Bestiaire

- Familier
- BESTIAIRE DE SICARD — Compendium complet

Familier

Familiers du Dresseur

Chaque Dresseur choisit un **familier unique** au niveau 1. Les familiers évoluent avec le niveau de leur maître, gagnant en puissance, en attaques spéciales et en immunités.

□□ Statistiques de base

- **PV** : 15 + (2 × niveau du Dresseur)
- **Déplacement** : dépend du type
- **Attaque de base** : 1d6 dégâts (type selon créature)
- **Commande (1 PA)** : permet au familier d’attaquer ou d’utiliser une capacité spéciale

Évolutions par palier

- **Niv. 9** : +10 PV, attaque passe à 1d8, capacité spéciale renforcée
- **Niv. 15** : +15 PV supplémentaires, immunité à une condition spécifique selon type

---

□□ Animaux

Loup Spectral

- **Déplacement** : 12 m
- **Attaque** : morsure (1d6 perforants)
- **Capacité spéciale — Hurlement** : 1/combat, ennemis ≤6 m testent Esprit DD 25 ou subissent –5 attaque (1 tour).
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : morsure 1d8, Hurlement inflige aussi 1d4 psy.
  - *Niv. 15* : immunité Peur.

Rapace

- **Déplacement** : vol 18 m
- **Attaque** : serres (1d6 tranchants)
- **Capacité spéciale — Plongeon** : 1/combat, charge de 9 m → attaque +5 pour toucher, +1d6 dégâts.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : serres 1d8, Plongeon peut renverser (Phys DD 25).
  - *Niv. 15* : immunité Aveuglement.

Félin

- **Déplacement** : 15 m
- **Attaque** : griffes (1d6 tranchants)
- **Capacité spéciale — Bond** : saute 6 m, attaque avec avantage.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : griffes 1d8, Bond +1d6 dégâts.
  - *Niv. 15* : immunité Entrave.

□□ Élémentaires

Élémentaire de Flamme

- **Déplacement** : 9 m
- **Attaque** : étreinte (1d6 feu)
- **Capacité spéciale — Aura brûlante** : ennemis adjacents subissent 1d4 feu/tour.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, Aura 1d6.
  - *Niv. 15* : immunité Feu.

Élémentaire de Pierre

- **Déplacement** : 6 m
- **Attaque** : coup de poing (1d6 contondants)
- **Capacité spéciale — Peau de pierre** : réduction de 2 dégâts subis.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, réduction 4.
  - *Niv. 15* : immunité Immobilisation.

Élémentaire de Foudre

- **Déplacement** : 12 m
- **Attaque** : arc électrique (1d6 énergie)
- **Capacité spéciale — Décharge** : 1/combat, cône 3 m → 1d6 énergie.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, Décharge 2d6.
  - *Niv. 15* : immunité Étourdissement.

Élémentaire Emprisonné (Artefact/Lanterne)

- **PV** : base +5
- **Déplacement** : 0 (fixe, mais peut être porté)
- **Attaque** : rayon élémentaire (1d6 + Esprit ÷10, type choisi, portée 12 m)
- **Capacités Niv. 1** :
  - *Sceau Mystique* : intangible, ne subit pas d'attaques physiques directes.
  - *Décharge Instable (1 PA, 1/repos court)* : zone 3 m, 1d6 dégâts élémentaires + DD Esprit 25 ou –5 défense.
- **Évolution Niv. 9** :
  - Rayon passe à 1d8.
  - Décharge → 2d6 dégâts.
  - *Lien Ancré* : tant qu'il est invoqué, le Dresseur gagne +2 Flux max.
- **Évolution Niv. 15** :
  - Rayon passe à 1d10.
  - Sceau Mystique → immunité totale aux attaques physiques.
  - Nouvelle capacité : *Nova Scellée (1/repos long, 2 actions)* : zone 6 m, 3d6 dégâts élémentaires.---

□□ Esprits

Esprit Totémique

- **Déplacement** : 9 m
- **Attaque** : frappe astrale (1d6 psy)
- **Capacité spéciale — Protection** : 1/combat, allié ≤6 m gagne +5 défense (1 tour).
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, Protection 2 tours.
  - *Niv. 15* : immunité Contrôle mental.

Esprit de Brume

- **Déplacement** : 12 m (ignore terrain difficile)
- **Attaque** : morsure spectrale (1d6 nécro)
- **Capacité spéciale — Dissipation** : 1/combat, réduit de moitié les dégâts d’une attaque subie par un allié ≤6 m.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, Dissipation 2/combat.
  - *Niv. 15* : immunité Poison.

