

⚙️ DRAGONS ⚙️



J'inclus ici un extrait de mon essai «De la nature draconique», que je prévoyais de publier sous la forme d'annexe dans un précédent volume. Si la situation des dragons a changé, leur nature, elle, reste immuable.

— Viktor Pendrake

Créatures immortelles et millénaires, les dragons sont à part de la faune de Caën. Chacun d'eux est doté d'une puissance incroyable qui le rend à même d'affronter une armée entière de mortels ; collectivement, leur intelligence surpasse de loin celle de la plupart des espèces sentientes. Rien ni personne n'a été épargné par ces créatures terrifiantes, qui ont suscité différentes réactions dans leur sillage. Chez les elfes, qui faillirent sacrifier une ville entière pour tuer l'une de ces redoutables bêtes au combat, de nombreuses œuvres d'art illustrent la beauté féroce et terrible des dragons. Les nains du Rhul, quant à eux, ont consacré d'innombrables chapitres de leurs anciens codex à la dévastation des dragons ; quant aux hommes, ils partagent des rumeurs terrifiantes sur ces monstres et leurs créations cauchemardesques.

Épargne à ton peuple la ruine des dragons!

— Inscription kharde sur une tablette déterrée, vers 792 P. R.

PHYSIOLOGIE DRACONIQUE

Les dragons sont uniques en Caën. Certains aventuriers prétendent avoir croisé la route de dragons, mais la plupart finissent par comprendre qu'ils ont confondu une bête terrifiante avec une autre. Cette situation se produit souvent chez les profanes. Dracodiles, drakes, vers tatzyls, même le terrifiant maraudeur des dunes des marches d'Héliotrope : un jour ou l'autre, chacun fut confondu avec un dragon.

Les dragons n'ont pas les mêmes besoins physiologiques que les êtres inférieurs – ils ne mangent pas, ne boivent pas, ni même ne respirent. Leur taille peut varier légèrement d'un individu à l'autre, mais ce sont tous des monstres énormes capables de destructions massives. Ils ont chacun un aspect vaguement reptilien et leurs larges ailes parcheminées leur permettent de voler à grande vitesse.

LES ATHANGS

Le cœur d'un dragon renferme un cristal parfait qui, une fois divisé, reproduit sa complexité miraculeusement infinie sous une forme plus petite. Ces cristaux – puissantes pierres de vie immortelles appelées *athangs* – représentent l'essence même des dragons et sont tous issus du cœur d'un seul et même individu : le seigneur Toruk, Père de Tous les Dragons.

Les dragons aiment le conflit. S'ils s'affrontent dans l'intention d'absorber l'athang de leur adversaire, ce n'est pas la soif de pouvoir qui les motive à se donner la chasse, mais plutôt le désir de redevenir entier. Si un dragon tue l'un de ses pairs et absorbe sa pierre de vie, les deux cristaux s'attirent comme des aimants et se fondent l'une dans l'autre en accordant un pouvoir décuplé au vainqueur.

Un dragon ne meurt vraiment que si son athang est détruit avec lui. Si un athang est laissé par mégarde dans le cœur inerte d'un dragon, la bête se régénère en quelques jours. Si l'athang est retiré, il finit par se transformer en dragonnet. Au fil des années, ce nouvel individu subit une croissance accélérée jusqu'à atteindre sa taille adulte.

Jusqu'à présent, personne n'a trouvé le moyen de détruire un athang. Les rares documents sur le sujet racontent les tentatives infructueuses de magiciens du passé. D'après leurs conclusions, la renaissance d'un dragon peut être accélérée, ralentie, voire stoppée. Placer l'athang dans de la glace permet d'empêcher la naissance d'un dragon ; au contraire, le placer dans une source de chaleur extrême comme un volcan accélérera le processus de régénération et de croissance ; enfin, il peut être placé dans un récipient magique destiné à stopper ou à accélérer sa croissance selon le résultat souhaité.

Manipuler un athang est très dangereux. *La Saga du Ver*, l'un des ouvrages les plus riches en informations sur les dragons, contient un passage détaillant une tentative de récupérer l'une de ces pierres :

*L'assemblée nous interdit d'y toucher !
Une douce lueur émanait de la pierre
Fichée dans le cœur inerte du ver mort.
Elle irradiait, tel un pur concentré de malveillance.
Dans notre compagnie, chacun brandit son poing ganté
[pour se protéger les yeux]
Et nous psalmodiâmes des serments au Créateur.
Les pins se tordirent et noircirent,
Les roitelets du vallonn tombèrent des cieux.
Imprudent, le prince Arworn chargea ses vassaux
D'approcher pour s'en emparer,
Mais leur cœur vacilla lorsqu'un guerrier tendit le bras
Et fut soufflé telle la flamme d'une bougie.*

— Livre II, Le Cycle de la Saga du Ver

Pour les adorateurs des dragons, l'athang de Toruk fut la première entité sentiente de Caën. Grâce à lui, Toruk aurait atteint l'état de conscience et choisi son nom dans une langue propre avant de se couvrir de chair et d'écaïles. Ils affirment même que les propriétés génératrices de l'athang originel ont insufflé la vie sur Caën. Presque tous les spécialistes rejettent cette hypothèse ; les ménites en particulier y voient une hérésie de premier ordre. Pourtant, elle attire les esprits désespérés et dérangés sur les îles Scharde.

LE SOUFFLE D'UN DRAGON

Peu d'Immoréens peuvent se vanter d'avoir assisté et survécu à l'attaque d'un dragon, mais de nombreux documents historiques relatent ce qui se produit quand un grand ver donne libre cours à sa colère.

Un dragon peut cracher un mélange d'agents chimiques aux propriétés uniques. Certains déversent des torrents de feu, d'autres déchargent des jets acides ou exhalent des nuages de cendres. Un passage du Livre II de la *Saga du Ver* dit ainsi : « Et l'immense et magnifique bête frappa la flotte cérylienne d'un coup d'ailes sablonneuses ; de son effroyable museau jaillit alors une huile incandescente qui fit brûler les roches de la côte pendant sept nuits et sept jours. » En plus de pouvoir fondre les chairs et les armures, le souffle de certains dragons dispose d'autres capacités encore plus exotiques. Par exemple, les flammes vertes de Toruk transformeraient ses victimes en serviteurs morts-vivants soumis à sa volonté.

LE FIEL

Les dragons de Caën déforment et souillent la terre et les créatures qui les entourent. Ce phénomène qu'on surnomme le *fiel* peut s'étendre sur des kilomètres autour du repaire d'un dragon, selon son âge et sa puissance. Les territoires affectés par le fiel d'un dragon sont généralement le reflet déformé de leur état naturel.

Si un dragon vient de s'installer dans une région, sa présence sera de plus en plus marquée à mesure que son fiel se renforce et s'étend. Le premier jour, la souillure se répand seulement

sur quelques mètres autour du dragon ; mais la zone prend rapidement de l'ampleur, gagnant kilomètre sur kilomètre, jour après jour, jusqu'à atteindre sa taille maximale. Le fiel imprègne les environs du dragon : son influence empoisonne les eaux, flétrit la végétation et les récoltes, contamine le gibier, engendre des enfants mort-nés et des phénomènes météorologiques étranges. Ses effets varient considérablement d'une créature à une autre.

MARÉCAGES FIELLEUX

Parmi toutes les ressources naturelles susceptibles d'être affectées par le fiel, l'eau est sans doute la plus dangereuse de toutes. Même après le départ du dragon, une source d'eau contaminée peut répandre son fiel sur la faune et la flore locales à une vitesse fulgurante. Ce phénomène, surnommé *marécage fielleux*, n'est qu'un exemple parmi d'autres de ce type de corruption. Créé par la présence du fiel draconique dans de grandes mares d'eau stagnante, un marécage fielleux est une plaie suppurante qui absorbe l'énergie naturelle de son environnement.

L'air y est imprégné de l'odeur de la mort et de la pourriture ; ses eaux sont une boue sombre et huileuse. Ses effets sur les créatures vivantes sont dévastateurs et se manifestent dès les premières secondes après le premier contact de ces dernières avec la boue saturée de fiel. Les blessures s'infectent immédiatement et ni remède ni magie ne saurait les guérir. Exposée à l'eau souillée, la peau semble grouiller sous le coup de mutations subites ; et si une créature venait à boire, ses organes se rebelleraient aussitôt contre cette perversion de l'ordre naturel. Même l'esprit de la créature devient plus vulnérable aux effets du fiel, car le choc brut d'une telle corruption peut rendre fous de rage même les



plus robustes héros. La douleur et la souffrance, voilà ce qui attend quiconque pénètre dans un marécage fielleux : rien n'en réchappe intact.

Le fiel est une puissante contamination contraire à l'équilibre établi entre Dhunia et le Ver dévoreur. Non content d'induire des effets pernecieux chez les êtres vivants, il souille et corrompt le sol et la roche, empoisonnant le corps même d'Orboros. Il est même capable d'anéantir les lignes telluriques de Caën.

