son perchoir de ses griffes acérées.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(xx)	(50)	(40)	(20)	(xx)	(xx)	(40)	(40)	(xx)	(xx)	(35)	(20)
+20	0	+10	+30				+10	+10			+15	+30
PV	8	BF: (+2) Griffes +1										
Notes	Vol	Coup spécial (30+) Souffle enflammé: le dragon crache une gerbe de feu qui provoque RU+4 points de dégâts et qui a 30% de chances d'enflammer les vêtements.										

Légende : Léonor d'Orvill a reçu pour ses quatorze ans un magnifique dragonnet cracheur de la part de son oncle, le puissant Duc d'Orvill. La jeune fille, l'a nommé Vik, et s'est très vite attaché à son reptile. Ce dragonnet a les écailles dorées et il semble bien plus intelligent que les autres de son espèce. L'enlèvement du dragonnet pourrait rapporter une belle somme pour des malandrins qui n'ont pas froid aux yeux.

Dragonnet, cornu

Dragonnet aux écailles rouges, dont le nez est orné d'une corne.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(xx)	(50)	(40)	(20)	(xx)	(xx)	(40)	(40)	(xx)	(xx)	(xx)	(20)
+15	0	+10	+30				+10	+10				+30
PV	10	BF: (+2) Griffes +1, Corne +1										
Notes	Vol	Coup spécial (30+) Encornement: ce coup bien placé inflige RU+3 points de dégâts.										

Légende : Parmi les grands maîtres de guilde, Zerid Inmar se démarque par sa passion pour les dragonnets cornus. Il en possède sept, et les chérit comme s'il s'agissait de ses enfants. Mais il y a quelques jours, ses dragonnets sont tombés malades, et rien ne semble pouvoir les guérir. Zerid soupçonne un empoisonnement commis par un des membres de sa guilde, voire de sa propre famille. Il cherche à engager des hommes discrets qui sauront tirer cette affaire au clair.

Dragonnet, crapaud

Dragonnet à la peau flasque et verdâtre. Sa gueule est garnie de crocs.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(25)	(xx)	(50)	(40)	(15)	(xx)	(xx)	(40)	(40)	(xx)	(xx)	(xx)	(10)
+25	0	+10	+35				+10	+10				+40
PV	8	BF: +1										
Notes	Vol											

Légende : Les dragonnets-crapauds vivent près des étangs et des mares, et volent en coassant au-dessus de ces étendues d'eau. Impossibles à domestiquer, les Dragonnets-crapauds sont chassés pour leur chair tendre. Pourtant certains développent une véritable personnalité, et s'aventurent dans les villes et les villages pour chaparder divers objets brillants, qui attirent leur attention.



DRAGONNIENS

Les Dragonniers sont des humains qui ont été séduits par la puissance colossale des Dragons, et sont sous leur contrôle. Ces fanatiques acquièrent peu à peu des traits draconiens au contact de la nature magique de leur maître: une peau écailleuse par endroits, des dents aiguisées, une queue reptilienne, une crête sur le dos... Les plus fidèles dragonniers obtiennent même de grandes ailes comme une ultime récompense.

Émeraldien, séide des Dragons verts

Humain musculeux à la peau écailleuse par endroits, et verdâtre. Sa langue est fourchue.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(35)	(35)	(40)	(40)	(30)	(xx)	(40)	(40)	(30)	(50)	(30)	(30)
+10	+15	+15	+10	+10	+20		+10	+10	+20	0	+20	+20
PV	16	BF: (+4) Lance +3, Couteau +3										

Notes En milieu forestier, sa discréption monte à (50), MODO de 0.

Légende : À la mort du vieux Dragon Varüng, les Émeraldiens se sont retrouvés seuls. Celui qui les avait guidés, transformés, conduits vers maintes victoires, s'était éteint, lové dans sa grotte. Une Émeraldienne lettrée du nom de Mala a inscrit dans un livre les paroles et les préceptes du vieux Dragon, et ses serviteurs les suivent religieusement, en espérant un jour, faire renaître leur maître. Ils se font appeler aujourd'hui « Les Enfants de Varüng ».

Onyssien, suppôt des Dragons noirs

Humain à la peau recouverte de taches brunes, et écailleuse par endroits.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(35)	(35)	(40)	(40)	(30)	(xx)	(40)	(40)	(30)	(50)	(35)	(30)
+10	+15	+15	+10	+10	+20		+10	+10	+20	0	+15	+20
PV	16	BF: (+4) Sabre +4, Poignard +3										

Notes

Légende : Dagynda est une Dragonne cruelle qui envoie ses Onyssiens chasser pour elle dans toutes les Malterres. La chair humaine est un plat de choix, surtout si elle est encore vivante, encore tremblante. Les Onyssiens emmènent leurs victimes dans une cité lacustre en ruines, autrefois bâtie dans le marécage de Ghendosia. Lorsque d'un cri, Dagynda exige sa pittance, les Onyssiens obéissent et jettent les humains entravés dans la vase de ce lieu putride. Dagynda en jaillira et ce sera l'heure du festin.

Opalin, serviteur des Dragons blancs

Humain aux dents pointues et aux écailles blanches. Il est habillé de fourrures.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(30)	(35)	(40)	(40)	(30)	(xx)	(40)	(40)	(30)	(50)	(30)	(30)
+10	+20	+15	+10	+10	+20		+10	+10	+20	0	+20	+20
PV	16	BF: (+4) Lance +3, Couteau +3										

Notes En milieu neigeux, ou arctique, sa discréption monte à (50), MODO de 0.

Légende : Les Opalins ont bâti sous les terres enneigées du Bord du Monde un véritable dédale de tunnels et de grottes où ils vivent en autarcie. Ils vénèrent le dragon Jharolosyn, qui ne se montre à eux qu'une à deux fois par décennie. Les chamans opalins ont développé une magie étrange, basée sur la neige, le vent et le froid. Des dons draconiques leur permettraient aussi de contrôler les animaux sauvages de ce pays enneigé.

Rubisséen, esclave des Dragons rouges

Humain à la peau cramoisie, aux yeux jaunes et aux mains griffues.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(30)	(35)	(40)	(40)	(30)	(xx)	(40)	(40)	(25)	(50)	(30)	(30)
+5	+20	+15	+10	+10	+20		+10	+10	+25	0	+20	+20
PV	16	BF: (+4) Griffes +3, Poignard +3, Masse d'armes +4										
Notes												

Légende : Des Rubisséens se seraient infiltré dans la ville de havörn. Ils seraient à la recherche de quelque chose pour le compte de leur maître, le dragon Zerindjäf. Certains parlent d'un objet précieux, d'autres d'une personne unique, née sous des astres propices, qui intéresseraient particulièrement le dragon. Les Rubisséens sont des fanatiques qui ne reculeront devant aucune bassesse pour parvenir à leurs fins.

Saphirien, fidèle des Dragons bleus

Humain à la peau bleutée, légèrement écaillée.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(40)	(35)	(40)	(40)	(30)	(xx)	(40)	(40)	(30)	(50)	(35)	(35)
+15	+10	+15	+10	+10	+20		+10	+10	+20	0	+15	+15
PV	16	BF: (+4) Lance +3, Javelot +3, Couteau +3										
Notes	Les Saphiriens sont presqu'aussi à l'aise sur terre que dans l'eau et nagent à une allure bien plus rapide que celle des humains.											

Légende : Dans l'archipel du Bélier, un gigantesque dragon bleu de plusieurs lieues de long repose, inerte. Les Saphiriens ont bâti leurs habitations puis toute une ville flottante sur ce corps qui ne se désagrège pas, et semble dormir depuis des lustres. La magie du monstre continue de transformer les Saphiriens en hommes-lézards de génération en génération, et nul ne sait si le corps du grand dragon bleu se réveillera un jour.



ELFES SYLVAINS

Les Elfes sont le peuple idéal pour agacer les personnages : ces esthètes aux traits fins et à la démarche altière n'ont presque pas de défaut si ce n'est un orgueil démesuré. Leur magie est puissante, et on les dit très riches.

Artisan, marchand

Vêtu de couleurs vives, le sourire franc. Il fume la pipe.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(25)	(40)	(30)	(25)	(30)	(50)	(xx)	(35)	(40)	(45)	(40)	(35)	(25)
+25	+10	+20	+25	+20	0		+15	+10	+5	+10	+15	+25
PV	11	BF: (+3) Mains nues +1										

Notes

Légende : Les objets de l'artisanat elfique sont très recherchés pour la qualité de leur bois, et leurs ornements finement ciselés. Les charlatans des grandes villes l'ont bien compris, si bien que de nombreuses copies circulent, grossièrement imitées, et vendues à prix d'or à des bourgeois trop crédules. Le cardinal Siméhan en a récemment fait l'amère expérience, et son égo démesuré réclame aujourd'hui la tête du charlatan, et son or disparu.

Artiste, ménestrel

Les cheveux longs, le nez aquilin et des mains aux longs doigts. Un luth est accroché à son dos.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(35)	(35)	(30)	(30)	(40)	(xx)	(35)	(40)	(40)	(35)	(35)	(30)
+20	+15	+15	+20	+20	+10		+15	+10	+10	+15	+15	+20
PV	12	BF: (+3) Couteau +2										

Notes

Légende : Il existe une musicienne itinérante du nom de Tanila. Cette elfe à la beauté angélique et aux mélodies envoûtantes, rencontrait souvent un grand succès lorsqu'elle interprétait ses chansons dans le château d'un seigneur, ou la Grand-Place d'une cité. Mais on ne l'a plus revue depuis presque dix ans. On dit qu'un aristocrate, ne voulant plus de son épouse devenue trop âgée à son goût, l'a faite captive. Il l'obligerait à jouer pour lui, et à être sa compagne, car on dit que les elfes restent jeunes pendant des décennies...

Chasseur

Les traits durs, les cheveux en bataille, quelques cicatrices sur ses bras.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(30)	(40)	(30)	(30)	(30)	(xx)	(40)	(45)	(30)	(50)	(45)	(30)
+20	+20	+10	+20	+20	+20		+10	+5	+20	0	+05	+20
PV	12	BF: (+3) Poignard +2, Arc +3										

Notes

Légende : L'Uvagnal est un oiseau mythique parmi les chasseurs elfes. Ce grand oiseau blanc n'apparaît qu'une nuit par an, en été, et on dit que ses plumes confèrent d'étranges pouvoirs à celui qui les porte. Chaque année, les meilleurs chasseurs elfes se rassemblent, selon la date convenue par les devins qui prévoient la venue du grand oiseau. Cette chasse nocturne s'appelle « La nuit de l'Uvagnal », et cet oiseau n'a pour l'instant été tué que trois fois.

Garde, guerrier tribal, sentinelle

Il porte une tunique marquée des symboles de son territoire, et un arc plus grand que lui.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(30)	(35)	(35)	(35)	(30)	(xx)	(40)	(45)	(30)	(40)	(40)	(30)
+10	+20	+15	+15	+15	+10		+10	+5	+20	+10	+10	+20
PV	14	BF: (+3) Sabre +3, Hachette +2, Arc long +4										
Notes	Protection de 2 (Vêtements renforcés et bouclier)											

Légende : On sait que les guerriers tribaux et les sentinelles elfes peignent régulièrement leurs armures et leurs visages des couleurs forestières, pour passer inaperçu sur leur territoire. Mais on raconte aussi que les plus grandes sentinelles doivent un jour faire un long voyage, seules et sans armes, à travers les territoires sauvages pour vivre les épreuves que les divinités elfes auront choisi de leur imposer. Ceux qui reviennent de ce rite sont considérés avec respect, et deviennent, selon les légendes, des êtres mi-elfes, mi-végétaux.

Noble, chevalier

Son casque conique ne laisse entrevoir que deux pupilles argentées.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(30)	(30)	(35)	(40)	(30)	(xx)	(40)	(40)	(35)	(40)	(40)	(30)
+5	+20	+20	+15	+10	+20		+10	+10	+15	+10	+10	+20
PV	15	BF: (+4) Épée longue +4										
Notes	Protection de 5 (Cotte de mailles elfique)											

Légende : Les tournois ne sont pas uniquement l'affaire des humains, bien au contraire. Les maisons de la noblesse elfique raffolent de ces épreuves où les meilleurs représentants de leur famille défendront leurs couleurs. Cependant, ces tournois ne sont en rien comparables avec la brutalité des fêtes humaines. Ici, le chevalier se doit d'être à la fois épéiste, archer, acrobate, et poète. On dit qu'aucun humain ne pourrait réussir de telles épreuves, et que si un jour un humain (ou une humaine) y parviendrait, il serait traité comme un elfe à part entière, et pourra se marier avec un membre de la communauté.