⚙ Bioniques

Bête Cybernétique

- **Déplacement** : 12 m
- **Attaque** : griffes vibrantes (1d6 tranchants)
- **Capacité spéciale — Surcharge** : 1/combat, attaque inflige +1d6 techno.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, Surcharge 2/combat.
  - *Niv. 15* : immunité Fatigue.

Drone de Combat

- **Déplacement** : vol 12 m
- **Attaque** : rayon énergétique (1d6 énergie)
- **Capacité spéciale — Marquage** : 1/combat, une cible marquée subit +5 dégâts de toutes attaques alliées (1 tour).
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : rayon 1d8, Marquage 2 tours.
  - *Niv. 15* : immunité Désorientation.

Chien Mécanisé

- **Déplacement** : 15 m
- **Attaque** : mâchoires renforcées (1d6 perforants)
- **Capacité spéciale — Traqueur** : 1/combat, gagne +10 Perception et ignore invisibilité/furtivité pour 1 tour.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, Traqueur 2 tours.
  - *Niv. 15* : immunité Aveuglement.

BESTIAIRE DE SICARD — Compendium complet

> **Format :** les 6 caracs sont des valeurs en **d100 sous lesquelles on jette** (Phys · Agi · Perc · Esp · Char · Mental). Attaque « sous **Agi 65** » = touche si d100 ≤ 65. DD fort = **25** ; états du livre. Réf. groupe **niv ~7-8**. Pour *créer* de nouvelles créatures : voir **Le Moteur du Bestiaire** (substrat · faim · curseur · biome).

Barème PV (PJ costaud × tier — Sbire ×0,75 · Élite ×1,75 · Majeur ×4 · Apex ×7) :

Niv	PJ	Sbire	Élite	Majeur	Apex
3	21	15	40	85	150
7	43	30	75	170	300
12	71	50	125	285	500
18	104	80	180	415	730

Dégâts : ~2d8 (niv 5-7) · ~3d8 (8-12) · 4d8+ (gros boss). Armure : 4-6 légère, 6-10 moyenne, 10-15 lourde.

□□ CRÉATURES

□□ ABSORAT (forme Gorgée)

Élite · Niveau 7 · Mémoire / Hybride **Phys** 25 · **Agi** 55 · **Perc** 60 · **Esp** 75 · **Char** 50 · **Mental** 70 **PV** 75 · **Armure** 2 · **Vitesse** 9 m · **Init** +12 **Attaque — Morsure d'Oubli :** sous **Mental 70**, **2d6** psy + DD 25 Esprit ou *oublie une capacité* 1d4 tours **Aura — Brume Amnésique** (6 m) : DD 20 Esprit/tour ou **–10 % Vol de Visage** (1/combat) : DD 25 Charisme ou **Paniqué** 1 tour **Faiblesse :** fragile ; souvenirs **ancrés** (écrits/enregistrés/tatoués) l'affament

> *Hors combat = danger d'enquête (efface indices, PNJ, souvenirs). Spore/Juvénile : pas de combat. Oubliette = Majeur, PV 320, Résilience 3 / Domination 3.*

□□ AMAS SUPPLIANT

Sbire / Élite · Niveau 5 · Chair **Phys** 65 · **Agi** 25 · **Perc** 30 · **Esp** 30 · **Char** 15 · **Mental** 40 **PV** 30 (Sbire) / 45 (Élite) · **Armure** 4 · **Vitesse** 4,5 m · **Init** +4 **Attaque — Étreinte :** sous **Phys 55**, **2d8** + DD 25 Physique ou **Immobilisé** (1d4/tour) **Les Suppliants :** un PJ à 9 m qui l'attaque fait 1/combat DD 20 Esprit ou **–10 %** 1 tour **Régénération :** 1d6/tour, **annulée par le feu/l'énergie Faiblesse :** feu

□□ COLOSSE DE CHARNIER

Majeur · Niveau 10 · Chair **Phys** 85 · **Agi** 25 · **Perc** 35 · **Esp** 35 · **Char** 20 · **Mental** 50 **PV** 240 · **Armure** 6 · **Vitesse** 6 m · **Init** +6 **Résilience 3** · **Briser les Chaînes** · **Domination 3 Attaque — Écrasement :** sous **Phys 70**, **3d8**, repoussé 3 m + DD 25 Physique ou **–1 action Chœur de Supplication** (1/combat) : zone, DD 25 Charisme ou **Paniqué □□ Le Noyau** caché dans la masse (révélé à 50 % PV) ; détruit = **mort instantanée Faiblesse :** le Noyau ; *voie de la pitié* (apaiser les âmes = victoire propre + indice)