Le Cercle Orboros a développé plusieurs techniques pour atténuer ces dégâts, mais les résultats ne sont guère fiables. Les îles Scharde, par exemple, étaient autrefois fertiles en énergies naturelles. Désormais, les îles situées au plus profond du Cryx sont devenues imperméables aux rites druidiques en raison de l'omniprésence de Toruk. Afin d'éviter que de telles catastrophes ne se reproduisent à l'avenir, de nombreux archidruides souhaitent agir urgemment contre l'engeance du dragon Néfastern, dont la maîtrise de cette influence corruptrice permet à ses forces de manipuler l'énergie du fiel à la guerre.

LES CRÉATURES FIELLEUSES

Une créature qui reste à proximité d'un dragon pendant une période prolongée subit l'effet progressif et manifeste de son influence, au point de devenir elle-même une créature fielleuse. Quelle que soit sa forme originelle, la créature endosse ainsi une apparence de plus en plus reptilienne. Sa peau se durcit et se couvre d'écailles ; des cornes et des crêtes osseuses lui poussent ; ses yeux s'assombrissent et prennent un aspect ophidien, lui conférant une meilleure vision même en l'absence de lumière. Ses dents et ses ongles s'aiguisent et son odorat devient aussi acéré qu'une griffe de dragon. Le fiel draconique touche des créatures uniques ou des groupes entiers, à des niveaux différents mais homogènes. Par exemple, le fiel qui s'est répandu lorsque Toruk a tué Shazk dans les cieus des Scharde a donné naissance à une espèce de femmes guerrières cornues : les satyxis.

Le temps nécessaire pour qu'une créature devienne fielleuse varie d'un dragon à l'autre ; en règle générale, cela nécessite une année d'exposition quasi constante. Certains dragons ont trouvé

le moyen d'accélérer l'influence de leur fiel en faisant boire leur sang à leurs serviteurs, mais ce processus dangereux se solde souvent par la mort douloureuse du buveur. En revanche, une créature qui survit à l'expérience a de grandes chances d'être à jamais corrompue et de passer sous le joug éternel du dragon.

Si une créature quitte la zone fielleuse avant sa transformation, le processus s'interrompt. Il reprend dès lors que la créature retourne dans une région touchée par le fiel draconique. Si l'individu a consommé du sang de dragon, les effets sont irréversibles.

L'HISTOIRE DES DRAGONS

Plus qu'une simple légende, bien plus dangereux que de simples « vers », les dragons étaient considérés comme des dieux par le monde d'antan. Leur puissance est telle que des civilisations entières furent détruites, réduites en esclavage ou soumises au fiel par la seule force de leur volonté. Aujourd'hui, le culte des dragons se limite au royaume insulaire de Cryx, où Toruk règne en maître. Il ne fait aucun doute que le Père de Tous les Dragons est aussi puissant qu'il est ancien, et qu'il se délecte du culte qui lui est voué. Une église à son nom se dresse au cœur des îles Scharde, où le dragon confère des pouvoirs à ses prêtres de la même manière que Morrow offre sa bénédiction à ses représentants terrestres. Les disciples de Toruk voient en lui la Source du fiel et le plus ancien des dieux ; ils n'ont aucun remords à répandre sa volonté, sur Cryx ou au-delà.

Des milliers d'années auparavant, Toruk aurait créé des serviteurs dignes de lui. De son sang, il accoucha de la toute première couvée de dragons. Il les façonna à son image et leur enseigna ce qu'il savait. Devenus adultes, dévorés par la faim et l'hubris, ses enfants voulurent s'affranchir de la domination de leur père. Ils se rebellèrent contre lui dans un combat cataclysmique. De rage et d'indignation, Toruk détruisit tous ses descendants à l'exception d'une poignée d'entre eux qui parvinrent à s'échapper et à se cacher. Toruk chercha sa progéniture partout dans le monde, mais celle-ci était trop bien tapie dans les profondeurs de la terre ; alors le Père de Tous les Dragons les chassa de son esprit, comme si sa progéniture déloyale n'avait jamais existé. Au cours des millénaires qui suivirent, les jeunes dragons gagnèrent en force jusqu'à ce que leur appétit les oblige à quitter les entrailles de la Terre pour accaparer leurs propres territoires. Inévitablement, ils finirent par s'attaquer les uns aux autres. Au milieu de cette nouvelle vague de ravages, Toruk les retrouva un à un et fit s'abattre sa vengeance sur eux. Seule l'alliance de la totalité de ses enfants parvint à le mettre en déroute. Alors, les survivants conclurent un pacte : si Toruk revenait parmi eux, ils mettraient leurs querelles de côté et s'uniraient à nouveau contre leur créateur.

Les dragons tombent rarement sous les attaques de créatures inférieures. Un document datant de l'occupation orgoth raconte comment les envahisseurs tuèrent un dragon anonyme et conservèrent son athang dans un temple afin de le sacrifier lors d'une fête sainte. En l'espace de quelques jours, la créature revint à la vie : dans le carnage qui s'ensuivit, elle ravagea le



DATES IMPORTANTES LIÉES AUX DRAGONS

Date inconnue P. R.	Toruk divise son athang et crée sa couvée de dragons.
1387 P. R.	Toruk tue le dragon Gaulvang et absorbe son athang.
vers 1000 P. R.	Les enfants de Toruk le chassent du continent jusqu'aux îles Scharde, où il fonde l'empire de Cryx.
vers 700 P. R.	La dragonne Halfaug commence à terroriser le Grand Nord.
370 P. R.	Les Orgoths vainquent un dragon anonyme à Uld Vroggen. Ils placent son athang dans un temple. Un mois plus tard, un dragonnet fait brûler le temple et s'échappe vers des contrées inconnues.
390 A. R.	Le dragon Néfastern détruit Issyrah avant d'être tué par une armée elfique. Son athang est enterré au Sommet du Monde.
608 A. R.	Le dragon Pyromalfic est détruit lors d'une bataille au château des Clefs.

temple puis s'évola sous le couvert de l'obscurité. Les Iosiens ont tué le dragon Néfastern en 390 A. R., après qu'il a émergé de la ville d'Issyrah et dévasté ses habitants.

L'armée iosienne a subi des pertes effroyables, mais a fini par abattre le grand serpent. L'athang de Néfastern fut plongé dans le sommeil grâce à des protections elfiques au sommet de Nrynrr Lyss, «le Sommet du Monde», jusqu'à être libéré par l'ogrun Thagrosh Hellborne. Cet acte provoqua une catastrophe dans les aiguilles des Éclats, transformant la majeure partie des Nyss en une légion vouée à Néfastern.

LE CYCLE DE LA SAGA DU VER

Le Cycle de la saga du Ver, écrit en 600 P. R., est le recueil le plus complet de l'histoire draconique jamais compilé, au point de retracer les origines de la sombre couvée de Toruk. Alphus Elyse a traduit l'ouvrage en Llaelais en 301 A. R. Cette édition aurait perdu un peu de sa matière dans la traduction, mais toutes les notes et les dessins originaux d'Elyse compensent largement cette infidélité. La famille noble des d'Lyn possédait le livre (un véritable trésor national Llaelais) depuis près de deux siècles ; puis survint l'exécution de l'archiduc Tymeck d'Lyn après l'occupation khadoréenne du Llael. À l'heure actuelle, le monde ignore où repose le tome d'Elyse ; dans le pire des cas, il serait entre les mains de l'alliance des Seigneurs gris.

Au cours des nombreuses années qui se sont écoulées depuis la formation de leur alliance, les dragons inférieurs se sont faits plus discrets, ne s'aventurant hors de leur repaire que si une tâche ne peut être accomplie par l'un de leurs serviteurs. Mais dernièrement, les Immoréens occidentaux ont été témoins d'une recrudescence historique de l'activité draconique. Ces terribles créatures ont commencé à s'agiter, semant dans leur sillage le fiel dévorant. Qu'elle soit due à la présence des dragons ou au sang de leur progéniture, cette corruption s'étend de plus en plus à travers Caën.

DRACONIENS

Les créatures fielleuses ne sont pas les seules à obéir à la volonté des dragons. Bien que les érudits ignorent encore une large part du processus, on sait que les dragons peuvent créer des serviteurs à partir de leur propre sang. Ces « draconiens » suivent les ordres de leur maître sans poser de questions. D'ailleurs, des serviteurs draconiques auraient été aperçus sur le territoire d'un dragon empiétant sur les frontières du Cygnar. Les milices d'Immoren occidentale emploient souvent des groupes de chasseurs spécialisés qui s'aventurent dans les zones sinistrées pour exterminer draconiens et fielleux.