Noble, courtisan

Le visage peint et maquillé, ses habits sont coûteux et des bijoux ornent ses mains et son cou.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(50)	(30)	(25)	(25)	(35)	(xx)	(35)	(40)	(50)	(30)	(35)	(25)
+20	0	+20	+25	+25	+15		+15	+10	0	+20	+15	+25
PV	10	BF: (+2) Mains nues +0										
Notes												

Légende : C'est à la cour des seigneurs elfes que leur perfidie atteint son paroxysme. En effet, les trahisons, les empoisonnements, les jeux de cour et les coups d'Etat sont aussi courants chez les elfes que chez les humains. Cependant, leur très longue longévité leur permet d'avoir une patience à toute épreuve, et de fomenter des complots sur le très long terme. Une décennie peut parfois s'écouler entre l'enclenchement de la trahison, et la prise de pouvoir effective...



ELFES NOIRS

Les Elfes Noirs sont souvent dépeints comme un peuple perfide, esclavagiste et cruel. Cette réputation est parfaitement justifiée et rien ne rend plus heureux un Elfe Noir que son sentiment de puissance sur des peuples qu'il juge «inférieurs». Leurs jeux sanguinaires à la gloire de leur Reine-Araignée en sont une parfaite illustration.

Citoyen libre, travailleur

Petit, habillé de noir, il porte toutes sortes d'ornements dans les cheveux et sur sa tunique.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(40)	(30)	(30)	(30)	(40)	(xx)	(35)	(40)	(40)	(40)	(35)	(35)
+20	+10	+20	+20	+20	+10		+15	+10	+10	+10	+15	+15
PV	12	BF: (+3) Mains nues +1										
Notes												

Légende : Les citoyens libres se distinguent des esclaves, et autres prisonniers de guerre, vendus sur les marchés. Une fois acheté, l'esclave doit servir toute la famille de l'Elfe Noir, que ce soit pour des travaux de force, des services du quotidien, ou bien servir de précepteur pour les plus lettrés. Les Elfes Noirs ont bien sûr droit de vie et de mort sur leur esclave, qui n'est qu'un objet, aux yeux de leur loi.

Artiste, musicien, comédien

Mince, les yeux argentés. Il porte un justaucorps noir aux lisérés dorés.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(35)	(30)	(30)	(30)	(40)	(xx)	(40)	(40)	(45)	(40)	(35)	(35)
+20	+15	+20	+20	+20	+10		+10	+10	+5	+10	+15	+15
PV	12	BF: (+3) Poignard +2										
Notes												

Légende : Les Elfes Noirs sont friands d'arts abstraits, tant du point de vue des peintures que de leurs musiques complexes, qui paraissent cacophoniques aux oreilles humaines. Les messages qu'ils font passer par leurs œuvres sont difficiles à déceler par les étrangers. On raconte toutefois qu'un art bien plus concret fascine les foules des Elfes Noirs : la torture. Les tortionnaires les plus doués obtiennent richesse et célébrité, et vont de ville en ville pour démontrer leurs talents à la cour des seigneurs elfiques.

Prêtre

Vieil Elfe Noir au crâne rasé et à la peau parcheminée. Il est revêtu d'une robe brune couverte de symboles.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(25)	(50)	(30)	(30)	(25)	(35)	(40)	(35)	(40)	(40)	(35)	(25)	(45)
+25	0	+20	+20	+25	+15	+10	+15	+10	+10	+15	+25	+5
PV	11	BF: (+2) Sceptre +1										
Notes	La plupart des prêtres sont initiés aux arts magiques et connaissent l'alchimie, des sorts d'empoisonnement et différents envoûtements.											

Légende : Contrairement aux Elfes Sylvaïns, les Elfes Noirs ont une longue tradition écrite. Leurs prêtres ont la lourde tâche de consigner tous leurs savoirs depuis des millénaires sur de très nombreux supports : des tablettes d'argile aux parchemins, en passant par de grands livres reliés. Les temples elfes noirs font aussi office de bibliothèques, et les trésors qu'ils contiennent intéresseraient fortement tous les érudits du continent.

Soldat, reître

Elfe Noir portant une armure sombre et biscornue.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL	
(40)	(30)	(30)	(35)	(35)	(30)	(xx)	(40)	(40)	(30)	(40)	(45)	(35)	
+10	+20	+20	+15	+15	+20		+10	+10	+20	+10	+5	+15	
PV	14	BF: (+3) Poignard +2, Mandibulien +3, Toile d'emprise											
Notes	Protection de 5 (Armure de chitine et bouclier)												

Légende : Les Elfes Noirs organisent chaque année une âpre bataille entre leurs propres soldats. Vingt hommes sont choisis parmi les nombreux volontaires, et un combat à mort est organisé dans l'arène des supplices. Le dernier survivant aura l'immense privilège de féconder la Reine-Araignée elle-même et d'acquérir immédiatement un titre de noblesse.

Noble, chevalier

Athlétique, le regard fier, son armure est recouverte par l'emblème de sa famille.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL	
(50)	(30)	(30)	(35)	(35)	(30)	(xx)	(40)	(40)	(30)	(35)	(40)	(35)	
0	+20	+20	+15	+15	+20		+10	+10	+20	+15	+10	+15	
PV	15	BF: (+3) Épée longue +3											
Notes	Protection de 5 (Cotte de mailles)												

Légende : La noblesse elfe noire est la seule dont les titres s'obtiennent non pas par héritage, mais au mérite. Les citoyens s'étant montrés utiles à la Reine-Araignée, par leurs services, leurs talents, leur combativité, peuvent ainsi devenir noble. Evidemment les riches familles pouvant payer à leurs enfants un apprentissage, qu'il soit martial ou bien savant, ont plus de chances de maintenir à travers les générations cette noblesse, mais de nombreux enfants oisifs sont ainsi redevenus roturiers, pendant que de fiers soldats récupéraient leur place.

Dryd

Créature effrayante au buste d'elfe noir sur un corps d'araignée géante.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL	
(55)	(35)	(15)	(50)	(50)	(30)	(xx)	(80)	(40)	(20)	(40)	(40)	(50)	
-5	+15	+35	0	0	+20		-30	+10	+30	+10	+10	0	
PV	30	BF: (+5) Mains griffues +4, Lance longue +4											
Notes	PEUR (1) Corps arachnide: les Dryds peuvent grimper aux murs, et disposent d'une vitesse de course exceptionnelle.												

Légende : Les prêtres qui souhaitent passer l'ultime épreuve de leur évolution tentent de devenir des créatures monstrueuses, mi- Elfe, mi- araignée géante : des Dryds. Pour ce faire, ces religieux descendant nus dans une crypte, où ils se laissent recouvrir de milliers d'araignées venues pondre immédiatement dans leur corps. Il n'y alors que deux destins à ce rituel extrêmement douloureux : l'acceptation des araignées ou la mort.

Les Dryds sont très respectés, et ne doivent obéissance qu'à la Reine-Araignée elle-même.



GOBELINOÏDES

Le terme de «gobelinoïde» regroupe aussi bien les minuscules Gobelins que les Ogres, car aux yeux des humains, ils font tous partie de la même race barbare, cruelle, et particulièrement laide. Heureusement, en raison de leur sauvagerie naturelle, les clans gobelinoïdes ont toujours été désunis et peu conquérants.

Morveux

Petit être répugnant et verdâtre, couvert de pustules. Ses dents sont pointues et abîmées.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(20)	(20)	(50)	(20)	(20)	(35)	(xx)	(40)	(35)	(25)	(40)	(35)	(20)
+30	+30	0	+30	+30	+15		+10	+15	+25	+10	+15	+30
PV	8	BF: (+2) Couteau +1										
Notes												

Légende : Les Morveux sont des créatures les plus méprisées parmi les Gobelinoïdes. Souffre-douleurs permanents, ils acceptent leur condition en riant eux-mêmes des coups qu'ils reçoivent. Les Morveux ne sont pas une espèce à part entière et naissent en fait lorsqu'une gobeline attend plusieurs enfants (ce qui est courant). La portée est alors composée uniquement de Morveux, qui souffriront de nanisme. Ils seront dans les meilleurs des cas des esclaves pour la tribu, et dans le pire : ils serviront de repas ou de projectiles.

Gobelin, monteur de loup

Petit, la peau olivâtre et de petits yeux rouges. Il porte une fourrure noire sur son dos voûté.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(25)	(45)	(30)	(25)	(40)	(xx)	(50)	(40)	(25)	(45)	(35)	(15)
+20	+25	+5	+20	+25	+10		0	+10	+25	+5	+15	+35
PV	11	BF: (+2) Hachette +1, Tranche-viande +1, Lance +1, Vesses-de-loup										
Notes												

Légende : Le dressage d'animaux sauvages comme les loups reste un mystère. Certains affirment que les gobelins ont des élevages de loups, et qu'en leur donnant chaque jour une nourriture dont ils ont le secret, ils parviendraient à amadouer les bêtes et les apprivoiser. Cette recette permettrait aussi de dresser d'autres animaux monstrueux comme des chauves-souris géantes, ou des énormes grenouilles des marais.

Hobgobelin

Le visage creusé et le nez crochu, cet être vil à la peau grisâtre tient dans ses mains un sabre recourbé.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(30)	(40)	(35)	(30)	(35)	(xx)	(40)	(40)	(25)	(40)	(35)	(30)
+15	+20	+10	+15	+20	+15		+10	+10	+25	+10	+15	+20
PV	13	BF: (+3) Sabre +3, Tranche-viande +2, Couteaux de lancer +2										
Notes												

Légende : Kar-Vod est un chef de guerre hobgobelin qui est en train de rassembler autour de lui de nombreuses familles gobelinées sous sa bannière. Son but est d'envahir le sud du Pays Naïn pour prendre le contrôle de ses mines de fer. Des naïns cupides et sans scrupules travailleront en sous-main pour le compte de Kar-Vod au sein même de la capitale naïne, et deux forts à la frontière sud sont déjà tombés sous les attaques gobelinées. Les Naïns ne se font plus confiance entre eux, et le Roi Agrim a demandé l'aide de ses alliés humains pour débusquer les trahisseurs et aider son peuple.

Orque noir

Orque grand et fort, à la peau sombre, et à la crinière noire.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(20)	(35)	(45)	(45)	(30)	(xx)	(40)	(30)	(20)	(40)	(35)	(35)
+10	+30	+15	+5	+5	+20		+10	+20	+30	+10	+15	+15
PV	18	BF: (+4) Fendard +5 ou Ogygne +6, Tranche-viande +3										
Notes												

Légende : Trois orques noirs, des sœurs du nom d'Olka, Tavük, et Ghözy sont les plus vieilles matriarches du clan de la Main Rouge. Elles sont un puits de savoir sur l'histoire orque et gobeline, et connaissent toutes les plantes des bois et des forêts. Elles monnayent parfois leurs connaissances contre différents services auprès des humains assez fous ou désespérés pour venir demander audience auprès d'elles.

Ogre-Mage

2m50, maigre et les yeux exorbités. Ses longs membres sont presque simiesques.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(40)	(25)	(50)	(60)	(35)	(50)	(45)	(35)	(35)	(35)	(25)	(50)
+5	+10	+25	0	-10	+15	0	+5	+15	+15	+15	+25	0
PV	35	BF: (+6) Hache +6, Lance +5										
Notes	Magie élémentaire : les Ogre-Mages disposent généralement de 4 ou 5 sortilèges liés à la Terre ou au Feu.											

Légende : Une poignée d'Ogres naissent avec le don, et obtiennent naturellement des capacités magiques. Ces Ogres-mages pratiquent une magie élémentaire teintée de magie noire, et sont bien plus intelligents que leurs congénères. Ils prennent alors naturellement la tête du clan, pour en diriger les membres vers leurs mystérieux desseins. Malgré cela, les Ogres restent méfiant envers la magie, et si l'Ogre-Mage faillit à sa mission et entraîne la débâcle du clan, il finira dévoré par toutes les Ogresses, pour qu'elles enfantent de nouveaux Ogres-mages.

Troll à deux têtes

Immense créature bedonnante et verdâtre. Deux affreuses petites têtes émergent de son torse flasque.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(55)	(10)	(10)	(75)	(75)	(10)	(xx)	(20)	(50)	(05)	(40)	(15)	(40)
-5	+40	+40	-25	-25	+40		+30	0		+10	+35	+10
PV	50	BF: (+7) Griffes +6, Gourdin +7										
Notes	PEUR (1) Attaques multiples (2) Régénération : le Troll récupère 2PV/tour.											

Légende : Le sang de Troll, s'il est longuement préparé par un alchimiste, pourrait servir de suc régénérant les blessures, et ferait même repousser les membres perdus. Cependant, seul un alchimiste du nom de Golkin Darí aurait réussi à concevoir le parfait dosage de ce précieux elixir. Cet alchimiste est le seul espoir de retrouver la vue pour le vieux chevalier Balín de Corveyron, qui eut les yeux crevés lors de sa captivité pendant la Guerre de Vingt Ans. Sa fille Anílhde est déjà en quête du sang de Troll et recherche d'autres fines lames...



INSECTES, VERS & PARASITES

Nombreux, répugnantes, volants, vecteurs de maladies... Les insectes sont une plaie pour tous les aventuriers, et une menace parfaite pour les personnages trop sûrs d'eux ! En effet, rien de mieux qu'un essaim de frelons noirs pour faire dégouliner à toutes jambes même les plus grands épéistes.