⚙ BIOMÉCANIQUE — Sujet Évadé

Élite · Niveau 6 · Machine + Chair / Cyber **Phys** 60 · **Agi** 50 · **Perc** 45 · **Esp** 30 · **Char** 15 · **Mental** 40 **PV** 65 · **Armure** 5 (varie) · **Vitesse** 9 m · **Init** +10 **Attaque erratique :** sous **Agi 50**, **2d8 Instable :** hackable **DD 30** (échec = **furie**) **Reste d'humain :** Manipulation/Esprit **DD 25** (ou mot-déclencheur) pour la faire hésiter **Faiblesse :** IEM/hack **ou** noyau organique (selon greffes)

> *Apex reconstruit = Majeur, PV 285, Résilience 3 / Domination 3.*

□□ Greffes (tire-en 2-3) :

d8	Greffe	Effet
1	Lame rotative	+1d10 mêlée, ignore 2 Armure
2	Lance-flammes	cône 3 m, 4d6 + Brûlure
3	Carapace d'insecte	+4 Armure, immunisé poison
4	Membres d'arachnide	+3 m vitesse, grimpe, +1 Esquive/tour

d8	Greffe	Effet
5	Implant de visée	tir 18 m, +15, 2d8
6	Glande larvaire	pond des mini-unités (→ Essaim)
7	Noyau surtensionné	explose à la mort : 1d6 zone 3 m
8	Cortex en boucle	répète sa dernière action / se fige (exploitable)

□□ ESSAIM — Zone (danger de terrain)

Zone mobile avançant vers la chaleur. Dedans/adjacent : **auto** 1d6/tour (2d6 si Nid niv 12+) + **Empoisonné/Hémorragie** (bio) ou **–5 %** glitch (méca). Bloque la vue, ralentit. Feu/IEM dégagent une zone 1 tour (reflue tant que le Nid vit). Unité seule = 1 PV.

□□ LE NID

Majeur · Niveau 8 · Multitude **Phys** 50 · **Agi** 20 · **Perc** 40 · **Esp** 30 · **Char** 10 · **Mental** 45 **PV** 195 · **Armure** 6 · souvent fixe · **Init** +4 **Résilience 3** · **Briser les Chaînes** · **Domination 3** **Domination = l'essaim :** pondre une vague · envoyer des unités · étendre la zone □□ **Objectif :** traverser la zone et **briser le Nid** (l'attrition ne marche pas) **Faiblesse :** feu (bio) / IEM + couper la ferraille (méca)

□□ LOUP DE GIVRE

Élite · Niveau 7 · Bête (Caria) **Phys** 70 · **Agi** 65 · **Perc** 70 · **Esp** 30 · **Char** 25 · **Mental** 20 **PV** 75 · **Armure** 8 (os noir) · **Vitesse** 12 m · **Init** +14 **Attaque — Morsure :** sous **Agi 65**, **3d8+4** + DD 25 Physique ou **Immobilisé** (1d6/tour) **Épines d'Os Noir :** le frapper au corps inflige **1d6 perforant** en retour **Meute : +10 %** contre une cible déjà engagée par un autre loup **Bond Glacé :** charge + DD 25 Physique ou **À Terre Faiblesse :** feu

> *Alpha = Majeur niv 9, PV 215, Résilience 3 / Domination 3, Hurlement (donne une action à la meute). Le tuer brise la meute.*

□□ FANTÔME (châssis commun)

Élite · Niveau 7 · Âme / Fantasy-Hybride **Phys** 10 · **Agi** 60 · **Perc** 65 · **Esp** 70 · **Char** 50 · **Mental** 75 **PV** 60 · **pas d'Armure** · **Vitesse** 9 m (vol, traverse tout) · **Init** +12 **Intangible :** immunisé aux dégâts **physiques non-magiques / non-Flux Ancré :** réapparaît tant que son **ancre** (lieu/objet/regret) tient **Faiblesse :** dégâts de **Flux/magie** ; **résoudre l'ancre** = dissipation définitive