Les dragons créent les draconiens à leur gré ; ces créatures n'apparaissent pas spontanément. La quantité de sang nécessaire pour créer une seule créature ne coûte rien au dragon, à moins qu'il ne soit grièvement blessé. Le processus de création requiert sa concentration et son attention pendant un temps considérable, si bien que la plupart créent un faible nombre de draconiens seulement. Un dragon blessé serait capable de dévorer n'importe lequel de ses rejetons pour retrouver ses forces. Selon les archives elfiques de la bataille contre Néfastern, le dragon aurait dévoré de nombreux rejetons au cours de la bataille pour récupérer des forces – en vain.

Les draconiens sont des créatures sans âme, pures extensions du corps de leur maître. Tous les draconiens voient dans l'obscurité la plus totale. Chaque spécimen dispose d'une morphologie similaire à celle de son maître. Le dragon Néfastern, aussi connu sous le nom d'Ethrunbal, aurait à ce point perfectionné la création de draconien qu'il était le seul dragon capable de recréer la même « espèce » de draconiens, à l'infini, selon les besoins.

DRACONIEN

Aberration (draconien) de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 152 (16d10 + 64)

Vitesse de déplacement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	8 (-1)	19 (+4)	3 (-4)	9 (-1)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Con +7

Compétences Perception +2

Immunités (dégâts) le type de dégâts de son Souffle

Immunités (état) charmé, effrayé, empoisonné

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 12

Langues —

Facteur de puissance 8 (3 900 PX)

TRAITS

Présence fielleuse. Au début de chaque tour du draconien, chaque créature dans un rayon de 1,50 m de lui subit 11 (2d10) dégâts. Une créature qui entre en contact avec le draconien ou qui le touche avec une attaque de corps à corps alors qu'elle se situe dans un rayon de 1,50 m de lui subit 11 (2d10) dégâts. Le type de dégâts est défini par le parent draconique du draconien.

ACTIONS

Attaques multiples. Le draconien effectue trois attaques de corps à corps: une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps:* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite:* 18 (2d10 + 7) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps:* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite:* 11 (1d8 + 7) dégâts tranchants.

Souffle (recharge 5-6). Le draconien utilise son souffle sur une ligne de 30 m de long et 1,50 m de large. Chaque créature dans la zone doit réussir un JS Constitution DD 14 ou subir 42 (12d6) dégâts, la moitié en cas de réussite. Le type de dégâts est défini par le parent draconique du draconien.

DRACONIEN INFÉRIEUR

Aberration (draconien) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 52 (7d8 + 21)

Vitesse de déplacement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	8 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	9 (-1)	6 (-2)

Compétences Perception +1

Immunités (dégâts) le type de dégâts de son Souffle

Immunités (état) charmé, effrayé, empoisonné

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 11

Langues —

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

TRAITS

Présence fielleuse. Au début de chaque tour du draconien, chaque créature dans un rayon de 1,50 m de lui subit 5 (2d4) dégâts. Une créature qui entre en contact avec le draconien inférieur ou qui le touche avec une attaque de corps à corps alors qu'elle se situe dans un rayon de 1,50 m de lui subit 5 (2d4) dégâts. Le type de dégâts est défini par le parent draconique du draconien inférieur.

ACTIONS

Attaques multiples. Le draconien effectue trois attaques de corps à corps: une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps:* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite:* 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps:* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite:* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Souffle (recharge 5-6). Le draconien inférieur utilise son souffle sur une ligne de 12 m de long et 1,50 m de large. Chaque créature dans la zone doit réussir un JS Constitution DD 14 ou subir 21 (6d6) dégâts, la moitié en cas de réussite. Le type de dégâts est défini par le parent draconique du draconien inférieur.

PERSONNALISATION D'UN DRACONIEN

Les draconiens partagent une corpulence commune, mais varient énormément sur bien d'autres points. Un spécimen particulier peut être doté d'ailes, de membres supplémentaires ou d'autres capacités. Pour personnaliser un draconien, choisissez le profil de base (draconien ou draconien inférieur), puis définissez le dragon progéniteur pour déterminer le type de dégâts de la Présence fielleuse et du Souffle de la créature (cf. page suivante, table du Parent draconique).

En cas de plusieurs types de dégâts, vous pouvez répartir les dés de dégâts de la Présence fielleuse et du Souffle aussi équitablement que possible. Si le nombre de dés est impair (3d6, par exemple), choisissez quel type de dégâts reçoit le plus de dés. Pour terminer la personnalisation d'un draconien, lancez un dé sur les tables Caractéristique principale et Caractéristique secondaire (ou choisissez une option dans chaque table), puis ajoutez ces caractéristiques au profil de la créature.

PARENT DRACONIQUE

Nom du dragon	Type de dégâts
Cendrenuée	Feu
Crosépulcre	Poison
Halfaug	Froid et feu
Néfastern	Froid et feu
Sirfétide	Acide
Toruk	Nécrotique

CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE

d4 Caractéristique

- 1 Long cou.** L'allonge de la morsure du draconien passe à 3 m.
- 2 Carapace.** Le draconien acquiert la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques.
- 3 Ailes.** Le draconien possède des ailes qui lui confèrent une vitesse de vol de 24 m.
- 4 Ophidien.** Le draconien est dépourvu de pattes, mais possède une longue queue serpentine. Il ne peut pas être projeté à terre.

CARACTÉRISTIQUE SECONDAIRE

d4 Caractéristique

- 1 Venimeux.** Lorsque le draconien touche une créature avec une attaque de morsure, la créature doit réussir un JS Constitution DD 13 ou subir 10 (3d6) dégâts de poison et être empoisonnée pendant 1 minute. La créature peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.
- 2 Sens aiguisés.** Le draconien bénéficie d'un avantage aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue, l'ouïe ou l'odorat.
- 3 Régénération.** Le draconien récupère 10 **Points de vie** au début de son tour de jeu. S'il subit des dégâts radiants, il récupère à la place 5 **Points de vie** au début de son tour de jeu suivant. Le draconien meurt s'il subit une attaque qui lui inflige 10 dégâts radiants ou plus alors qu'il a 0 point de vie.
- 4 Résistance à la magie.** Le draconien bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

*L'absence d'yeux est
un trait commun à
tous les Draconiens.*
V.P.

DESCRIPTION DES DRAGONS

TORUK

*... Et tandis que je pleurais l'ampleur de la dévastation,
Je vis le Ver noir fondre sur nous,
Affronter cinquante de nos soldats,
Et les avaler tous de sa gueule gigantesque.
Leurs lames rebondirent sur ses écailles
Alors que la peau leur fondait sur les os.
Grand Vecteur du fiel, terrifiant Père de Tous les Dragons,
Toruk de l'Écaille Noire avait été appelé,
Pour défendre sa montagne insulaire...
— Livre I, Le Cycle de la saga du Ver*

Toruk est le premier et le plus grand de tous les dragons. Il règne sur le Cryx comme un dieu et attend impatiemment le jour où il consommera le dernier athang de sa couvée indisciplinée. Les érudits pensent qu'il est venu de l'est, par-delà les redoutables Terres des tempêtes. Chassé du continent par ses enfants, il s'installa sur les îles Scharde pendant l'ère des Mille cités. On ignore les raisons qui l'ont poussé à fonder le Cryx et à régner en qualité de roi-dieu, mais nul ne saurait ignorer sa soif de conquêtes et d'asservissement. Pendant plus d'un millénaire, les habitants d'Immoren occidentale ont vécu sous l'œil cupide du Père de Tous les Dragons. La patience du dragon finira par triompher des hommes, car Toruk semble gagner en puissance au fil des siècles et sa seule présence transforme son domaine en un cauchemar infesté de morts-vivants.



ERDROSS

D'après les contes et légendes, un seul et grand dragon du nom d'Erdross terrorisait autrefois l'Immoren nord-orientale. Les ailes de la bête seraient si grandes qu'elles éclipsent le ciel tout entier, tandis que la chaleur de ses flammes suffirait à assécher les océans. Cherchant à fuir son implacable géniteur, Toruk le Père de Tous les Dragons, Erdross s'installa parmi les pics embrumés et les flèches déchiquetées des montagnes du Dévoreur de soleil ; là, il entra vite en conflit avec les géants. Même par le passé, lorsque les géants possédaient de nombreuses cités autres que Bemoth, Erdross leur inspirait la crainte et le respect car il aurait tué des centaines, voire des milliers de géants.

Ces derniers finirent par s'allier contre leur ennemi, concentrant leurs pouvoirs considérables et supportant de grands sacrifices pour faire tomber Erdross. Ils sentirent aux pulsations de l'athang qu'il s'agissait du cœur du pouvoir impie de la créature, aussi ils ôtèrent l'étrange cristal de sa carcasse : malheureusement, leurs tentatives pour le détruire ne firent qu'accroître leurs peurs. Capables seulement de casser la pierre en deux, ils jetèrent les éclats dans un volcan et donnèrent ainsi naissance à deux dragons au lieu d'un seul. Si ces créatures étaient moins puissantes que leur géniteur, elles restaient un défi trop ardu pour être vaincues. Des millénaires durant, les géants de Bemoth et les deux dragons créés par inadvertance se livrèrent à des batailles mentales et physiques, où se disputaient griffes, marteaux, fléaux, haches et serres. Les dragons n'ont toujours pas pris le dessus, mais ils ont lentement gagné la guerre à mesure que les rangs des géants s'éclaircissaient tandis que leur propre puissance jamais ne vacillait.