Frelon noir

Un énorme frelon noir de vingt centimètres, au dard effilé comme une dague

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(xx)	(25)	(15)	(10)	(xx)	(xx)	(50)	(30)	(xx)	(xx)	(xx)	(05)
+10		+25	+35	+40			0	+20				+45
PV	5	BF: (+1) Dard +0										
Notes												
Vol Coup spécial (30+) Venin : le frelon peut injecter un poison sur sa cible, qui devra réussir un test d'END à +10 pour ne pas être infecté. S'il échoue, il subira une pénalité de -5% à toutes ses actions, cumulative avec les autres piqûres. Dard perce-armure : le dard d'un frelon noir enlève 1 point d'armure à chaque fois qu'il remporte une passe d'armes.												

Légende : Les larves des frelons noirs produisent une sécrétion sucrée et gluante connue sous le nom de « gouttes de feu ». En récupérant cette sécrétion, et en la mélangeant à une boisson, on peut obtenir un breuvage procurant une énergie exceptionnelle. Veiller une nuit entière, courir des heures ou résister à la douleur est alors une simple formalité. Certaines personnes haut-placées sont prêtes à payer de petites fortunes pour s'en procurer, car elles considèrent ces « gouttes de feu » comme indispensables à leurs orgies.

Moustique géant

Moustique géant d'un mètre de long

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(xx)	(35)	(30)	(20)	(xx)	(xx)	(50)	(35)	(xx)	(xx)	(xx)	(10)
+15		+15	+20	+30			0	+15				+40
PV	12	BF: (+2) Dard +1										
Notes	Vol											

Légende : Dans le marais de Kravos, vivent d'énormes moustiques, avides de sang frais, et qui n'hésitent pas à s'attaquer directement aux hommes. Ces moustiques géants sont parfois domestiqués et servent de monture à de petites créatures appelées « Minuscules ». Nul ne sait si ce petit peuple des marais existe réellement car les Minuscules semblent se fondre dans les marais comme des ombres.

Papillons mange-rêve

Grand papillon de nuit d'une vingtaine de centimètres de large

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
xx	xx	(80)	(xx)	(xx)	(xx)	(50)	(60)	(60)	(xx)	(xx)	(xx)	(05)
		-30				0	-10	-10				+45
PV	1	BF: xx										
Notes	Vol											

Légende : D'étranges papillons de nuit appelés « papillons mange-rêve » s'attaquaient aux humains en se posant sur leur crâne pendant leur sommeil. Les papillons se nourrissent alors des rêves de leur cible, mais aussi de leurs souvenirs. Nuit après nuit, la cible ne rêve plus, et commence à perdre peu à peu la mémoire. S'il ne tue pas les papillons mange-rêve très vite, il souffrira d'amnésie complète.

Scarabée de feu

Scarabée d'un mètre de long recouvert d'une fine pellicule cendreuse

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(xx)	(40)	(70)	(20)	(xx)	(xx)	(50)	(30)	(xx)	(xx)	(xx)	(05)
+20	+10	-20	+30				0	+20				+45
PV	10	BF: (+2) Mandibules +0										
Notes	Certains possèdent le Vol.											

Légende : On raconte que les scarabées de feu sont parfois utilisés par les chamans orques pour assiéger une ville. Ces monstres grimpent sur les murs d'enceinte à une vitesse extraordinaire, et peuvent s'embraser sur un simple ordre du sorcier. Des châteaux réputés imprenables sont ainsi partis en fumée sous les assauts répétés des scarabées de feu.

Scolopendre contrôleur

Ver rouge et blanc d'une trentaine de centimètres.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(05)	(xx)	(60)	(20)	(05)	(xx)	(40)	(30)	(25)	(xx)	(xx)	(xx)	(10)
+45		-10	+30	+45		-10	+20	+25				+40
PV	3	BF: (+0) Dents -3										
Notes	Contrôle mental : Test d'opposition MAG/VOL pour prendre le contrôle de son hôte.											

Légende : Les scolopendres contrôleurs peuvent percer la peau des humains ou des animaux, et se loger dans leur nuque. Lorsque la scolopendre est installé dans le corps de sa victime, celle-ci perd toute volonté et doit alors se déplacer nuit et jour dans la direction voulue par le parasite. Nul ne sait où convergent toutes ces victimes, mais on dit que les scolopendres obéissent toutes à une Reine, enfouie dans les profondeurs de la terre.

Scorpion géant

Scorpion noir de deux mètres de long. Ses pinces s'agitent et son dard suinte le venin.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(xx)	(10)	(50)	(50)	(xx)	(xx)	(50)	(25)	(xx)	(xx)	(xx)	(20)
0	+40	0	0				0	+25				+30
PV	20	BF: (+5) Pinces +5, Dard +5										
Notes	Protection de 2 (carapace)											
	Coup spécial (30+) : Poison : le dard se plante dans le corps de la victime, qui doit tester son END pour ne pas être empoisonné. En cas d'échec, il subira une pénalité de -10% à tous ses tests et perdra 1PV/heure.											

Légende : Les scorpions géants peuvent être rencontrés dans les terres arides du Sud. On raconte qu'un souverain les utilise dans des arènes pour punir ses prisonniers dans des combats à mort. Les corps boursouflés par le poison sont parfois exposés en place publique.

Ver pourpre

Gigantesque ver d'une dizaine de mètres, au corps recouvert de plaques rouge-sang.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(60)	(xx)	(xx)	(90)	(100)	(xx)	(xx)	(35)	(15)	(xx)	(xx)	(xx)	(20)
-10		-40	-50				+15	+35				+30
PV	55	BF: (+10) Dents +10										
Notes	Protection de 2 (plaques de chitine pourpre)											

Légende : Un peuple troglodyte (on parle d'une sous espèce de Naïns dégénérés) aurait réussi à dompter des vers pourpres. Ces immenses créatures creusent les nombreuses galeries de leur ville souterraine à une vitesse qu'ils n'auraient jamais pu atteindre.

LUTINS & FÉES

Le Petit Peuple fait partie du folklore, mais croire en leur existence est interdit par l'Eglise. Toutefois, les paysans et les vilains savent que les lutins existent, sous des dizaines de formes différentes, et qu'ils rendent parfois visite aux hommes. Il faut savoir les différencier, car tous ne sont pas bienveillants, loin de là.

Bonnet-rouge

Vieillard aux cheveux longs avec des yeux rouges étincelants et des dents saillantes. Son chapeau est écarlate.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(40)	(50)	(50)	(40)	(40)	(35)	(45)	(50)	(20)	(xx)	(35)	(50)
+5	+10	0	0	+10	+10	+15	+5	0	+30		+15	0
PV	18	BF: (+4) Bâton +3, Dents +3										
Notes	Tours de magie : maléfices mineurs, à définir par le MJ.											

Légende : Les Bonnets-Rouges habitent les ruines des châteaux. Ils assassinent les voyageurs qui s'égarent dans leur demeure, parfois en poussant des rochers du haut des falaises. Leur surnom vient du fait qu'ils trempent leur chapeau dans le sang de leurs victimes

Esprit du foyer, Kobold

Trois pieds de haut, avec de grandes oreilles, de petites cornes, des dents très aiguës, des serres et une queue.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(40)	(70)	(40)	(25)	(35)	(50)	(50)	(50)	(30)	(xx)	(35)	(40)
+20	+10	-20	+10	+25	+15	0	0	0	+20		+15	+10
PV	12	BF: (+2)										
Notes	Tours de magie : sortilèges mineurs, à définir par le MJ.											

Légende : Il y a deux sortes de kobolds : les lutins laids et susceptibles, qui prennent place dans une maison et aident aux tâches ménagères, et les créatures souterraines, mauvaises, semblables à des rats ou des chiens se tenant sur deux pattes.

Farfadet, Korrigan

Nain cornu haut d'une à deux coudées, aux pieds de boucs, aux sabots de fer et aux griffes de chat.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(50)	(70)	(40)	(20)	(40)	(50)	(50)	(50)	(25)	(xx)	(40)	(40)
+20	0	-20	+10	+30	+10	0	0	0	+25		+10	+10
PV	10	BF: (+2)										
Notes	Magie : nombreux sortilèges, les farfadets sont de puissants ensorceleurs.											

Légende : Il arrive que ces lutins proposent des défis qui, s'ils sont réussis, donnent le droit à un vœu, mais qui peuvent, en cas d'échec, se transformer en pièges mortels menant tout droit en enfer ou dans une prison sous terre sans espoir.

Puck, Kelpie

Lutin espiègle et rieur, à la peau brillante, mais prenant toujours la forme de son choix.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(50)	(xx)	(xx)	(xx)	(xx)	(80)	(xx)	(xx)	(xx)	(xx)	(xx)	(60)
0	0					-30						-10
PV	25	BF: (caractéristique de la créature choisie)										
Notes	Métamorphose : ce lutin peut se changer en humain ou en animal à volonté.											

Légende : Les Pucks jouent des tours aux voyageurs, et peuvent prendre aussi bien des formes terrifiantes que plaisantes. Ils aiment se transformer en un fougueux cheval noir aux yeux jaunes, et entraînent les humains dans des folles chevauchées. Les Kelpies agissent de même, mais finissent par se cabrer, piétiner les humains puis les dévorer.



LYCANTHROPE

Victimes d'une malédiction, les lycanthropes sont des êtres tiraillés entre leur vie d'humain et l'appel de la bête. Ils peuvent adopter trois formes : l'animale, l'humaine ou l'hybride, sorte de monstre mi-humain mi-animal. Ce sont les valeurs de l'hybride qui sont notées ci-dessous.

Loup-Garou

Homme-loup musculeux recouvert d'une fourrure grise et blanche.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL	
(55)	(25)	(45)	(50)	(50)	(15)	(xx)	(60)	(60)	(15)	(xx)	(25)	(35)	
-5	+25	+5	0	0	+35		-10	-10	+35		+25	+15	
PV	20	BF: (+5) Griffes +4, Crocs +4											
Notes	Certains loup-garous ont la capacité de se transformer, non pas en un unique loup, mais en une véritable meute, sortant littéralement de leur ventre.												

Légende : C'est pour se venger du Baron de Vardrid qui avait violé son épouse qu'Alden Tievik provoqua lui-même sa lycanthropie. Un vieux rituel appelé « Le rite des cinq peaux » permettrait de se transformer en loup-garou en revêtant cinq peaux de loups fraîchement tués, tout en psalmodiant d'étranges incantations. La Baron de Vardrid a déjà perdu ses deux fils lors d'une de leurs chasses, à cause d'une fulgurante attaque de loups. Les battues n'ont rien donné, mais les hurlements résonnent déjà autour du château.

Rat-Garou

Homme-rat, petit, voûté, tout en dents et en griffes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL	
(45)	(35)	(60)	(50)	(35)	(35)	(xx)	(50)	(40)	(25)	(50)	(35)	(35)	
+5	+15	-10	0	+15	+15		0	-10	+25	0	+15	+15	
PV	16	BF: (+3) Griffes +2, Morsure +2											
Notes	Certains rat-garous ont la capacité de se transformer, non pas en un rat, mais en une véritable nuée, sortant littéralement de leur ventre.												

Légende : On prétend que tous les habitants d'une Cité-Etat du Sud seraient en réalité des rat-garous. L'infection se montra si rapide que la population de ce port fut complètement transformée en quelques semaines. Le jour, les habitants continuent leurs activités quotidiennes, du temps où ils étaient humains, mais ils se transforment en monstre ou en rat dès la tombée de la nuit. Les maisons et les rues paraissent alors désertes, et on dit que les rats se rassemblent dans les anciennes catacombes sous la ville.

Corbeau-Garou

Homme-corbeau au long bec et aux grandes ailes noires.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL	
(50)	(35)	(50)	(50)	(40)	(35)	(xx)	(50)	(50)	(25)	(50)	(35)	(50)	
0	-15	0	0	+10	+15		0	0	+25	0	+15	0	
PV	16	BF: (+4) Mains nues +2, Bec +3											
Notes	Certains corbeau-garous ont la capacité de se transformer, non pas en un seul corbeau, mais en une véritable nuée, sortant littéralement de leur ventre.												

Légende : Une malédiction frappe Matila Deslo. Cette fillette comme les autres a un jour rêvé de quatre corbeaux, volant autour d'elle, et pïcorant son corps meurtri. Depuis, elle se transforme presque toutes les nuits pour survoler la ville sous sa nouvelle forme d'oiseau.



MORTS-VIVANTS : CADAVRES ET ZOMBIES

Les zombies sont invariablement nombreux, affamés, et redoutables. La moindre morsure sur un endroit non-protégé peut transformer le plus célèbre des guerriers en une loque ambulante, avide à son tour de chair humaine. Il ne faut jamais sous-estimer ces créatures et le meilleur conseil reste la fuite.