CENDRENUÉE

Cendrenuée est l'un des deux dragons issus de l'athang d'Erdross. Les géants le considèrent comme le plus cupide et le plus cruel des deux, mais aussi le moins intelligent. Cendrenuée est fou – une folie qui lui confère des visions périodiques sous la forme d'instructions transmises par son défunt père. Cendrenuée menace les géants du nord avec un enthousiasme particulier et n'éprouve jamais tant de joie que lorsqu'il brûle leurs dépouilles de son souffle fielleux. Personne ne connaît ses motivations hormis l'anéantissement de Bemoth. Il passe son temps à mener campagne sur campagne contre ses ennemis séculaires. Les géants, déjà durement éprouvés par la calamité qui frappa l'Immoren occidentale, accusent Cendrenuée d'avoir accéléré la disparition de leur espèce. Car même après la catastrophe, trois grands groupes de géants peuplaient les vallées fluviales et le lac de la montagne du Dévoreur de soleil en une myriade de tribus et de villages rustiques, en lutte perpétuelle contre les éléments pour leur survie. Et malgré leur triomphe contre les forces naturelles et surnaturelles, ces petites communautés tombèrent comme des proies blessées lorsque Cendrenuée fondit sur elles dans une valse de crocs et de flammes.

Pour les géants de Bemoth, Cendrenuée est aussi beau qu'il est terrifiant. Ses écailles semblent briller au soleil comme de l'acier huilé ; ses crocs ont l'éclat de lames d'argent poli. La splendeur tourbillonnante de ses flammes hypnotise quiconque en est témoin ; même ses victimes sont tétanisées d'extase alors même que leurs chairs brûlent. Les géants ont écrit de nombreux poèmes et chants sur la beauté mortelle de Cendrenuée : tous racontent le spectacle de ses massacres, le souvenir impérissable qui reste gravé dans la mémoire, le désir ardent de subir la plus belle des morts sous le feu du dragon impénitent...



*Les dragons possèdent
un vaste éventail
d'armes naturelles et de
cuirs résistants.* 

Puisqu'ils n'ont pas besoin de manger, agissent-ils ainsi par pure cruauté?

N.P.



LA CHIMÈRE

Les skornes habitent certaines des régions les plus rudes que j'ai jamais parcourues; ils asservissent des bêtes capables de réduire un scarak d'assaut en miettes et bravent la fureur élémentaire des Terres des tempêtes. Et pourtant, même eux connaissent une peur à faire trembler les os. À l'ombre du « pont du Conquérant » (quel nom grotesque), les troupes skornes échangent des murmures à propos de la Chimère. Beaucoup l'appellent l'Enfant de la fosse, pensant qu'il s'agit d'une bête terrible née des profondeurs insondables de l'Abîme, tel un vide dévorant manifeste. Certains pensent que cette horrible et pitoyable créature n'est qu'un dragon difforme. Si c'est le cas, prions qu'il ne consume jamais un autre athang pour retrouver sa véritable forme draconique.

Professor Viktor Pendrak

La Chimère est un ancien dragon qui habitait aux alentours du Pont entre les Mondes avant le cataclysme qui a créé les Terres des tempêtes. Lorsque le Pont s'effondra, la destruction qui s'ensuivit ne fut pas suffisamment puissante pour détruire l'athang de la créature; en revanche, elle suffit à déformer pour toujours la pierre de vie du dragon. Bien qu'elle se soit régénérée depuis, la Chimère n'a plus souvenir de sa vie passée ni de sa forme ou de sa nature véritable.

Haute de plus de trente mètres, la chimère possède une flexibilité contre nature et est capable de modifier son corps à sa guise. Les descriptions ont beaucoup varié au cours des siècles, mais un élément revient presque toujours: la Chimère serait un amalgame féroce de mâchoires, de crocs et de griffes.

On dit parfois qu'elle est dotée d'énormes cornes ou d'une queue puissante; d'autres fois, des voyageurs effrayés affirment avoir aperçu de nombreux tentacules, des ailes gigantesques ou des appendices qui défient l'imagination. La créature n'aurait rien de symétrique, lui conférant une apparence pour le moins étrange. La Chimère et ses enfants difformes se frayent un chemin à travers les ruines de pierre fondue des îles-plateaux qui affleurent la surface de l'Abîme, défoulant leur rage sur tous les êtres qu'ils croisent, à l'exception des plus insignifiants.

Malgré son intellect développé et sa ruse draconique, la Chimère n'a pas de mémoire à long terme. Elle agit purement par instinct. Elle ne se souvient d'aucune langue, n'échafaude aucun plan et ne noue aucune alliance avec d'autres créatures. Seuls l'habitent la colère et le sentiment d'avoir perdu quelque chose d'important. Au combat, elle fait fi de toute stratégie et se laisse emporter par ses massacres débridés. Insensible à la peur, elle ne recule devant rien et trouve un maigre réconfort dans la dévastation et le carnage.

Le souffle de la Chimère changerait de propriétés au même titre que sa forme physique. De feu, de foudre ou d'acide, le fiel de la créature affecte la zone environnante comme celui de n'importe quel dragon. Les créatures vivantes ou non qui se trouvent affectées se transforment de manière imprévisible.

Comme tous les dragons, la Chimère désire des serviteurs; pour ce faire, elle peut verser son sang et créer d'abominables amalgames de créatures qu'elle a croisées.

Elle peut ainsi créer un grand nombre de serviteurs, appelés engéances chimériques. Ce processus ne lui coûte rien à moins qu'elle soit grièvement blessée.

Ses engeances sont dotées d'une vision aveugle qui leur permet de percevoir le monde malgré l'absence d'yeux. Ce trait mis à part, chaque engeance est différente. La majorité est bipède ou quadrupède, mais le nombre de pattes peut varier d'un extrême à l'autre. Queues, tentacules et bras sont également courants, mais les ailes sont plus rares. Quelques engeances chimériques seulement possèdent un Souffle, moins puissant que celui de leur génitrice.

CROSÉPULCRE

Les flammes de nombreuses [âmes] elfiques s'éteignirent dans le vide obscur où réside le Seigneur du Noir, là où la lumière se dissipe comme la fumée dans le vent.

~ Auteur inconnu

Crosépulcre est un dragon solitaire aux écailles noires qui habite les montagnes du Rhul. Là-bas, les nains le surnomment Scylfangen ; heureusement, personne n'en a vu ou entendu la trace depuis plus d'un siècle. Massif, Crosépulcre possède des ailes tannées parsemées de pointes ; ses crocs et ses griffes sont plus grands que le plus grand des hommes, noirs comme de la poix. Nimbé d'une aura de mal absolu, son regard noir luit tantôt de violet, tantôt de rouge. Il ne crache pas de flammes mais des nuages de cendres et de braises brûlantes qui se répandent rapidement et consomment tout sur leur passage. Le dragon peut sécréter un brouillard de cendres surnommé « l'antilueur » : celle-ci s'accroche au sol ; le toucher ou l'inhaler est synonyme de mort. Lorsque la vapeur toxique refroidit, elle se solidifie en une substance sombre, similaire à du charbon. Quiconque serait assez fou pour la brûler verrait qu'elle dégage un nuage pareil à l'haleine du dragon, doté des mêmes propriétés terrifiantes. Même les plus petits morceaux peuvent produire de gros nuages.

Crosépulcre est aussi appelé le Dévoreur d'âmes et le Seigneur du Noir.

SIRFÉTIDE

Je me dois de modifier mes précédentes notes sur Sirfétide. Pendant la « guerre des dragons » de ces dernières années, sa puissance a considérablement augmenté lorsqu'il a absorbé un athang à l'état sauvage.

~ V.P.

Sirfétide est une bête ancienne couleur terre d'ombre. Sa gueule à l'envergure d'un sloop de guerre ; ses serres aux reflets perle sont aussi longues qu'un destrier ordique. Connu pour son ventre ocre et l'orange foncé de ses ailes, Sirfétide émet une puanteur toxique qui annoncerait son arrivée, selon les marins. Selon certains récits, cette forte odeur s'apparente à celle d'un « piment porté par le vent ». Cette propriété serait liée au souffle même du dragon – véritable naphte fumant et pestilentiel

surnommé « acide infernal ». Sirfétide peut également excréter un miasme acide qui obscurcit la vue et brûle les chairs, puis attiser ce nuage en battant des ailes ou le libérer en plein vol pour créer une déferlante de brume.

Certains prétendent qu'il se cache sur les sommets tortueux au nord de Hautemuraille, dans une région infestée de bogrins, de trollkins et de drakes que les montagnards évitent à tout prix. Les érudits ont d'abord rejeté ces rumeurs en pensant qu'il s'agissait simplement de drakes, jusqu'à ce que des rôdeurs en patrouille rapportent des preuves de bêtes fielleuses. Au fil des ans, d'innombrables témoignages ont décrit un brouillard de couleur vive qui descend des montagnes et brûle comme du feu, corroborant ainsi la présence de Sirfétide dans la région.

De nombreux érudits d'Immoren occidentale estiment que le dragon surveille constamment le Cryx depuis les sommets. Peut-être se prépare-t-il en effet au retour du Père de Tous les Dragons.

Sirfétide est aussi surnommé le Furieux, l'Ancien dévastateur, le Feu des mers, et tout un tas d'autres noms attribués par les marins et les habitants de la baie Blanche et de la côte Brisée.

HALFAUG

Morrow, délivre-nous des ravages de cette bête malfaisante ! Refuse qu'elle retire à nouveau son veau au berger. Permits au laboureur d'endurer la peste de son champ. Morrow, entends nos prières ! Délivre-nous de l'ombre ardente de la Mère du givre. Épargne à ton peuple la dévastation des dragons !

~ Inscription kharde sur une tablette déterrée, 792 P. R.

Les Khadoréens la connaissent sous le nom de Halfaug ; les Nyss, sous celui de Glyssingfor. Cette horreur massive aux reflets argentés a fini par s'intéresser aux habitants des aiguilles des Éclats et à leurs montagnes gelées. Des milliers d'elfes de l'hiver tombèrent sous ses griffes et ses crocs ; des tribus entières disparurent, vaincues par la ruse de la dragonne. Il fallut qu'une grande coalition d'hommes et de Nyss, la première et unique en son genre, envahisse le repaire d'Halfaug pour qu'elle prenne la fuite vers le nord, sur la banquise du Désert sans vent. Depuis, personne n'a revu la terre aux écailles miroitantes ; pourtant, la rumeur enfle : une forme sombre, ailée, se profilerait au-dessus des sommets majestueux, au nord des Balafreuses et de leurs troncs imposants.

Halfaug est réputée être la fille de Crosépulcre ; c'est une dragonne couverte d'épines aux ailes noir et argent ; le reflet de ses écailles oscille entre ces deux teintes en fonction de la lumière. Dans *Notes de Boorman sur la Saga du Ver* (et *Étude d'Okh des Territoires septentrionaux*), elle est décrite comme une créature élancée aux griffes d'argent, « fendant l'éther plus vite que son ombre ». En plus de cracher du feu, Halfaug irradie une chaleur foudroyante qui, à en croire les témoignages, ferait fondre les armures et brûlerait les bronches. C'est ce phénomène qui aurait « transformé leurs lances et leurs armures en scories ; la mort cueillit les guerriers suffocants, dont le dernier souffle fut étouffé par l'éclat des flammes cramoisiées qui leur sortaient des



oreilles, de la bouche, des narines et des yeux ».

Comme tous les dragons, Halfaug possède bien des surnoms.

Chez les humains, on l'appelle plus communément le Verliche, Givre flamme et Mère du givre. À n'en pas douter, le plus curieux de tous ses surnoms est la Conservatrice. Il lui a été donné par les voyageurs pensant être tombés sur son œuvre : des êtres intacts entièrement engoncés dans une gangue de glace, aux confins du Nord verglacé. Au Khador, une insulte séculaire la désigne sous le nom de « Vieille frigide ». Les Nyss l'appellent Glyssingfor dans leur langue maternelle, qui signifie « Grande louve de feu » en Aeric.

DRAGONS DÉCÉDÉS

De nombreux dragons sont tombés au combat et ont été consumés par Toruk ou un de leurs pairs. La plupart d'entre eux n'ont jamais fait l'objet de recherche ni même ne sont nommés dans les archives, mais certains sont mentionnés ici et là à travers l'histoire.

On sait peu de choses sur Gaulvang, si ce n'est qu'il est le dernier à avoir affronté Toruk en combat singulier avant que les enfants du Père de Tous les Dragons ne fassent front commun. C'est peut-être parce que Toruk a absorbé l'athang de Gaulvang que ses enfants ont compris qu'ils n'avaient aucune chance en

agissant seuls contre leur créateur.

Shazkz était un dragon blanc qui vivait dans la muraille du Ver. Toruk l'occit dans les cieux des îles Scharde. Certains érudits pensent que le sang de Shazkz a donné naissance au fiel responsable de la création des satyxis.

Nektor fut détruit par Toruk près du lac Eauveugle, des années avant l'alliance des dragons. D'après les alligates de la région, Toruk poursuivait un autre dragon lorsqu'il a été attaqué par Nektor. Personne ne sait ce qu'il est advenu de ce premier dragon.

À l'est, des rumeurs parlent d'un petit dragon, Pyromalfic, qui aurait été tué lors d'une bataille au château des Clefs. Les skornes, le Cercle Orboros et potentiellement un autre dragon étaient présents lors de sa chute, mais les quelques témoignages existants n'indiquent pas clairement ce qu'il est advenu de son athang.

Charsaug est la sœur de Cendrenuée, elle aussi née de l'athang fracturé d'Erdross. Plus intelligente et plus réservée que son frère, elle n'était pas moins malveillante. Comme son « jumeau », Charsaug préférait chasser les géants. Décrite comme une ombre noire dans la nuit qui éclipsait les étoiles, Charsaug possédait des écailles si sombres que les mortels ne pouvaient la voir qu'en plein jour ou lorsqu'elle était éclairée par une éruption de lave, dans laquelle elle plongeait souvent. A priori, elle aimait tuer ses proies à coups de griffes et de crocs. Lors de l'affrontement des dragons dans les cieux du Cygnar en 612 A. R., Toruk a vaincu Charsaug et a dévoré son athang.

⚙️ DRAKES ⚙️



Les drakes sont de grands prédateurs reptiliens possédant une vague ressemblance avec les dragons. Les différents traits de cette espèce très adaptative leur permettent de prospérer dans des environnements aussi variés que les gouffres des Terres des tempêtes et les calottes glaciaires des Dévastations hurlantes.

Ils habitent des régions isolées et peu explorées par l'humanité ; pourtant, toute l'Immoren occidentale sait reconnaître un repaire de drake et s'en tenir à l'écart. S'ils sont moins meurtriers que les dragons véritables, les drakes n'en restent pas moins dangereux et colériques.

Créatures solitaires. La plupart des drakes sont des créatures solitaires. Les territoires des mâles et des femelles se chevauchent, mais ceux-ci ne se rencontrent que pour s'accoupler, tous les trente ans environ. Pendant les siècles que dure l'existence d'un drake, il reste majoritairement le seul représentant de son espèce à des kilomètres à la ronde. Il chasse ou tue n'importe quel autre drake qui empiéterait sur ses plates-bandes, qu'il garde jalousement. Même les mères obligent leurs petits à quitter le nid peu de temps après l'éclosion afin de conserver leurs réserves de nourriture. Un mâle célibataire a besoin d'un territoire immense pour se garantir suffisamment de proies et ne pas souffrir de la faim.

Une infinie variété. Drakes des brumes, du givre et des mers sont les espèces les plus connues en Immoren, mais loin d'être les seules. Les drakes des profondeurs des Terres des tempêtes, récemment découverts, laissent entendre que d'autres spécimens encore inconnus se sont adaptés aux reliefs des Royaumes d'Acier. Peut-être existe-t-il des drakes des roches montagnards, des drakes des sables fousseurs, voire des drakes forestiers camouflés dont l'existence serait la plus probable. Les explorateurs commencent seulement à chercher ces créatures pour confirmer leur existence, mais personne n'a encore rien trouvé.

Dans la grande théorie du monde naturel, la physiologie des drakes semble indiquer que certains êtres sont mieux adaptés à la survie que d'autres. Malgré leur ressemblance superficielle avec les dragons et leurs descendants, ces créatures reptiliennes n'ont aucun lien de sang avec Toruk. Leur forme draconique serait simplement la plus utile à leur survie.

Viktor Pendrake

Souffle et rugissement. Chaque espèce connue de drake possède un souffle spécifique, différent de celui des dragons. En outre, les drakes peuvent rugir à un volume et une puissance tels qu'ils sont capables de fissurer une forteresse de pierre ou de fendre un arbre centenaire.

Adaptation des sens. Les sens des drakes leur permettent de chasser leurs proies dans leur environnement de prédilection. Ainsi, le drake des brumes peut voir à travers un épais brouillard ; le drake du givre perçoit la chaleur corporelle de ses proies. Il convient de prendre ses précautions pour traverser le territoire d'un drake en restant dissimulé.