Marcheur

Cadavre ambulant aux yeux vides. Il empeste et bave sans discontinuer.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(xx)	(30)	(xx)	(30)	(xx)	(xx)	(15)	(15)	(xx)	(xx)	(xx)	(15)
+20		+20		+20			+35	+35				+35
PV	10	BF: (+3) Morsure +1										
Notes	PEUR (1) Zombification: Un personnage mordu par un zombie qui a perdu au moins 1 PV, peut se transformer lui aussi en zombie s'il ne réussit pas un test d'END à 0. S'il ne nettoie pas la blessure (test de Premiers soins), il devra encore tester son END le lendemain. La transformation s'opère après plusieurs jours de fièvre qui mènent à une mort atroce puis à la non-vie.											

Légende : On dit qu'un antique sarcophage construit par les cruels Archimages, permettrait de transformer en zombie soumis et fidèle, tout cadavre qu'on enfermerait à l'intérieur. Ce puissant artefact avait été conçu pour renforcer les défenses de leur force en cas d'attaque.

Vif

Cadavre aux yeux brillants, musculeux et aux longues mains griffues.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(xx)	(40)	(xx)	(35)	(xx)	(xx)	(40)	(35)	(xx)	(xx)	(xx)	(25)
+10		+10		+15			+10	+15				+25
PV	10	BF: (+3) Morsure +1, Griffes +2										
Notes	PEUR (1) Zombification: Voir Marcheur											

Légende : Il existe une île perdue, au cœur de la Mer du Sud, qu'on appelait autrefois Termaque. Cette île riche et prospère, était réputée pour la beauté de ses cités. On raconte qu'après une malédiction divine, les cadavres de cette île restaient éveillés. Ils devenaient des monstres rapides, puissants, et dévoraient les vivants. Cette île maudite n'a pas résisté à l'invasion de ses propres morts, et reste aujourd'hui leur royaume. Ils dorment paisiblement, en attendant de nouveaux arrivants, venus explorer les ruines de Termaque.

Graisseux

Cadavre de la taille d'un ogre, bedonnant et couvert de sang. Il est entouré de mouches.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(xx)	(10)	(xx)	(60)	(xx)	(xx)	(15)	(15)	(xx)	(xx)	(xx)	(15)
0		+40		-10			+35	+35				+35
PV	20	BF: (+6) Mains nues +5										
Notes	PEUR (1) Zombification: Voir Marcheur											

Légende : Vaar-das « Le Balafré », est un pillard Ogre qui a perdu ses trois frères d'une maladie très contagieuse : la Crache-mort. Il était impossible pour lui de se résoudre à perdre sa seule famille, et il se résolut à offrir tout l'or de ses rapines à un nécromant qui accepta de faire revivre Gaar-dis, Kolda, et Rugda, ses frères défuntos sous la forme de Graisseux. Il les garde en cage, ou enchaînés, près de lui, et inspire la terreur partout sur son chemin.



MORTS-VIVANTS : FANTÔMES ET SPECTRES

Les fantômes sont des esprits si tourmentés qu'ils restent prisonniers de ce monde et ne peuvent rejoindre l'au-delà. Ils hantent les lieux où ils ont vécu. Assassinés, suicidés, victimes de trahison, d'abandon, ou rongés par le remord de leurs mauvaises actions, chacun poursuit une quête qui lui est propre : l'errance éternelle, l'aide à des proches, une vengeance... D'autres ne savent même pas qu'ils sont morts.

Banshee, Dame blanche

Femme à la peau livide et aux yeux tristes. Elle porte une grande robe blanche.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(40)	(80)	(xx)	(xx)	(xx)	(60)	(xx)	(50)	(15)	(xx)	(xx)	(70)
+20	+10	-30				-10		0	+35			-20
PV	15	BF: (0) Mains spectrales (-2)										
Notes	PEUR (1)	Intangible: le fantôme ne peut être touché que par la magie ou des armes magiques.										

Légende : Les banshees et les dames blanches sont des messagères de la mort. On les croise au détour d'un chemin, sur une clairière ou bien une route. Ces femmes habillées de blanc au visage triste, sont perdues dans leurs pensées, ou pleurent, inconsolables. Elles ont des visions du futur, et leur cri est un avertissement avant une mort violente. On raconte qu'une dame blanche délivrée de sa malédiction peut se montrer très reconnaissante et prédire l'avenir à son sauveur avant de disparaître à jamais.

Esprit frappeur, Poltergeist

Forme floue, fantomatique. Ombre sur les murs.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(60)	(40)	(80)	(xx)	(xx)	(xx)	(60)	(xx)	(50)	(xx)	(xx)	(xx)	(60)
-10	+10	-30				-10		0				-10
PV	20	BF: (0) Frappe télékinétique +3										
Notes	PEUR (1)	Intangible: le fantôme ne peut être touché que par la magie ou des armes magiques.										
	Télékinésie: Test de MAG. L'esprit peut projeter des objets, pousser violemment ou faire léviter des personnes, provoquer un «fardeau» écrasant sur leurs cibles...											

Légende : Malfaisants et haineux, les esprits frappeurs hantent un lieu en particulier, et utilisent tous leurs pouvoirs pour en tuer les habitants ou les nouveaux arrivants. Ce sont des esprits en souffrance, mais on pourrait les chasser en accomplissant leur vengeance.

Visiteur, Tourmenteur

Silhouette encapuchonnée à la voix puissante, animée par deux pupilles de jade à l'éclat étincelant.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(30)	(30)	(xx)	(xx)	(xx)	(30)	(xx)	(30)	(30)	(xx)	(xx)	(30)
+20	+20	+20				+20		+20	+20			+20
PV	10	BF: (0) Mains spectrales +0										
Notes	PEUR (1)	Intangible: le fantôme ne peut être touché que par la magie ou des armes magiques.										

Légende : Les Visiteurs sont des revenants qui quittent leur tombe pour revenir dans leur ancien village, pour le hanter ou appeler un habitant par son nom. Ils seraient la manifestation d'individus qui ont commis le péché de suicide. Pour se débarrasser d'un Visiteur il faut l'exhumier, le décapiter, brûler son corps puis jeter ses cendres dans une eau courante. Certains Visiteurs sont au contraire bienveillants, et n'ont simplement pas compris qu'ils étaient morts. Ils apparaissent et revivent une nuit par an leur ancienne existence.



MORTS-VIVANTS : SQUELETTES

Voici les monstres qui évoquent le plus la mort pour les aventuriers. La simple vue d'un squelette en hale-lons, couché sur le flanc, qui se met à gémir puis ricaner, est une épreuve en soi. Si bien que lorsque ce squelette se lève et approche ses doigts osseux, n'importe quel être sensé prendrait ses jambes à son cou. Leur fragilité apparente est trompeuse, et les squelettes représentent toujours des adversaires dangereux.

Crâne étincelant

Crâne humain volant et paré d'un halo de flammes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(xx)	(70)	(xx)	(40)	(xx)	(50)	(60)	(50)	(xx)	(xx)	(xx)	(50)
0	-20			+10		0	-10	0				0
PV	15	BF: (+4) Flammes +4										
Notes	PEUR (1); Vol											
	Coup spécial (30+) Jet de flammes: le crâne crache une langue de feu qui inflige (RU) +7 dégâts											

Légende : Les crânes étincelants sont les gardiens des lieux sacrés ou interdits. Ces crânes comme les autres prennent leur envol et s'entourent de flammes crépitantes dès l'arrivée des intrus. On dit que les brûlures qu'ils infligent ne guérissent jamais. Le visage à moitié brûlé de l'explorateur Eval Kardo en est le douloureux témoin.

Chevalier-squelette, cavalier squelette

Guerrier en armure dont le casque ouvert laisse apparaître un crâne aux orbites vides.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(20)	(25)	(xx)	(50)	(xx)	(xx)	(25)	(30)	(xx)	(xx)	(35)	(50)
0	+30	+25		0			+25	+20			+15	0
PV	20	BF: (+5) Espadon +6										
Notes	PEUR (2)											
	Protection de 6 (Armures de plates)											

Légende : Les capitans sont une espèce de chevalier-squelettes à part. Ces cavaliers décapités hantent le lieu de leur mort à la recherche de leur tête. Leur corps émet une lueur glauque, et de petites flammes se dégagent parfois de leur armure métallique. On dit qu'ils massacrent ceux qu'ils rencontrent pour leur arracher leur tête. Si on trouve le crâne d'un capitán et qu'on lui donne une sépulture décence, le capitán se désagrégera, enfin libéré du poids de sa malédiction.

Fongoïde, Tête-noire

Squelette recouvert de fange décomposée et de moisissure.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(xx)	(20)	(xx)	(35)	(xx)	(xx)	(25)	(25)	(xx)	(xx)	(xx)	(20)
+10		+30		+15			+15	+15				+30
PV	12	BF: (+3) Doigts osseux +2										
Notes	PEUR (1)											
	Coup spécial (30+) Souffle méphitique: le fongoïde exhale une émanation d'une odeur insoutenable. Les personnages qui sont au contact avec lui doivent réussir un test d'END normal pour ne pas subir une pénalité de -10% à toutes leurs actions pendant 3 tours.											

Légende : Les fongoïdes hantent les ruines, les forêts humides et les marais. La nuit, la moisissure qui les recouvre brille d'une faible lueur. Comme s'il souffrait en permanence, le fongoïde pousse de longs gémissements de sa voix plaintive, jusqu'à en provoquer une peur viscérale chez les voyageurs qui l'entendent. Ces créatures nécrophages se regroupent parfois autour d'un lieu maudit.



MORTS-VIVANTS : VAMPIRES

Les vampires sont les plus « humains » des mort-vivants : ils doivent continuer à se nourrir (de sang) pour vivre, et éprouvent des sentiments et des passions, exactement comme dans leur ancienne vie. Seule la lumière du soleil leur est à jamais interdite, et les fera s'embraser immédiatement. L'eau bénite et les pieux dans le cœur, sont eux aussi, tout à fait efficaces. Tout le reste (comme leur peur de l'ail ou le fait qu'ils doivent être invités avant de pénétrer dans une maison...) n'est que balivernes.

Aristocrate

Ses traits aristocratiques et ses habits somptueux dénotent avec ses yeux rouges.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(60)	(80)	(50)	(50)	(50)	(40)	(50)	(50)	(50)	(80)	(35)	(40)	(75)
-10	-30	0	0	0	+10	0	0	0	-30	+15	+10	-25
PV	35	BF: (+5) Sabre +5										
Attaques multiples (2)												
Régénération : le vampire peut récupérer ses PV en se nourrissant de sang frais, au ratio de 1PV regagné pour 1PV prélevé.												
Notes Domination : le personnage ciblé par la domination doit réussir un test d'opposition VOL/MAG pour ne pas tomber sous le contrôle du vampire.												
Intuition : en réussissant un test simple de MAG, le vampire peut déceler le mensonge, et « lire » les intentions des personnes qui l'entourent.												

Légende : La Comtesse Vatina Firyanî n'avait que quinze ans lorsqu'elle reçut le baiser vampirique, celui qui la changea pour toujours, et lui donna l'immortalité. Sa beauté enchanteresse avait séduit un noble étranger, au visage livide. Il pénétra dans sa chambre en pleine nuit, et lui proposa de le suivre, en lui promettant pouvoir et jeunesse éternelle. Elle accepta il y a maintenant plus d'un siècle, et fit en quelques décennies de tous les nobles du comté de zélés serviteurs, prêts à tout pour étancher sa soif de sang.

Chevalier maudit

Guerrier à la peau livide, les cheveux longs couleur de jais, il fait traîner sur le sol sa longue épée

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(80)	(50)	(40)	(70)	(70)	(40)	(40)	(50)	(50)	(50)	(35)	(60)	(75)
-30	0	+10	-20	-20	+10	+10	0	0	0	+15	-10	-25
PV	43	BF: (+7) Épée longue +7										
Attaques multiples (2)												
Protection de 3 (Cuirasse)												
Notes Régénération : le vampire peut récupérer ses PV en se nourrissant de sang frais, au ratio de 1PV regagné pour 1PV prélevé.												
Force impie : le vampire peut dépenser 5 PV pour augmenter son BF de +1 pendant une heure.												

Légende : Meryon De Loqsel fut un chevalier qui après des mois de guerre acharnée, revint dans son fief, le visage complètement défiguré par les combats. Son retour fut célébré en grande pompe, mais peu de temps s'écoula avant qu'il ne se rende compte que le regard des gens et de sa propre famille avait changé. Ils le fuyaient, le trouvaient repoussant, et certains souhaitaient même sa mort. Déabusé, Meryon, qui avait toujours cru qu'il suffisait d'être un bon croyant pour bénéficier d'une vie heureuse, se détourna de Dieu et tomba dans l'hérésie et les pratiques interdites. Sa haine le conduisit à brûler des églises et il subit un châtiment divin : sa transformation en vampire qui le condamna pour toujours à ne plus voir le soleil, à se nourrir de sang et vivre dans la haine.