Ailes vestigiales. Si aucun drake connu n'est capable de voler, certaines espèces possèdent des ailes vestigiales. Peut-être ont-elles un ancêtre lointain qui fendait les cieux – un trait qui s'est progressivement perdu à mesure que les bêtes se sont adaptées à de nouveaux environnements. Même les drakes des brumes et des profondeurs, dotés des plus grandes ailes, sont incapables de planer avec ; en revanche, ils s'en servent lors des parades nuptiales ou les agitent en signe de colère ou d'agression.

Proquis de Lynus de la semi-légendaire «Voorie», une drake des brumes qui hanterait le bois du Veuf.

VP



DRAKE DES BRUMES

Dragon de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 123 (13d10 + 52)

Vitesse de déplacement 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	4 (-3)	10 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Con +7

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

TRAITS

Amphibie. Le drake des brumes est capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

Vision des brumes. Le drake des brumes peut voir à travers la brume ou le brouillard (d'origine magique ou naturelle) comme en conditions de visibilité normale.

ACTIONS

Attaques multiples. Le drake des brumes effectue trois attaques: une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps: +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Réussite: 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme au corps à corps: +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Réussite: 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Rugissement (recharge 5-6). Le drake des brumes émet un rugissement retentissant dans un cône de 12 m. Chaque créature dans la zone doit réussir un JS Force DD 15 ou subir 35 (10d6) dégâts de tonnerre et être projetée à terre. En cas de réussite, la créature subit la moitié des dégâts et n'est pas projetée à terre.

Souffle de brume (1/jour). Le drake des brumes crée une sphère de brouillard de 15 m de diamètre centrée sur lui-même. La sphère contourne les coins et sa zone est grandement voilée. Elle persiste pendant 1 heure ou jusqu'à ce qu'un vent modéré ou plus important (au moins 15 km/h) ne la disperse.

DRAKE DES BRUMES

Les drakes des brumes sont des créatures amphibies qui vivent près des lacs froids et isolés, ainsi que des grands fleuves aux eaux tranquilles. Ils se cachent dans des cavernes sous-marines et sortent de l'eau pour chasser à l'aube, lorsque les nappes de brume leur procurent un camouflage naturel. Cela leur permet par exemple de chasser dans les profondeurs éternellement embrumées du bois du Veuf. Le drake des brumes peut percer du regard tous les types de brouillards pour traquer ses proies sans être vu. Sa peau, mélange tacheté de gris foncé et de gris clair, le dissimule aussi bien lorsqu'il se repose dans les eaux troubles que lorsqu'il part en chasse.

Le drake des brumes n'a pas été nommé d'après son habitat naturel, mais d'après sa méthode de chasse unique. En l'absence de brouillard naturel, il produit lui-même une brume épaisse dans laquelle chasser. Les glandes massives situées dans sa gorge et les branchies situées juste derrière sa mâchoire lui permettent de produire des nuages denses. Lorsqu'il expire à travers ces branchies, le drake produit une chape de brume qui s'étend rapidement et réduit drastiquement la vision des autres créatures.

Le camouflage est un sujet extrêmement intéressant du règne animal. Prenons par exemple le drake des brumes du nord du Cygnar. Certains prédateurs utilisent des stries de couleur pour se dissimuler aux yeux de leurs proies potentielles; le drake des brumes, lui, modifie son environnement pour mieux répondre à ses besoins. En produisant de volumineux nuages de brume, il s'assure de toujours chasser dans l'environnement idéal, adapté à ses talents et à ses capacités. Voilà qui est bien plus impressionnant que d'arborer quelques bandes de fourrure plus foncée!



DRAKE DU GIVRE

Le drake du givre est l'une des plus grandes races de drakes. Il habite majoritairement les pics gelés et les paysages glacés d'Immoren. Deux fois plus grand qu'un drake des brumes, le drake du givre est un prédateur parfait. Ses écailles d'un blanc pur lui permettent de se fondre dans la toundra malgré sa taille. Il vit près des lacs gelés ou sur les côtes glacées, et passe son temps aussi bien sous l'eau qu'en dehors. Son régime d'ulks et de loups est ainsi complété par les poissons lacustres et les mammifères marins. Capable de rester longtemps en apnée, un drake du givre blessé peut se réfugier sous l'étendue d'eau la plus proche, où la plupart des créatures ne pourront pas le suivre.

Ce monstre géant perçoit la chaleur corporelle des êtres vivants. Même un blizzard ne saurait camoufler des proies à un drake du givre affamé. Dans les profondeurs du lac du Miroir brisé ou à travers le voile aveuglant d'une tempête de neige, le drake du givre repérera tout repas potentiel. D'autres sources de chaleur, comme les feux de camp, peuvent attiser sa curiosité. Faire un feu pour se protéger du froid dans le domaine gelé d'un drake du givre, c'est allumer sans le savoir un fanal pour attirer un monstre vorace jusqu'à soi.

DRAKE DU GIVRE

Dragon de taille TG, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 230 (20d12 + 100)

Vitesse de déplacement 12 m, escalade 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	15 (+2)	20 (+5)	4 (-3)	16 (+3)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +11, Con +9

Compétences Athlétisme +11, Discrétion +6, Perception +7, Survie +7

Immunités (dégâts) froid

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues —

Facteur de puissance 11 (7 200 PX)

TRAITS

Apnée. Le drake du givre peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Marche de glace. Le drake du givre peut fouler et escalader les surfaces glacées sans devoir effectuer de test de caractéristique. En outre, un terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui coûte pas de déplacement supplémentaire.

Vision thermique. Le drake du givre perçoit la chaleur dégagée par les créatures vivantes, ainsi que celle des plantes et de la terre. Il ignore les pénalités de visibilité infligées par la neige, la brume ou toute autre condition météorologique (d'origine magique ou naturelle).

ACTIONS

Attaques multiples. Le drake du givre utilise son Rugissement s'il en a la possibilité. Ensuite, il effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Réussite* : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Réussite* : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Rugissement (recharge 5-6). Le drake du givre émet un rugissement retentissant dans un cône de 12 m. Chaque créature dans la zone doit réussir un JS Force DD 17 ou subir 56 (16d6) dégâts de tonnerre et être projetée à terre. En cas de réussite, la créature subit la moitié des dégâts et n'est pas projetée à terre.

Souffle enneigé (recharge après un repos court ou long). Le drake du givre crache de la salive chargée de givre et de froid arctique dans un cône de 18 m. Chaque créature dans la zone doit réussir un JS Dextérité DD 17 ou être aveuglée pendant 1d4 rounds. La zone affectée est recouverte d'une mince couche de neige et devient un terrain difficile jusqu'à ce que la neige fonde.

Le drake du givre semble idéalement conçu pour accroître les épreuves déjà prodigieuses que l'on endure dans le nord arctique. Plus gros et plus affamé qu'un troll sanguinaire, il possède la capacité singulière de percevoir la chaleur émise par les corps – chaleur qui l'attire irrémédiablement et qu'il s'empresse de débusquer. Ainsi, faire un feu sur le territoire d'un de ces monstres revient à l'inviter à faire de vous son dîner. Si vous comptez vous rendre dans un tel endroit, prenez soin de revêtir plusieurs couches et habituez-vous au froid. Et si vous devez faire un feu, faites-le dans un endroit abrité et difficile d'accès.

VSP

DRAKE DES MERS

Dragon de taille TG, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 195 (17d12+85)

Vitesse de déplacement 6 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	4 (-3)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +10, Con +9

Compétences Athlétisme +10, Perception +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues —

Facteur de puissance 9 (5 000 PX)

TRAITS

Apnée. Hors de l'eau, le drake des mers peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Respiration aquatique. Le drake des mers peut respirer seulement sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le drake des mers utilise son Rugissement s'il en a la possibilité. Ensuite, il effectue trois attaques: une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps: +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Réussite: 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme au corps à corps: +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Réussite: 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Rugissement (recharge 5-6). Le drake des mers émet un rugissement retentissant dans un cône de 12 m. Chaque créature dans la zone doit réussir un JS Force DD 16 ou subir 42 (12d6) dégâts de tonnerre et être projetée à terre. En cas de réussite, la créature subit la moitié des dégâts et n'est pas projetée à terre.

Souffle-tempête (recharge après un repos court ou long). Le drake des mers crache une tornade déferlante dans un cône de 18 m. Chaque créature dans la zone doit réussir un JS Force DD 16 ou être repoussée de 18 m loin du drake et projetée à terre. Les créatures volantes subissent un désavantage à ce jet. Les navires de taille TG ou inférieure dans la zone chavirent immédiatement.

Nuage d'encre (recharge après un repos court ou long). Un nuage d'encre de 6 m de diamètre se répand autour du drake des mers s'il est sous l'eau. La zone devient grandement voilée pendant 1 minute, mais un courant suffisamment fort peut disperser l'encre. Après avoir craché l'encre, le drake peut utiliser l'action **Foncer** au prix d'une action bonus.