Sauvage

Musqueux et bestial, les traits durs et les crocs apparents

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(80)	(40)	(70)	(70)	(70)	(35)	(40)	(70)	(70)	(25)	(80)	(30)	(75)
-30	+10	-20	-20	-20	+15	+10	-20	-20	+25	-30	+20	-25
PV	43	BF: (+7) Griffes +6, Crocs +6										
Notes	Attaques multiples (2) Régénération : le vampire peut récupérer ses PV en se nourrissant de sang frais, au ratio de 1PV regagné pour 1PV prélevé. Vélocité : le vampire peut se déplacer à une vitesse exceptionnelle en sacrifiant 5PV. Contrôle des animaux : le vampire peut communiquer avec les animaux, et en réussissant un test de MAG, il peut les contrôler.											

Légende : Fils de paysans pauvres, Sarian doit son origine vampirique à sa simple naissance : il est le septième fils d'un septième fils. Enfant, il développa très vite une gêne, une intolérance à la lumière du soleil, et sentit en lui d'étranges pouvoirs. Il semblait comprendre les animaux, ses dents poussaient anormalement, et il ne se sentait vivre que la nuit, où il courrait pendant des heures à la recherche d'une proie. Il prit la fuite pour ne pas que sa famille soit punie à cause de sa nature impie, et partit rejoindre dans les forêts et les montagnes, les bêtes sauvages comme lui.

Thaumaturge

Il cache son visage derrière un masque ouvrage. Il porte une robe noire couverte de motifs.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(90)	(50)	(50)	(50)	(40)	(75)	(40)	(40)	(50)	(35)	(35)	(90)
0	-40	0	0	0	+10	-25	+10	+10	0	+15	+15	-40
PV	38	BF: (+5) Sceptre +4										
Notes	Attaques multiples (2) Régénération : le vampire peut récupérer ses PV en se nourrissant de sang frais, au ratio de 1PV regagné pour 1PV prélevé. Magie noire : le vampire maîtrise l'alchimie et de nombreux rituels à la discréption du MJ.											

Légende : Qui serait assez fou pour essayer de capturer un vampire, et lui voler son immortalité ? Calieba la sorcière l'a pourtant fait. Grâce à ses monstrueux serviteurs et ses pouvoirs magiques, Calieba parvint à enfermer un jeune vampire pendant des mois, pour l'étudier, le torturer puis le vider de son sang, et s'en recouvrir entièrement le corps. Calieba n'obtint pas l'immortalité qu'elle désirait, et devint à son tour vampire. Elle est persuadée que seule la magie noire permettrait aux vampires de revivre à la lumière.

Goule (serviteur vampirique)

Humain d'une vingtaine d'années, vigoureux et souriant.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(35)	(40)	(40)	(40)	(35)	(00)	(35)	(35)	(35)	(35)	(35)	(25)
+10	+15	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+25
PV	16	BF: (+4) Couteau +3, Épée courte +3										
Notes	Les Goules peuvent disposer de capacités vampiriques, mais ne peuvent se passer longtemps du sang de leur maître. Elles doivent en boire quelques gouttes chaque jour sans quoi, elles éprouveront des sensations de manque extrême, devenir agressives et commettre des actes de folie.											

Légende : Il arrive parfois que des humains soient transformés en Goules à leur insu. Enlevés, séduits, ou pendant leur sommeil, les Vampires glissent quelques gouttes de leur sang dans une boisson ou directement dans la bouche de leur cible. Au réveil de celle-ci, elle sera entièrement dépendante du sang du Vampire, et n'aura que quelques rares souvenirs de la soirée étrange passée en la compagnie du mort-vivant.



MUTANTS

Transformés par une magie chaotique, ces humains comme les autres sont devenus des monstres. Les mutants sont aussi dangereux que fascinants. Facilement exploitables dans une aventure, ils participent grandement à l'élaboration d'une atmosphère malsaine dans un scénario de dark-fantasy.

Bestial

Recouvert de poils drus, c'est une bête trapue, aux mains griffues et aux petits yeux jaunes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(25)	(40)	(40)	(50)	(25)	(xx)	(50)	(50)	(15)	(50)	(25)	(30)
+5	+25	+10	+10	0	+25		0	0	+35	0	+25	+20
PV	18	BF: (+5) Griffes +4										
Notes												

Légende : Quand les villageois du sud de la Lotannie ont retrouvé quelques bêtes de leurs troupeaux dévorées, ils ont d'abord pensé aux loups. Mais la forêt environnante abrite un monstre : une créature mi-homme, mi-bête, isolée et sanguinaire. On raconte que c'était autrefois un homme comme les autres, mais qu'il s'est transformé après avoir commis des actes hérétiques, et renié Dieu après la mort de sa famille.

Homme-mouche

Petit humanoïde monstrueux, mi-homme mi-mouche, aux yeux à mille facettes et aux ailes membranueuses.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(35)	(40)	(40)	(20)	(35)	(xx)	(50)	(40)	(15)	(30)	(30)	(35)
+15	+15	+10	+10	+30	+15		0	+10	+35	+20	+20	+15
PV	12	BF: (+2) Mains nues +0										
Notes	PEUR (1)											

Légende : Une étrange vieille femme offrit un jour un collier de magnifiques pierreries à la princesse Alinore de Tylmîr. Ce collier devait lui donner beauté et fertilité, pour qu'elle donne à son futur mari, de beaux enfants qui deviendront de grands héritiers. Le mariage consommé, la princesse sentit son ventre gonfler après seulement un mois et la forme de son ventre n'augurait rien de bon, car des bosses en émergeaient. Elle accoucha avec l'aide de sa servante, et sept gros œufs ensanglantés sortirent de son ventre. De l'un d'entre eux surgit une créature monstrueuse, aux traits de mouche. Elle fit jurer à sa servante de ne rien dire, avant de payer de cupides spadassins pour qu'ils lui tranchent la langue.

Obèse

Tas de graisse bloblant, à la peau luisante et au visage bouffi.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(30)	(15)	(60)	(60)	(20)	(xx)	(20)	(35)	(30)	(30)	(25)	(40)
+5	+20	+35	-10	-10	+30		+30	+15	+20	+20	+25	+10
PV	24	BF: (+6) Masse d'armes +6										
Notes	Protection de 1 (peau épaisse)											

Légende : Un horrible mutant obèse et libidineux qu'on surnomme « Gueule de Porc » est devenu le chef d'une bande de hors-la-loi. Ses hommes parcourent la région et ne montrent aucune pitié lors de leurs méfaits. Les marchands et paysans détroussés de leur or le sont aussi de leur bétail qui est toujours dévoré par leur chef. Mais le pire reste son appétit sexuel pour les jeunes enfants, enlevés lors des attaques, qu'il manipule comme des poupées de chiffon et couvre de bijoux avant de commettre ses sévices.

Siamois

Deux jumeaux siamois reliés par le crâne et le dos, vivant mille souffrances.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(10)	(35)	(10)	(40)	(20)	(35)	(xx)	(10)	(40)	(30)	(10)	(25)	(40)
+40	+15	+40	+10	+30	+15		+40	+10	+20	+40	+25	+10
PV	12	BF: (+2) Mains nues +0										
Notes												

Légende : Les villageois de Rieuval continuent d'adorer en secret des divinités païennes et lorsque sont nés Ēho et Ahē, des enfants siamois, ils l'ont pris comme un signe des dieux. Après plusieurs années, ces enfants ont développé des dons de voyance, et aujourd'hui, ils guident les villageois par leurs nombreuses prédictions. Cependant, cet étrange phénomène est parvenu aux oreilles de Sörinal Thyr, le célèbre chasseur de sorcières...

Simple, hydrocéphale

Ce mutant à la tête lourde et déformée peine à marcher sans claudiquer.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(15)	(40)	(50)	(35)	(30)	(xx)	(25)	(25)	(25)	(35)	(25)	(25)
+20	+35	+10	0	+15	+20		+25	+25	+25	+15	+25	+25
PV	17	BF: (+3) Bâton +2										
Notes												

Légende : Les alchimistes de Faros achètent rubis sur l'ongle les têtes déformées de ces mutants pitoyables. Nul ne connaît leur projet, ni ce qu'ils font de ces énormes têtes, mais la rumeur de l'argent est celle qui se propage le plus vite, et les Simples doivent souvent fuir ou vivre cachés pour ne pas se faire décapiter au détour d'une ruelle par un inconnu avide de richesses.

Visqueux

Ce mutant à la peau olivâtre et pustuleuse, suinte un liquide collant et très odorant.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(30)	(40)	(50)	(40)	(30)	(xx)	(35)	(35)	(15)	(35)	(35)	(35)
+10	+20	+10	0	+10	+20		+15	+15	+35	+15	+15	+15
PV	18	BF: (+4) Poignard recourbé +3										
Notes												

Légende : On raconte que certains assassins recherchent le liquide fétide que sécrètent les Visqueux pour concocter des poisons fulgurants. Ils n'hésitent alors pas à en capturer un et « le traire » pendant des mois pour leurs sombres desseins.



NAINS

Les Nains sont un peuple assez caricatural, et il reviendra au MJ de les développer à sa manière pour leur donner plus de profondeur dans sa campagne. N'hésitez pas à utiliser les archétypes de personnalité de Brigandyne pour vous éloigner des sempiternels « guerriers renfrognés et avares, amateurs de bière »...

Artisan

Ses vêtements indiquent son métier, et ses cheveux sont tressés. Sa barbe est enroulée autour de sa ceinture.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(40)	(35)	(40)	(40)	(45)	(00)	(30)	(30)	(35)	(25)	(30)	(40)
+15	+10	+15	+10	+10	+5		+20	+20	+15	+25	+20	+10
PV	16	BF: (+4) Épée courte +3										
Notes												

Légende : L'ingénieur Melgrim 5^e du nom aurait réussi à concevoir le rêve des hommes : prendre la voie des airs à l'aide d'une machine volante ! Baptisé « Le henneton » en raison du bruit assourdissant qu'il produit, l'engin reste peu sûr et demande également une source d'énergie particulière, connue seulement de Melgrím. Il rechercherait aujourd'hui des guerriers valeureux pour aller en quérir, car les routes sont périlleuses.

Guerrier, combattant des tunnels

Large, les traits durs, il arbore une barbe noire bien fournie. Une solide hache est attachée sur son dos.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(30)	(35)	(40)	(40)	(40)	(00)	(30)	(30)	(30)	(30)	(30)	(40)
+5	+20	+15	+10	+10	+10		+20	+20	+20	+20	+20	+10
PV	16	BF: (+4) Hache +4										
Notes	Protection de 6 (Cotte de mailles et bouclier)											

Légende : Les soldats et les grands guerriers du Pays Nain affectionnent les tatouages runiques, qui relatent sur leur corps leurs hauts-faits d'armes. Un vieux capitaine d'un régiment de combattants des tunnels aurait tatoué sur son dos l'emplacement du trésor de la Reine-Gobelaine Vargoli, qu'il souhaitait garder pour lui et ses hommes, et non donner à la noblesse naine, comme l'exigent les lois du pays.

Joailler, marchand

Vêtu d'étoffes colorées, il porte des bésicles sur le nez. Sa barbe est parfumée.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(40)	(35)	(35)	(35)	(45)	(00)	(30)	(35)	(40)	(25)	(30)	(40)
+15	+10	+15	+15	+10	+5		+20	+15	+10	+25	+20	+10
PV	14	BF: (+3) Mains nues +1										
Notes												

Légende : Tous les sept ans, trois émissaires du Pays Nain sont envoyés pour apporter à l'empereur une gemme d'une rare beauté. On dit que ces nains ne sont nullement escortés et qu'il leur revient de se rendre à la capitale par eux-mêmes. Ils endosseront alors des accoutrements de gueux, et d'humbles voyageurs, pour se fondre dans la foule des humains. Chacun de ces nains prend un chemin différent, et seul un d'entre eux possède la véritable gemme, les autres n'ayant que de vulgaires copies sans valeur.

Mineur, ouvrier, travailleur

Les sourcils broussailleux, le front bas, et de grosses mains calleuses.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(30)	(35)	(45)	(40)	(40)	(00)	(30)	(30)	(30)	(30)	(30)	(40)
+10	+20	+15	+05	+10	+10		+20	+20	+20	+20	+20	+10
PV	17	BF: (+4) Hachette +3										
Notes												

Légende : Il y a un siècle, cinq nains ont découvert lors d'une excavation une chose horrible, cachée depuis longtemps des hommes. Lorsqu'ils sont ressortis, leurs cheveux avaient blanchi, et seul un d'entre eux avait gardé la raison. Il raconta ce qu'il avait vu aux Conseil des Anciens, qui décida de refermer la mine à tout jamais. Ce nain est encore vivant et voudrait secrètement, avant de mourir, retourner contempler une dernière fois cet endroit auquel il n'a jamais cessé de penser, et qui l'attire irrésistiblement.

Pourfendeur de Trolls

L'œil fou, la barbe sale, des cicatrices partout sur le corps et une crête rousse en guise de chevelure.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(55)	(25)	(40)	(50)	(50)	(40)	(00)	(30)	(30)	(20)	(30)	(20)	(40)
-5	+25	+10	0	0	+10		+20	+20	+30	+20	+30	+10
PV	22	BF: (+5) Hache à deux mains +6										
Notes	Protection de 4 (Cuirasse)											

Légende : Une légende court parmi les Pourfendeurs de Trolls : celle de Farka l'Invincible. Cette gigantesque Troll à la peau sombre et au ventre proéminent a la peau si épaisse qu'il est presque impossible de la percer. Quand bien même une arme parviendrait à faire gicler son sang noir, ses blessures se refermeraient presque instantanément après chaque coup asséné. Le feu n'a pas plus d'effet sur son corps, mais on murmure qu'elle dispose d'une seule faiblesse, connue seulement de quelques Gobelinoïdes.

Noble, ancien

Le visage creusé, de longs cheveux blancs tirés en arrière, et une tunique brodée d'or.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(40)	(35)	(40)	(40)	(40)	(00)	(30)	(30)	(40)	(30)	(30)	(50)
0	+10	+15	+10	+10	+10		+20	+20	+10	+20	+20	0
PV	16	BF: (+4) Épée du clan +4										
Notes												

Légende : À l'instar des humains, les mariages des nobles sont avant tout une question économique et territoriale, et non d'amour. À tel point que les stratégies matrimoniales poussent parfois ces nobles à procéder à des enlèvements, des rapt, suivis de mariages forcés avec leur victime, pour bénéficier des avantages dus à cette nouvelle alliance familiale. Et contrairement aux humains, ces mariages ne peuvent être contestés, et sont donc tout à fait valables devant la loi du Pays Nain. C'est pourquoi les naines de bonnes familles sont souvent très surveillées, certaines restant même cloîtrées chez elles depuis le jour où elles sont considérées comme « femmes ».



SORCIÈRES

Les sorcières sont les filles du Diable, celles qui manient les arts occultes et tourmentent les bonnes âmes. Elles empoisonnent les récoltes et les puits, font tourner le lait, jettent des malédictions et envoûtent les enfants. Les sorcières font partie des créatures les plus craintes, quels que soient les peuples.

Devineresse

Femme à la peau blanche, rousse, elle porte de nombreux colifichets.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(65)	(40)	(30)	(25)	(30)	(50)	(35)	(45)	(50)	(35)	(30)	(50)
+20	-15	+10	+20	+25	+20	0	+15	+5	0	+15	+20	0
PV	16	BF: (+2) Bâton +1										
Notes	Magie : Miracles de divination, et quelques Maléfices de nécromancie (voir <i>Brigandyne</i>) Magie des sorcières : Mauvaise fortune, Revers de fortune											

Légende : La Sorcière Aveugle est une légende. On la rencontre sur les routes et les chemins, avançant lentement en s'aïdant de sa canne. On dit qu'à la fleur de l'âge, elle fut assaillie de visions horribles, hérétiques, si douloureuses qu'elle se creva les deux yeux. Les visions ont changé mais n'ont pas disparu. Sa vie n'est que souffrances, et elle peut prédire l'avenir à ceux qui font preuve de générosité envers elle, lui offrent l'hospitalité. Ceux qui la maltraitent risquent au contraire de subir son courroux, et ses malédictions sont éternelles.

Guenauade

Haute de deux mètres, voûtée, la peau verdâtre. Son visage est ridé, son nez crochu et ses cheveux filasses.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(65)	(40)	(25)	(80)	(55)	(35)	(70)	(70)	(40)	(20)	(70)	(25)	(70)
-15	+10	+25	-30	-5	+15	-20	-20	+10	+30	-20	+25	-20
PV	50	BF: (+5) Griffes +5										
Notes	Magie : Dons de l'eau, de la terre, et Voie animale (voir <i>Brigandyne</i>) Magie des sorcières : Envol, Pourrissement											

Légende : Les Guenaudes sont des créatures monstrueuses, qu'un œil avisé situerait entre la vieille femme et le Troll, mais en bien plus malignes. Elles hantent les bois et les marais, et se nourrissent de tout ce qui tombe entre leurs griffes acérées. Nul ne sait comment elles se reproduisent, car il n'y a pas de représentant mâle connu de l'espèce. Certains affirment qu'elles sont hermaphrodites et qu'elles peuvent se reproduire entre elles.

Possédée

Jeune fille en haillons, les cheveux en bataille, et aux yeux exorbités.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(45)	(35)	(35)	(40)	(35)	(50)	(40)	(40)	(30)	(30)	(30)	(40)
+10	+5	+15	+15	+10	+15	0	+10	+10	+20	+20	+20	+10
PV	19	BF: (+4)										
Notes	Magie : Maléfices du démonisme et d'illusions (voir <i>Brigandyne</i>) Magie infernale : magie infernale du péché (selon le démon)											

Légende : Les Possédées sont des femmes qu'un démon a choisies comme hôte. Ce démon parasite agit sur le monde physique par l'intermédiaire de la possédée, qui passera pour une sorcière aux yeux de tous. C'est ce que craint la famille Fautell, qui ont emprisonné leur plus jeune fille Édeline dans une pièce de leur riche demeure citadine. Ils feignent de pleurer la disparition de leur fille chérie, allant jusqu'à embaucher des hommes pour qu'ils la retrouvent, et garder la face auprès des autres grandes familles de la bourgeoisie.

Sorcière de l'ordre ancestral

Femme vêtue de noir et encapuchonnée. Elle porte l'œil blanc de l'ordre ancestral des sorcières.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(70)	(35)	(35)	(25)	(40)	(70)	(35)	(35)	(40)	(30)	(30)	(50)
+20	-20	+15	+15	+25	+10	-20	+15	+15	+10	+20	+20	0
PV	17	BF: (+2) Poignard ondulé +1										
Notes	Magie: Miracles de la psyché, Maléfices d'alchimie et d'illusions (voir <i>Brigandyne</i>) Magie des sorcières: Désguisement, Douleurs de l'enfantement, Envoûtement											

Légende : Le seigneur Evorn est tombé follement amoureux d'une femme qu'il a rencontrée à la cour du Comte d'Ornaque. Méréllice, car tel est son nom, est rapidement devenue sa maîtresse. Une maîtresse jalouse et possessive, qui l'a poussé à délaisser sa femme et à obéir à ses moindres désirs... Méréllice est une sorcière de l'ordre ancestral, et le fait qu'elle ait séduit le seigneur Evorn n'a rien d'un coup du sort. Elle agit pour le Comte d'Ornaque, et elle veille à garder sous sa coupe ce fougueux seigneur, dont le Comte se méfiait (il le soupçonnait d'être frondeur). Mais Méréllice suit aussi ses propres buts, et être la favorite d'un seigneur lui permet d'avancer pas à pas dans des expériences bien plus sombres.

Sorcière noire

Vieille loqueteuse, au visage effrayant et recouvert de pustules. Des rats courent à ses pieds.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(60)	(50)	(50)	(30)	(40)	(60)	(25)	(25)	(35)	(40)	(25)	(60)
+10	-10	0	0	+20	+10	-10	+25	+25	+15	+10	+25	-10
PV	22	BF: (+3) Poignard +2										
Notes	Magie: Maléfices d'alchimie, de démonisme et de nécromancie (voir <i>Brigandyne</i>) Magie des sorcières: Tous les sorts.											

Légende : Velinka la sorcière noire a passé un pacte il y a bien longtemps avec les anciens du village de Baslac. Assamés, ils se sont vus promettre des terres fertiles, et des récoltes abondantes. Leurs animaux seront gras, leurs fruits juteux, et ils n'auront plus à craindre les années de disette. La sorcière a tenu parole, car les terres de Baslac n'ont jamais été aussi généreuses. Mais en contrepartie, les villageois doivent lui livrer chaque hiver un enfant, qu'il soit originaire de Baslac ou non. On choisit alors les malades, les faibles ou les moins vifs, les étrangers, les bâtards ou les enfants trouvés. Certaines voix du village commencent à s'élever contre ce pacte, mais Drouvik, le chef du village a connu les années de famine et reste ferme. Que fait Velinka de ces enfants ? S'ils sont encore vivants, certains doivent être adultes. Jovanía, une mère à qui on a arraché son enfant il y a quinze ans souhaite aujourd'hui le savoir, car elle est persuadée que son fils est encore vivant.

Sorcière verte

Sorcière hirsute, recouverte de peaux de bêtes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(50)	(70)	(70)	(40)	(40)	(50)	(50)	(50)	(20)	(70)	(35)	(50)
0	0	-20	-20	+10	+10	0	0	0	+30	-20	+15	0
PV	27	BF: (+4) Lance +3										
Notes	Magie: Dons de la Terre, Voie animale, Maléfices d'illusions (voir <i>Brigandyne</i>)											

Légende : Le Val-du-Fol est réputé maudit, et quiconque entre dans ce territoire recouvert de forêts peut être enlevé dans son sommeil. On les retrouve transformés en monstres difformes ou en créatures mi-humaines, mi-animaux. Celle qui est à l'origine de ces métamorphoses ne serait autre que la Dame Sauvage, une sorcière aux pouvoirs terrifiants qui commande aux animaux et s'entoure d'esclaves rendus fous par leur transformation.

Sorilèges des sorcières

Les sorcières disposent de nombreux sortilèges déjà décrits dans Brigandyne. Mais elles ont également acquis des capacités plus spécifiques, réservées à leur art occulte. Voici une liste non-exhaustive des sortilèges qu'elles emploient couramment.

- ◆ **Déguisement:** *Test de MAG à +10.* La sorcière peut transformer son corps et son visage en une autre femme. Ses vêtements peuvent aussi revêtir une apparence sensiblement différente. Elle ne peut changer de sexe, ni sa taille et son poids qui doivent rester quasiment identiques. Ce déguisement ne permet pas de prendre l'apparence d'une femme précise.
- ◆ **Douleurs de l'enfantement:** *Test d'opposition VOL (du PJ)/MAG (de la sorcière).* Ce maléfice cause des douleurs ventrales et génitales atroces au personnage qui a raté son test d'opposition. Il perdra IPV/tour pendant (RU) tours. De plus, cette douleur le force à réussir un test de VOL avant chaque action, sans quoi il ne pourra agir, et ne fera que se tordre de douleur en criant.
- ◆ **Envol:** *Test de MAG à +10.* En enfourchant un objet suffisamment imposant pour servir de «monture» (un balais, un chaudron, une branche d'arbre, un tapis, ou même un cadavre...) la sorcière peut s'envoler et parcourir cent lieues.
- ◆ **Envoûtement:** *Test d'opposition VOL (du PJ)/MAG (de la sorcière).* La sorcière peut, à l'aide d'une poupée de cire ou de chiffon et de divers ingrédients (on dit souvent que la sorcière a besoin de sang ou de cheveux de la victime), envoûter une cible précise. Si celle-ci échoue à son test d'opposition VOL/MAG, elle sera victime de ce mauvais sort qui permet à la sorcière de la maltraiter à distance. Cet envoûtement dure (RU) jours, et permet à la sorcière de provoquer petites blessures, fièvres et sensations d'étouffement chez sa victime, qui peuvent à terme, la tuer.
- ◆ **Mauvaise fortune:** Lorsqu'un personnage combat la sorcière, chaque Point de Fortune qu'il utilise lui coûte immédiatement 1 Point de Vie. C'est une capacité permanente, qui ne nécessite pas de test de MAGIE de la sorcière.
- ◆ **Pourrissement:** *Test de MAG à +10.* Avec ce maléfice, la sorcière peut faire pourrir le bois, tourner le lait des animaux, provoquer de mauvaises récoltes, empoisonner un puits...
- ◆ **Revers de fortune:** une fois par jour, la sorcière peut immédiatement *renverser* le résultat d'un test. Ainsi, un 38 deviendra un 83. Elle peut bénéficier d'un coup critique de la sorte (si par exemple un 09 devient un 90 en sa faveur).



LIVRE II

LES ANNEXES

Cette seconde partie présente les armes et les armures typiques de certains peuples, et donne des outils pour concevoir rapidement des scénarios en prenant pour base un monstre du Bestiaire.

Armes & armures

Toutes les civilisations ont montré des trésors d'ingéniosité lorsqu'il s'agissait d'occire son prochain. Les peuples des univers de fantasy ne font pas exception, et ce chapitre traite des armes et armures spécifiques aux Elfes, Nains et Gobelinoïdes. Evidemment, ces peuples disposent aussi des armes « classiques », et celles présentées ici sont celles qui sont les plus notables par leur originalité.

ARMES DE MÊLÉE

Les armes de mêlée présentées ci-après permettent de donner une couleur particulière aux adversaires des personnages. Styler les ennemis rencontrés par l'originalité de leurs armes est une façon simple de diversifier les scènes d'affrontement, mais aussi de décrire les différences culturelles entre les peuples (en plus de leurs costumes, leur langue, leur façon de penser...).

Voici un tableau comportant les données de quelques armes emblématiques de quatre peuples : les Elfes Sylvains, les Elfes Noirs, les Gobelinoïdes, et les Nains.