DRAKE DES MERS

Les drakes des mers passent le plus clair de leur vie sous les flots. Ces créatures insaisissables nagent dans les eaux chaudes du golfe du Cygnar, de la baie de Murœil et des criques isolées le long de la côte Brisée. Bien qu'ils soient capables d'évoluer sur la terre ferme, ils y sont néanmoins lents et maladroits. Seuls une menace importante ou un repas garanti sauraient les attirer hors de leur habitat aquatique.

En plus de ses mâchoires surdimensionnées, le drake des mers dispose d'un autre moyen de s'assurer un repas: un souffle terrible ayant la puissance d'un ouragan. Une seule de ces tornades peut projeter les marins par-dessus bord, briser les gréements, voire faire chavirer les plus petites embarcations. Tandis que l'équipage se débat et coule, le drake se faufile parmi les marins et fait de nouvelles victimes à chaque passage. Dans le cas improbable où l'équipage d'un navire submergé parviendrait à menacer la créature, celle-ci peut cracher un nuage opaque d'encre pourpre et noir pour aveugler ses attaquants, puis s'échapper en toute sécurité vers les profondeurs.

Au même titre que ses cousins terrestres, le drake des mers peut se déplacer entre terre et mer. Mais contrairement aux drakes des brumes et du givre, ses déplacements terrestres sont maladroits au mieux. L'animal s'est manifestement adapté pour passer la majeure partie, voire la totalité, de son temps dans les fonds marins du Mérédius. En l'observant, je me demande quelle forme d'adaptation pourrait lui être attribuée. A-t-il été une créature terrestre qui a délaissé la terre ferme au profit d'une vie presque exclusivement marine? Ou bien s'agit-il du premier véritable drake, dont sont issues les autres espèces? Vu les penchants aquatiques de ses cousins et malgré sa physiologie unique, je penche pour la seconde hypothèse. Bien entendu, un marin menacé par un drake des mers n'aurait pas le temps de réfléchir à ces questions avant d'être dévoré.

N.P.



DRAKE DES PROFONDEURS

Le drake des profondeurs est une espèce rare qui habite les cavernes souterraines, les crevasses sans lumière et les tunnels sinueux sous la surface de Caën. Plusieurs d'entre eux se tapissent également dans l'Abîme, à rôder dans l'obscurité perpétuelle des profondeurs, s'attaquant aux créatures étranges qui leur servent de voisins.

Le drake des profondeurs est pourvu de griffes adaptées aussi bien à escalader les parois rocheuses qu'à éventrer ses proies. Il peut se faufiler le long des falaises et des plafonds des cavernes avec une agilité remarquable malgré sa taille, et ainsi se laisser tomber depuis un angle inattendu pour surprendre sa proie.

L'obscurité perpétuelle a rendu les drakes des profondeurs aveugles. Leurs yeux ne sont guère plus que des sphères d'un blanc laiteux. Pour pallier cela, leurs autres sens leur permettent

de naviguer dans ce monde sans lumière. Leur odorat et leur ouïe exacerbés servent à traquer leurs proies et s'orienter dans leur environnement, mais c'est leur capacité à percevoir les charges électriques les plus infimes qui leur confère un avantage unique. En effet, ils peuvent déceler les courants dans la pierre qui les entoure, tandis que les créatures vivantes leur apparaissent comme un phare en pleine tempête. Il est presque impossible d'échapper aux sens d'un drake des profondeurs.

En traversant les ponts qui enjambent l'Abîme, je n'ai pu m'empêcher de regarder vers le bas. Tout un écosystème s'épanouissait dans l'obscurité croissante de ces profondeurs stygiennes. Notre plus grande découverte fut l'étrange drake des profondeurs, un superprédateur parfaitement adapté à son environnement.

DRAKE DES PROFONDEURS

Dragon de taille TG, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 262 (21d12 + 126)

Vitesse de déplacement 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	4 (-3)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +13, Con +11

Compétences Athlétisme +13, Discrétion +7, Perception +6

Immunités (dégâts) foudre

Immunités (états) aveuglé, charmé

Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 16

Langues —

Facteur de puissance 13 (10 000 PX)

TRAITS

Faufilement. Le drake des profondeurs peut se déplacer dans un espace étroit de 3 m de large maximum sans avoir à se faufiler et peut se faufiler à travers un espace suffisamment grand pour une créature de taille M.

Pattes d'araignée. Le drake des profondeurs peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans devoir effectuer de test de caractéristique.

Vision des abysses. Les ténèbres magiques n'entravent pas la vision aveugle du drake des profondeurs.

ACTIONS

Attaques multiples. Le drake des profondeurs utilise son Rugissement s'il en a la possibilité. Ensuite, il effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Réussite : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme au corps à corps : +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Réussite : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Rugissement (recharge 5-6). Le drake des profondeurs émet un rugissement retentissant dans un cône de 12 m. Chaque créature dans la zone doit réussir un JS Force DD 18 ou subir 70 (20d6) dégâts de tonnerre et être projetée à terre. En cas de réussite, la créature subit la moitié des dégâts et n'est pas projetée à terre.

Souffle d'électricité statique (recharge après un repos court ou long). Le drake des profondeurs crache de l'électricité statique et des vapeurs salées sur une ligne de 30 m de long et 1,50 m de large. Chaque créature dans la zone doit réussir un JS Dextérité DD 18 ou être aveuglée pendant 1d4 rounds. Un objet mékamagique porté par une créature qui rate son jet de sauvegarde perd 1d6 charges.

Au combat, peu de choses sont plus terrifiantes qu'un dregg. Nos armes ont à peine entamé leur chair robuste; les blessures que nous sommes parvenus à infliger n'ont servi qu'à décupler leur férocité. Quand j'ai fait sauter la main de l'un d'entre eux d'un coup de pistolet, je crois avoir vu du plaisir dans ses yeux.

Niktor Pendrake

DREGG

Les dreggs sont une espèce d'humanoïdes aussi misérables et détestables. Ils habitent dans des cavernes sans lumière, des mines abandonnées et autres sombres souterrains. L'exposition directe à la lumière du soleil leur est rapidement fatale, si bien qu'ils ne sortent de leur repaire que la nuit pour piller, tuer et dévorer allègrement tout ce qui n'est pas un dregg.

Apparence monstrueuse. Malgré son aspect humanoïde, le dregg ressemble davantage à un monstre. De la taille d'un homme adulte, il se tient si courbé qu'il en paraît plus petit. Il est d'une maigreur extrême, et sa peau gris terne est tellement tendue sur son corps décharné que les os saillent sous la chair, accentuant son aspect macabre et écorché. Sa tête cauchemardesque est pourvue d'un long museau osseux et d'yeux laiteux qui peuvent se déplacer indépendamment l'un de l'autre. Malgré l'absence d'oreilles qui le rend plus terrifiant encore, il a l'ouïe très fine.

Culture de la ruche. Les dreggs se rassemblent en larges groupes appelés ruches. La structure de leur société se base sur les prouesses martiales et le nombre d'armes de qualité que possède un individu. Les dreggs qui survivent aux nombreux raids à la surface, et qui reviennent porteurs de nourriture et d'objets de valeur, sont traités avec énormément de respect par leurs pairs, au point de servir de chefs à la ruche.

Sournois et cruel. Les dreggs se délectent de la douleur et prennent un malin plaisir à torturer leurs victimes. Ils tirent également force et satisfaction de leur propre souffrance: de nombreux témoignages indiquent que leur férocité croît lorsqu'ils sont blessés. Lorsqu'ils attaquent, les dreggs préfèrent l'embuscade à l'assaut frontal. Ils cherchent des cibles qui possèdent des objets particulièrement intéressants, notamment des armes. Les victimes sont tuées, puis dévorées sur place, mais il arrive que les dreggs ramènent les captifs dans leur repaire pour festoyer au calme.

DREGG

Humanoïde de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure de peau)

Points de vie 55 (10d8 + 10)

Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	8 (-1)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues dreggi

Facteur de puissance 2 (450 PX)

TRAITS

Masochiste. Le dregg bénéficie d'un avantage aux jets d'attaque de corps à corps si ses pv actuels sont inférieurs ou égaux à la moitié de leur maximum.

Sensibilité au soleil. Lorsqu'il est exposé à la lumière du jour, le dregg subit un désavantage à ses jets d'attaque, ainsi qu'à ses tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dregg effectue trois attaques de corps à corps: une de morsure et deux avec ses griffes ou avec sa lame d'avant-bras.

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite: 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme de corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite: 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants et la cible est agrippée (DD 13 pour s'extraire). Tant que la lutte persiste, la cible est entravée et le dregg ne peut pas utiliser ses griffes sur une autre cible.

Lame d'avant-bras. Attaque d'arme de corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite: 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Fusil récupéré. Attaque d'arme à distance: +4 pour toucher, portée 10,50/32 m, une cible. Réussite: 8 (1d12 + 2) dégâts perforants.