Tableau des armes de mêlée

Arme de mêlée	Dégâts	Allonge	Dis'	Main	Spécial	Prix
ELFES SYLVAINS						
Bâton noueux	-1	A	E		Assommante	2 Pcs
Dragonne	0/0	B	D		Maniable à une ou deux mains, Fragilité	30 PO
Massue épineuse	0	C	C			4 PO
Racine-fouet	-2	A	C		Dégâts temporaires	5 PO
ELFES NOIRS						
Chaîne acérée	0	AA	D			5 PO
Mandibulien	0	C	C		Détruit les armures (tous types) Anti-cavalier	5 PO
Sombrelame	0/+1	C	C		Maniable à une ou deux mains	20 PO
Toile d'emprise	spécial	C	E		Immobilisation	5 PO
GOBELINOÏDES						
Fémur de Troll	0	C	D		Arme lourde, Assommante, Fragilité	2 Pa
Fendard	+1	C	C		Arme lourde, -10% si lieu étroit	5 PO
Ogryne	+2	B	E		Arme lourde, Assommante, -10% si lieu étroit	5 PO
Tranche-viande	-1	D	B			5 Pa
NAINS						
Attrape-homme	-2	B	E		Immobilisation	15 PO
Brise-lames	-1	D	B		Brise-lames	15 PO
Hache du clan	+1	C	C			12 PO
Lame de poing	-1	F	AA			3 PO

Spécificités des armes

Anti-cavalier: l'arme est spécialement conçue pour désarçonner les cavaliers ou couper les jarrets des chevaux. Sur une réussite de qualité 3 ou plus (30+), le cavalier tombe de cheval (les dégâts restent les mêmes mais l'armure ne compte pas car ce sont des dégâts de chute).

Arme lourde: fatigante, peu maniable, l'arme donne un -5% en COM dès le 2^e tour de combat.

Assommante: en cas de réussite de qualité 3 ou + (30+), le coup peut assommer l'ennemi, sur un test d'opposition FOR/END réussi. Si vous disposez du coup spécial «Coup assommant», vous gagnez un bonus de +10% à ce test d'opposition.

Brise-lames: cette arme permet de coincer l'arme de l'adversaire sur une réussite de qualité 3+ (30+). Le personnage peut alors au choix: désarmer l'adversaire, ou tenter de casser la lame en réussissant un test de FOR normal.

Détruit les armures (...): chaque passe d'armes remportée fait perdre automatiquement un point de protection au type d'armure désignée.

Fragilité: L'arme se brise en cas de doublé sur le jet d'attaque (juste après avoir appliqué les dégâts ou non, selon la passe d'armes).

Immobilisation: Remporter la passe d'armes permet à l'arme d'immobiliser l'adversaire. Un test de FOR réussi permet de se dégager de cette emprise.

Peut-être lancé: l'arme peut être lancée à une distance de FOR/5 mètres.

Description des armes de mêlée

- ❖ **Bâton noueux**: Bâton constitué d'un bois très solide, long de 150 cm en moyenne. Les deux extrémités du bâton ressemblent à de gros nœuds d'arbre, et ce bâton peut se manier d'un côté comme de l'autre.
- ❖ **Dragonne**: Épée longue et fine, d'environ un mètre, aux multiples décorations et ornements aussi bien sur le pommeau et la garde, que sur la lame elle-même. La dragonne est avant tout une épée d'apparat: les nobles elfes la portent à la ceinture pour montrer leur statut, plus que pour se battre, car cette épée est fragile.
- ❖ **Masse épineuse**: Masse d'armes pouvant mesurer de 50 à 70 cm, construite à base d'une branche d'arbre recouvert d'épines: le fauge. Les épines du fauge sont très dures, et recouvrent toute la masse, sauf bien sûr la poignée.
- ❖ **Racine-fouet**: Ce fouet est une longue racine noire (provenant de l'herbes, un arbre de petite taille mais aux racines très développées), que les Elfes ont longtemps fait macérer dans une huile. La racine devient alors très souple, et permet de s'enrouler comme un fouet.
- ❖ **Chaîne acérée**: Longue chaîne de plusieurs mètres, qui se termine par une lame d'acier. Cette arme demande un certain entraînement avant de pouvoir être utilisée correctement en combat.
- ❖ **Mandibulien**: Arme à une main constituée d'un long manche dont l'extrémité se compose de multiples crochets acérés semblables à des mandibules. On l'utilise surtout contre les cavaliers ou pour détruire les armures.
- ❖ **Sombrelame**: Épée bâtarde assez courte (70-80 cm en moyenne) dont la lame est large (5cm) et barbelée. Les multiples pointes recourbées qui la parsèment ont un effet très dissuasif sur les adversaires.
- ❖ **Toile d'emprise**: Ce filet grisâtre a été construit à base de toile d'araignée géante. Solide et plus léger qu'un filet classique, les toiles d'emprise sont très utiles pour emprisonner rapidement un ennemi, ou l'empêtrer avant de le mettre à mort.

- ❖ **Fémur de Troll:** Les cadavres de Troll sont souvent dépecés et leur carcasse est utilisée pour de nombreuses applications. Les fémurs de Trolls sont particulièrement appréciés en tant que solide masse. Peu pratique, lourd, et plus fragile qu'une arme en métal, c'est avant tout une arme de prestige chez les Gobelinoïdes, qui y inscrivent par des encoches le nombre de leurs victimes.
- ❖ **Fendard:** Hache composée d'un manche d'un mètre de long et d'une solide lame incurvée, le fendard est particulièrement adapté dans les combats de masse où il faut se frayer un chemin à travers une foule de combattants.
- ❖ **Ogryne:** Grande massue hérissée de pointes mesurant plus d'un mètre cinquante, l'Ogryne doit son nom au peuple qui la manie le mieux : les Ogres. Ceux-ci sculptent l'extrémité de leur arme pour qu'elle prenne la forme d'un visage, d'une gueule, ou d'un poing, d'où sortent les clous et les cornes qu'ils ont insérés.
- ❖ **Tranche-viande:** Poignard à lame courbe et dentelée d'environ 30 cm, le tranche-viande est une arme vicieuse qui déchiquète les chairs, et laisse des plaies béantes lorsqu'elle est retirée. Les Gobelins ne nettoient presque jamais leurs armes, si bien que les tranche-viandes infectent souvent les blessures qu'ils causent.
- ❖ **Attrape-homme:** Arme d'hast utilisée pour capturer une personne par le cou. Une fois le cou pris dans l'anneau central, le prisonnier ne peut s'échapper sans se blesser. L'attrape-homme peut également être utilisé comme arme d'estoc en utilisant les deux pointes.
- ❖ **Brise-lames:** Aussi appelée « Triple-dague », le brise-lames est une épée courte disposant de deux autres lames dissimulées dans la première. En appuyant sur un bouton, les lames jaillissent et permettent d'emprisonner l'arme ennemie, voire de la briser d'un coup sec.
- ❖ **Hache du clan:** La hache du clan est une hache de guerre à double tranchant : l'un est très effilé et l'autre est dentelé. C'est une arme prestigieuse, puissante et maniable à une main.
- ❖ **Lame de poing:** Les Nains affectionnent toutes sortes de mécanismes et leurs armes en sont de parfaits exemples. Les lames de poing (ou de pied) sont insérées dans de gros gants renforcés, ou des bottes. La pression d'un mécanisme à ressort permet de faire jaillir une lame du gant ou de la botte, et permet ainsi de causer de graves blessures inattendues. Avec cette arme, un Nain n'est jamais désarmé.

ARMES DE TIR

A l'instar des armes de mêlée, chaque peuple a su créer ses propres armes de trait ou de jet, correspondant parfaitement à leur environnement et à leur style de combat.

Le tableau ci-dessous indique les caractéristiques des armes de tir des Elfes Sylvains, des Elfes Noirs, des Gobelinoïdes et des Nains.

Tableau des armes de tir

Arme de tir	Dégâts	Portée	Dis°	Main	Spécial	Prix
ELFES SYLVAINS						
Bolas	-2	FOR/5	A		Enchevêtement	
Feuille-acier	-1	10m	AA			3 PO
Arc elfique	+1	100m	E			25 PO
Flèche bourdonnante (x6)		/2			Bruit effrayant	5 PO
Flèche coupe-corde (x6)	-1					3 PO
Flèche de vol (x12)		x 1,5				3 PO
ELFES NOIRS						
Arbalète de poing	(+2)	30m	B		Maniable +15%	50 PO
Arc court elfique	0	30m	C			18 PO
Flèche de fumée (x6)	-2					5 PO
Flèche barbelée (x6)	+1					3 PO
Flèche-marteau (x6)	-1				Assommante	3 PO
GOBELINOÏDES						
Boomerang	-2	FOR/2	B		Retour	
Javelogre	+2	FOR	E			4 PO
Vesse-de-loup	spécial	FOR/5	AA		Poison	1 PO
Sarbacane	-2	10m	C			1 PO
NAINS						
Arbalète naine	(+5)	50m	D		Maniable +10%	80 PO
Euf de feu	(+1)	FOR/2	B		, Explosion	10 PO

Spécificités des armes de tir

: L'arme a une cadence de tir rapide. Sur une réussite de qualité 3 ou + (30+), le tireur a droit à un second (et donc dernier) tir.

: L'arme est très lente à recharger. On ne peut tirer qu'un tour sur deux.

: Arme à poudre instable et dangereuse. Sur un échec critique, l'arme peut se bloquer, devenir inutilisable ou carrément exploser dans les mains du personnage. Au MJ de décider des conséquences de l'échec critique.

Assommante : En cas de réussite de qualité 3 ou + (30+), le coup peut assommer l'ennemi, si celui-ci rate un test d'END.

Enchevêtement : Un tir réussi permet d'entraver un ennemi qui se déplace pour le faire trébucher.

Bruit effrayant : L'arme produit un bruit effrayant, et tous les ennemis à proximité doivent tester leur VOL pour ne pas subir un malus de 5% au prochain tour.

Maniable : l'arme est facile d'utilisation. Elle donne un bonus au jet de TIR du personnage.

Retour : en cas d'échec inférieur à 30+, l'arme revient dans les mains du lanceur.

Poison : cette arme répand des spores empoisonnées, et tous les ennemis à proximité doivent réussir un test d'END pour ne pas subir un malus de 10% au prochain tour.

Explosion : Les dégâts de l'arme s'appliquent sur un rayon de 3 mètres.

Description des armes de tir

- ❖ **Bolas:** Arme de jet comprenant plusieurs boules (trois en moyenne) réunies par des liens, destinée à capturer les animaux en entravant leurs pattes.
- ❖ **Feuille-acier:** Ce sont des feuilles d'un arbre particulier : le Qovi, que les Elfes ont recouvert d'un suc issu de fleurs rares. Après quelques jours, les feuilles deviennent très dures et tranchantes et servent ainsi d'armes de jet.
- ❖ **Arc elfique:** Les célèbres arcs elfiques sont des arcs longs d'une solidité remarquable, et sont réputés pour leur efficacité au tir à très longue portée.
- ❖ **Flèche bourdonnante:** Cette flèche comporte un bulbe, qui émet un puissant bourdonnement lorsque l'air s'y engouffre. Ce bruit est destiné à provoquer la peur au sein des combattants adverses.
- ❖ **Flèche coupe-corde:** La pointe de cette flèche est en forme de croissant de lune, et permet ainsi, comme son nom l'indique, de couper des cordes à distance.
- ❖ **Flèche de vol:** Cette flèche est plus légère que les flèches classiques, et son plumage spécial lui permet de parcourir des distances plus élevées.
- ❖ **Arbalète de poing:** Arbalète très légère et de taille réduite, fixée sur l'avant-bras. Tirer ne nécessite qu'une seule main car un mécanisme relie les doigts du porteur à l'arbalète. Les carreaux ne sont pas aussi puissants qu'une arbalète normale, mais la maniabilité de cette arbalète en fait une arme très précise.
- ❖ **Flèche de fumée:** Cette flèche se termine par une boule qui, à l'impact, provoquera un nuage de fumée, gênant l'ennemi.
- ❖ **Flèche barbelée:** La pointe de cette flèche comporte de multiples pointes incurvées, qui en font une arme bien plus meurtrière.
- ❖ **Flèche-marteau:** Cette flèche se termine par une petite masse métal, et non par une pointe. Elle est principalement utilisée pour assommer à distance un ennemi et le capturer vivant.
- ❖ **Boomerang:** Arme de jet incurvée comportant deux pales. Si le boomerang ne touche pas sa cible, il est possible qu'il revienne dans les mains du lanceur.
- ❖ **Javelogre:** Ce javelot gigantesque (deux mètres en moyenne) est une arme meurtrière utilisée par les Ogres et les Orques noirs.
- ❖ **Vesse-de-loup:** Petite boule blanchâtre remplie de spores empoisonnées qui se libèreront une fois la vesse-de-loup incisée et jetée au sol.
- ❖ **Sarbacane:** Tube avec lequel on tire de petits projectiles (fléchettes) par la force du souffle.
- ❖ **Arbalète naine:** L'arbalète naine est un bijou d'ingénierie. Elle comporte plusieurs cordes, un réservoir de carreaux, et des mécanismes sophistiqués, qui suppriment le temps nécessaire au rechargeement d'une arbalète. C'est une arbalète lourde, complexe et très chère, qui reste rare.
- ❖ **Œuf de feu:** Sphère de céramique ou de métal contenant une poudre explosive. L'œuf de feu explose dans un bruit de tonnerre lorsqu'il est lancé sur le sol et projette de multiples éclats lumineux comme une pluie de pointes sur les ennemis. C'est une arme très dangereuse et instable qu'il ne vaut mieux pas garder sur soi : elle est à réserver aux champs de bataille.

ARMURES

Les armures ne sont pas en reste, et les différences culturelles et artisanales s'expriment aussi dans les protections qu'endossoient les combattants.

Voici un tableau qui présente les différentes armures des Elfes Sylvains, des Elfes Noirs, des Gobelinoïdes et des Nains.

Tableau des armures

Armure	Prot°	Notes	Spécial	Prix
ELFES SYLVAINS				
Bouclier de bois et de peaux	+1	Bonus	Fragilité	1 PO
Cotte de mailles elfique	5	Complète	∅	150 PO
Cuir d'envol	1	Complète	Planeur	100 PO
Écaillles change-peau	2	Complète	Caméléon	300 PO
Fourrures rituelles	1	Complète		5 PO
ELFES NOIRS				
Cuirasse de chitine	3	Partielle		30 PO
Armure de chitine	4	Complète	Encombrante (-5)	40 PO
Armure de toile	2	Complète		10 PO
GOBELINOÏDES				
Bouclier de bois et de peaux	+1	Bonus	Fragilité	1 PO
Cuir de Troll	3	Partielle	Régénération	50 PO
NAINS				
Bouclier-lanterne	+1	Bonus	Lanterne	50 PO
Manteau salamandre	2	Complète	Ignifugé	35 PO

Spécificités des armures

∅ : l'armure est très fatigante à porter sous un soleil d'été (-5% cumulatif à toutes les actions)

Encombrante : l'armure est lourde et donne le malus indiqué à toutes les actions de MVT.

Fragilité : le bouclier se brise en cas de doublé sur le test d'attaque.

Planeur : le cuir d'envol permet de planer en contrebas sur un test de MVT réussi.

Caméléon : les écailles change-peau ont l'étrange capacité de prendre la couleur de leur environnement, et confèrent à leur porteur un bonus de +20 à tous ses tests de DIS.

Régénération : le cuir de Troll régénère ses points de protection perdus au rythme de 1 par jour, même si sa valeur a atteint 0.

Lanterne : en cas de faible éclairage, le porteur peut actionner un cache qui dévoile une lanterne préalablement allumée. Elle peut éblouir un adversaire en réussissant un test d'opposition HAB/PER. En cas de succès, l'ennemi est ébloui pour un tour et il ne pourra que se défendre (l'attaque du personnage se transforme en une attaque gratuite).

Ignifugé : Tous les dégâts de feu sont divisés par deux grâce à cette armure. De plus, ces vêtements ne s'immolent jamais.

Description des armures

- ❖ **Bouclier de bois et de peaux:** Composé de bois et de cuir bouilli, puis séché et tendu sur l'armature, ce bouclier offre une bonne protection contre les attaques d'estoc, mais demeure plus fragile qu'un bouclier de métal.
- ❖ **Cotte de mailles elfique:** La cotte de mailles elfique est un vêtement (robe), composé d'anneaux de métal imbriqués les uns dans les autres pour assurer au porteur une protection optimale. Le métal qui la compose est un alliage qui rend cette armure bien plus légère et souple que la cotte de mailles classique. Elle protège le corps, les bras, et une partie des jambes. Tout comme la cotte de mailles classique, on doit la porter sur un vêtement épais, pour protéger le corps des souffrances à l'épaule et au cou, mais aussi des infections qui pourraient se créer, dues aux frottements des pièces métalliques.
- ❖ **Cuir d'envol:** Cette armure de cuir complète, légère et très souple, doit son nom aux excroissances de peau formant des ailes semblables à celles des «écureuils volants», reliant les bras aux hanches.
- ❖ **Écaillles change-peau:** Cette armure fait partie des plus rares et des plus prisées chez les Elfes. Composée d'écailles de dorinien, un lézard géant, qui a la capacité d'épouser la couleur de son environnement, cette armure de cuir et d'écailles a l'étrange capacité de changer de couleur selon l'endroit où évolue son porteur.
- ❖ **Fourrures rituelles:** Ce sont les fourrures de cérémonie des Elfes, décorées et peintes selon leur famille et leur territoire d'origine.
- ❖ **Cuirasse de chitine:** Cette cuirasse est construite en travaillant la chitine noire d'un insecte géant, et protège presque aussi bien qu'une cuirasse métallique.
- ❖ **Armure de chitine:** L'armure de chitine est composée du même matériau que la cuirasse de chitine, et elle protège aussi les bras et les cuisses.
- ❖ **Armure de toile:** Cette armure légère, et très souple, est composée de la toile que produisent les araignées géantes. Ce vêtement grisâtre confère aux Elfes Noirs une solide protection tout en leur laissant une totale liberté de mouvement.
- ❖ **Cuir de Troll:** Cette cuirasse est faite à partir de la peau d'un Troll mort, qu'on a longuement faite macérer dans une décoction connue des seuls chamans orques. Le cuir devient alors très dur, et conserve sa capacité régénératrice. Si bien que cette cuirasse, même très abîmée par les combats, retrouvera son état initial au bout de quelques jours.
- ❖ **Bouclier-lanterne:** Bouclier rond en métal comportant lames, crochets et une lanterne dissimulée. Une fois allumée, la lanterne permet au combattant de s'éclairer, et, en ouvrant une trappe devant son bouclier, d'éblouir son adversaire.
- ❖ **Manteau salamandre:** le manteau salamandre s'apparente au gambison, mais il est constitué d'un tissu ignifugé dont les Nains gardent jalousement le secret.

Utilisations

Ce chapitre traite de la façon d'utiliser les monstres du bestiaire dans la conception d'aventures. En répondant à quelques questions autour d'une créature, une histoire peut se dessiner assez vite.

CRÉATION DE SYNOPSIS

Le bestiaire de Brigandyne fournit les descriptions de multiples monstres et adversaires, qui peuvent servir de squelette de scénario. Pour ce faire, il suffit de répondre aux classiques sept questions «circonstancielles» :

Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Comment ? Combien ? Pourquoi ?

A partir de ce raisonnement simple, une histoire commencera à prendre forme suivant les différentes réponses et les sous questionnements qu'elles soulèvent. Pour chacune de ces questions circonstancielles, il reviendra au MJ de choisir une ou deux sous-questions et de déterminer l'angle qui correspond le mieux à l'histoire qu'il veut faire jouer.

Evidemment, ces questions correspondent à des ennemis *intelligents*, et si un monstre animal est choisi, il faudra le considérer comme un *serviteur* de l'ennemi principal, qui lui, a des objectifs, des désirs, des relations...

Qui ?

Quel monstre ou adversaire est au cœur de l'histoire ? Quel est son entourage ?

- ❖ Est-il indépendant ou suit-t-il les ordres d'un maître ?
- ❖ A-t-il des alliés ? Une famille ou des amis prêts à l'aider dans sa quête ?
- ❖ Qui le connaît ? Quelle est sa réputation ?
- ❖ A-t-il des serviteurs, des esclaves, ou des gens sous ses ordres ?
- ❖ Des gens qui l'aident sous la menace ? Le chantage ?
- ❖ Etc.

Quoi ?

Quel est l'objectif de l'adversaire ? Sa mission ?

- ❖ Doit-il voler un objet, enlever une personne ?
- ❖ Tuer quelqu'un, dévorer certaines personnes précises ?
- ❖ Défendre un lieu, une personne ?
- ❖ Espionner et récupérer des renseignements ?
- ❖ Trouver un trésor ? Un lieu secret ? Un grimoire ?
- ❖ S'infiltrer dans un château, une forteresse ? S'évader de sa prison ?
- ❖ Faire partie d'une chasse à l'homme où les PJ sont les proies ?
- ❖ Transporter un objet, une personne ou un animal, jusqu'à un lieu défini.
- ❖ Rejoindre un pays, une ville ? Fuir ?
- ❖ Etc.

Où ?

Quo se déroule l'aventure? Quels sont les lieux importants du scénario?

- ❖ Un pays entier? Une région? Une ville?
- ❖ Où se trouve le repaire du monstre?
- ❖ Possède-t-il d'autres lieux sûrs en cas de danger?
- ❖ Quels sont les lieux notables que les PJ traverseront?
- ❖ Etc.

Quand ?

Quelles sont les dates clés du scénario?

- ❖ Quand a commencé la mission de l'adversaire?
- ❖ Est-ce que la mission dispose d'une date limite?
- ❖ Quelle est la durée de la mission?
- ❖ A partir de quand les PJ sont-ils impliqués dans l'histoire?
- ❖ Quelle est la saison?
- ❖ Le monstre agit-il plutôt de nuit ou de jour?
- ❖ Etc.

Comment ?

Comment va-t-il remplir sa mission? Par quels procédés?

- ❖ La ruse, la tricherie?
- ❖ La violence, les menaces, la force physique, la cruauté?
- ❖ Le chantage, la corruption?
- ❖ L'éloquence, la séduction?
- ❖ La magie? Magie noire, magie blanche, magie élémentaire?
- ❖ Quel est le matériel utilisé pour la mission?
- ❖ Etc.

Combien ?

Les quantités, les budgets de la mission.

- ❖ La mission entraîne-t-elle des coûts importants?
- ❖ Combien de monstres ou d'adversaires seront opposés aux PJ?
- ❖ Combien d'alliés pourront aider les PJ?
- ❖ Etc.

Pourquoi ?

Quels sont les motifs qui ont poussé le(s) protagoniste(s) à se lancer dans cette mission?

- ❖ L'ambition? Le pouvoir?
- ❖ La folie?
- ❖ L'avarice, l'or?
- ❖ Une personne?
- ❖ Le prestige?
- ❖ La connaissance? La découverte?
- ❖ L'attrait pour le mysticisme? La religion? La magie?
- ❖ Etc.

Exemple: Fred est MJ à Brigandyne et souhaite créer rapidement un synopsis à partir d'un des monstres piochés dans le Bestiaire. Après un rapide coup d'œil, Fred s'arrête sur le frelon noir, un dangereux insecte.

QUI?

Comme le frelon noir n'a qu'une intelligence animale, il faut déterminer qui le contrôle, ou qui s'en sert à son avantage. Fred décide que ces frelons noirs seront en fait des guêpes mécaniques, construites par un nain sans foi ni loin du nom d'Hafgrim. Il est aidé d'un serviteur peureux: Corlas.

QUOI?

Hafgrim a conçu ces guêpes pour assassiner des personnalités politiques de la ville d'Aléris.

OU?

Le scénario se situe à Aléris, une grande ville cosmopolite. Fred aimerait aussi placer des scènes de son scénario dans les lieux suivants: une maison de passe, la Grand-Place, le pont des Dames, la cour intérieure d'une église, et les luxueux appartements d'une noble.

QUAND?

Le scénario se déroule au printemps. Il y a deux jours, un membre de la Guilde des Orfèvres est mort, le cou transpercé alors qu'il sortait d'une maison de passe.

COMMENT?

Hafgrim n'est pas assez fou pour attaquer lui-même les personnalités qui gênent son ascension dans les instances politiques de la ville. Il a donc conçu, après de longs mois passés dans le Royaume Nain, plusieurs guêpes mécaniques, qui peuvent être projetées sur une cible et revenir immédiatement à leur repaire. Si bien que le crime ne laisse aucune trace.

COMBIEN?

Hafgrim dispose de quatre guêpes mécaniques. Elles valent chacune plusieurs centaines de pièces d'or.

POUR QUOI?

Hafgrim est dévoré par l'ambition et la place qu'il convoite (celle de Haut-Conseiller) lui est pour l'instant impossible à atteindre en raison de ses nombreux ennemis. En les supprimant discrètement via des assassins qui ne peuvent pas le trahir, Hafgrim compte gravir un à un les échelons de la hiérarchie.

Il revient enfin au MJ de trouver une bonne raison d'impliquer les personnages dans cette histoire. Étaient-ils les gardes du corps d'un noble assassiné? Un des PJ fait-il partie de la famille d'une des victimes? Est-ce qu'on les embauche pour élucider l'affaire dans le plus grand secret? Voilà déjà une trame à creuser et développer en se basant uniquement sur le frelon noir et quelques questions précises.

Le Bestiaire est le complément essentiel des Meneurs de Jeu de **Brigandyne**.

Il présente plus de 130 créatures, alliés d'un jour ou adversaires féroces, qui auront toute leur place dans vos aventures de sang et d'acier !

Des bêtes sauvages aux démons effrayants, en passant par les redoutables Elfes Noirs ou les puissantes sorcières, le Bestiaire offre un large panel de rencontres et d'idées de scénarios. En effet, chaque monstre est accompagné de légendes et rumeurs qui courent à son sujet.

Vos joueurs seront-ils assez intrépides pour aller les vérifier ?