DREGG BUVEUR DE DOULEUR

Les buveurs de douleur sont des membres particulièrement brutaux des ruches dreggs. Leur corps ignoble est constellé de scarifications. Ces créatures sont tellement habituées à la douleur et aux blessures qu'elles semblent immunisées contre les attaques, capables de continuer à se battre même lorsque leur corps n'est plus qu'une plaie sanguinolente.

Faites attention aux buveurs de douleur des ruches dreggs. Ils sont bien plus dangereux que leurs compagnons, qu'ils dirigent souvent lors des raids. On les repère facilement : ce sont ceux qui arborent deux fois plus de plaques de métal greffées sur leur peau.

DREGG BUVEUR DE DOULEUR

Humanoïde de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure de peau)

Points de vie 55 (10d8 + 10)

Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	8 (-1)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +4

Résistances (dégâts) contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues dreggi

Facteur de puissance 3 (700 PX)

TRAITS

Masochiste. Le buveur de douleur bénéficie d'un avantage aux jets d'attaque de corps à corps si ses pv actuels sont inférieurs ou égaux à la moitié de leur maximum.

Puits de souffrances. Si le buveur de douleur inflige un coup critique, la créature touchée doit réussir un JS Constitution DD 12 ou être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour.

Sensibilité au soleil. Lorsqu'il est exposé à la lumière du jour, le buveur de douleur subit un désavantage à ses jets d'attaque, ainsi qu'à ses tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le buveur de douleur effectue trois attaques de corps à corps : une de morsure et deux avec ses griffes ou avec sa lame d'avant-bras.

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme de corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants et la cible est agrippée (DD 13 pour s'extraire). Tant que la lutte persiste, la cible est entravée et le dregg ne peut pas utiliser ses griffes sur une autre cible.

Lame d'avant-bras. Attaque d'arme de corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Fusil récupéré. Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 10,50/32 m, une cible. Réussite : 8 (1d12 + 2) dégâts perforants.



ENTERRÉ

Les seigneurs orgoths étaient souvent enterrés avec des trésors et de puissants artefacts : pour protéger leurs richesses, ils exigeaient la création de serviteurs à la hauteur. Usant de leur emprise maléfique et cruelle sur la magie, les Orgoths ont façonné l'arme parfaite pour punir les profanateurs assez fous pour piller leur tombe. Le nom donné par les Orgoths à ces monstruosité s'est évaporé dans les brumes du temps ; aujourd'hui, les survivants les surnomment « enterrés ».

Sacrifices volontaires. Chaque enterré fut un guerrier orgoth qui s'est porté volontaire pour avoir le privilège de servir son seigneur jusque dans la mort. Après sa noyade cérémonielle, son âme était placée dans une cage spéciale, elle-même disposée à l'intérieur de la dépouille qui venait alors rejoindre la chambre

ENTERRÉ

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 110 (17d8 + 34)

Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +6, Sag +6

Compétences Discrétion +7, Perception +6

Résistances (dégâts) nécrotiques; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, fatigué, paralysé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues orgoth

Facteur de puissance 12 (8 400 PX)

TRAITS

Déplacement intangible. L'enterré est capable de se déplacer au travers d'autres créatures ou d'objets comme s'il s'agissait de terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour de jeu à l'intérieur d'un objet.

Lien. L'enterré est lié au tombeau d'un Orgoth. Il ne peut en franchir les limites pour aucune raison que ce soit. Si le tombeau est détruit ou purifié d'une manière ou d'une autre, l'enterré est détruit lui aussi.

Reconstitution. Si sa cage d'âme est intacte, un enterré apparaît à 1,50 m de l'objet au bout de 1d10 jours. Il récupère tous ses pv et reprend ses activités.

Résistance au renvoi des morts-vivants. L'enterré bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre tout effet qui renvoie les morts-vivants.

ACTIONS

Attaques multiples. L'enterré effectue deux attaques de corps à corps.

Maillet de terreur. Attaque d'arme de corps à corps: +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Réussite: 20 (3d10 + 4) dégâts contondants.

Visage terrifiant. Chaque créature non morte-vivante située dans un rayon de 18 m de l'enterré et qui peut le voir doit réussir un JS Sagesse DD 16 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature effrayée peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Toute créature qui réussit le jet de sauvegarde ou pour qui l'effet prend fin est immunisée contre le Visage terrifiant de l'enterré pour les 24 prochaines heures.

funéraire de son maître. Vêtu de son armure et accompagné de ses armes de prédilection, l'enterré ressent le besoin inaltérable de protéger son maître et les trésors de sa tombe.

L'enterré est lié à la crypte où repose son corps. S'il peut se rendre n'importe où dans les caveaux et les chambres du tombeau, il ne peut en franchir le seuil, même pour poursuivre d'éventuels profanateurs. Son influence s'arrête aux pierres noires qui délimitent le sépulcre.

Veillée éternelle. Rares sont les guerriers capables de vaincre un enterré. Même s'ils y parvenaient, la victoire serait de courte durée: une fois l'esprit anéanti, il retourne dans son corps pour retrouver ses forces et revenir au combat comme si de rien n'était. Pour détruire définitivement un enterré, il faut trouver et détruire sa cage d'âme, ce qui a pour effet de bannir le spectre de la surface de Caën. Généralement, les combattants se rendent compte de cette subtilité lorsqu'il est trop tard et finissent massacrés jusqu'au dernier; l'enterré traîne alors les corps des pillards dans les profondeurs de la sépulture, où il les expose comme trophées à la gloire de son défunt seigneur.

Ce qui m'effraie le plus concernant les enterrés, c'est qu'ils se soient portés volontaires pour remplir leur tâche éternelle et terrifiante.

Viktor Drake



ÉVENTREUR À POINTES

L'éventreur à pointes ressemble à un gros ours musclé doté d'une gueule énorme et de griffes aussi grandes qu'acérées. Il doit son nom aux épines qui hérissent l'ensemble de son corps et qui peuvent mesurer plus de trente centimètres de long. Leur fonction est à la fois offensive et défensive : elles commencent à pousser dès le plus jeune âge de la créature, protégeant les petits éventreurs contre les prédateurs affamés. Un animal suffisamment stupide ou désespéré pour s'en prendre à un éventreur doit d'abord affronter la multitude d'éperons qui déchirent ses chairs à chaque coup ; l'éventreur est connu pour plaquer sa cible et l'empaler près d'une centaine de fois.

Comme si cela ne suffisait pas, ses griffes sont longues, crochues et idéales pour déchiqueter ses proies. Chacune est comme une lame en arc de cercle, au fil aiguisé comme un rasoir, lui permettant d'éventrer facilement une créature de la taille d'un gorax. Griffes et épines combinées permettent à un spécimen adulte d'écraser une proie de plusieurs fois sa taille. Enfin, ces ergots meurtriers abritent une glande à venin dont la toxine endommage les muscles et les tendons.

Un large territoire. L'éventreur à pointes est l'une des créatures connues à être la plus répandue en Immoren occidentale.

Des spécimens ont été aperçus au nord d'Ohk et sur des îlots isolés des îles Scharde. On dit même qu'ils hantent dans les forêts d'Ios. Ce prédateur intelligent est responsable de la disparition de nombreux voyageurs le long des routes solitaires qui sillonnent les Royaumes de Fer.

La plupart des créatures que je rencontre ont un territoire ou un habitat naturel clairement défini. Ce n'est pas le cas de l'éventreur à pointes. Cette créature (qui porte bien son nom) est présente dans toutes les grandes étendues sauvages d'Immoren occidentale, depuis les forêts et les montagnes hurlantes. Nomade, l'éventreur s'installe en creusant la terre et en dévorant la faune. D'un point de vue territorial, c'est l'une des espèces les plus accomplies du continent. Si seulement elle n'était pas aussi violente.

Viktor Pendrake

ÉVENTREUR À POINTES

Monstruosité de taille G, non aligné

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 136 (13d10 + 65)

Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)

Compétences Discrétion +5, Perception +5

Résistances (dégâts) tranchants

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues —

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

TRAITS

Charge piquante. Si l'éventreur à pointes se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une créature et qu'il la touche avec une attaque de griffes au même tour de jeu, la cible doit réussir un JS Force DD 15 sous peine de se retrouver à terre. Si la cible est à terre, l'éventreur peut effectuer une attaque de griffes contre elle au prix d'une action bonus.

Peau d'épines. Une créature qui entre en contact avec l'éventreur à pointes ou qui le touche avec une attaque de corps à corps dans un rayon de 1,50 m subit 5 (1d10) dégâts perforants.

ACTIONS

Attaques multiples. L'éventreur à pointes effectue deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants, plus 11 (2d10) dégâts de poison et la cible est agrippée (DD 15 pour s'extraire). Tant que cette lutte persiste, l'éventreur ne peut pas utiliser ses griffes contre une autre créature, ne peut mordre que la créature agrippée, et bénéficie d'un avantage pour ce faire.