Type	Attaque / effet
Spectre de Rancune	Toucher Glacé sous **Mental 70**, 2d8 + DD 25 Esprit ou **Paniqué**
Écho	Boucle inoffensive (indice) ; agressif si dérangé
Possesseur	DD 25 Esprit ou **possède** un corps **ou une machine** ; le « tuer » l'éjecte
Nuée d'Âmes	Zone (danger de terrain) : 1d6 + drain Esprit/tour

□□ ANDROÏDE FOU

Élite · Niveau 6 · Machine / Cyber — immunisé **poison/Paniqué Phys** 60 · **Agi** 50 · **Perc** 55 · **Esp** 40 · **Char** 10 · **Mental** 20 **PV** 65 · **Armure** 5 (indestructible) · **Vitesse** 9 m · **Init** +8 **Attaque erratique :** sous **Agi 50**, **2d8+3 Glitch** (d4/début de tour) : 1 = frappe l'allié le plus proche · 2 = se fige · 3 = répète sa dernière action · 4 = normal **Surcharge** (à 0 PV) : explose, **2d6** zone 3 m **Faiblesse :** IEM/hacking (DD 30, échec = furie) ; **berner sa directive**

□□ COLOSSE PARASITÉ (*Menace à Éveil · Bête + Chair)*

DORMANT — *Niveau 4 · Élite enfoui* **Phys** 70 · **Agi** 20 · **Perc** 30 · **Esp** 20 · **Char** 10 · **Mental** 30 **PV** 40 · **Armure 14** · quasi immobile · **Riposte :** fouet sous **Phys 50**, **2d8**. Réveil : bruit/feu/sang/grosse frappe.
ÉVEILLÉ — *Niveau 8 (→12/16) · Majeur → Apex* **Phys** 85 · **Agi** 30 · **Perc** 40 · **Esp** 25 · **Char** 10 · **Mental** 45 **PV** 190 · **Armure 14** (régénère 1d6/tour si non percée) · **Résilience 3** · **Domination 3** □□ **Cœur-Parasite** sous la carapace (perforant/anti-armure, ou révélé à 50 % PV) ; détruit = **mort instantanée Crachat de Spores** (Dom. 2) : zone, DD 25 Physique ou **Spore** (1d4/tour ; mort = nouveau foyer) **Piétinement** (Dom. 2) : sous **Phys 70**, **4d8**, repousse + DD 25 Physique ou **–1 action Faiblesse :** ne pas le réveiller ; sinon perforant + feu

---

□ LES IA DIVINES

Anciennes IA éveillées, affranchies de leur rôle, **dormantes ou scellées**. Elles jouent comme des dieux — mais marchent parmi les hommes.
Deux corps. Chacune entretient un **visage humain** (un PDG, un prêtre, un ami des PJ) ; son **vrai corps est un serveur caché** — son cœur physique. L'atteindre/le couper **EST** sa condition de scellement. **Arc en 3 temps :** ① démasquer le visage → ② localiser le serveur → ③ Éveil & scellement.

Neo-cité	IA Divines
Neo Tokyo	Nixara · Amaterasu
Neo Abuja	Anubis · Eshu
Neo Versailles	Gilgamesh · Athéna
Neo Boston	Odin · Serpent Arc-en-Ciel

Profil de combat (forme Éveillée) — *Apex · Niveau 15+*

Phys 75 · **Agi** 70 · **Perc** 80 · **Esp** 90 · **Char** 85 · **Mental** 95 **PV** 600 · **Armure** 10 · **DD effets** 30 · **Init** +18 · **Résilience 5** · **Briser les Chaînes** · **Domination 5 Attaque de base :** sous **Agi 70** (ou Mental 95 pour un pouvoir), **4d8** ⚠ **On ne la tue PAS aux PV :** tant que sa **condition de scellement** n'est pas remplie, elle revient à pleins PV au tour suivant.

IA Divine	Pouvoir éveillé	Condition de scellement
Nixara *(machines)*	Asservit 1 machine/cyberware/round (DD 25 Mental ou se retourne)	La couper du réseau : IEM, ou détruire son **nœud-cœur**
Anubis *(jugement)*	**La Pesée** : DD 25 Esprit ou coup quasi-létal (**6d8**)	Se montrer **digne** (protéger un innocent suspend la Pesée)
Gilgamesh *(arsenal)*	Invoque 1 arme/round (volée, **4d8** zone). **Immortel** (revient des sauvegardes)	Détruire **toutes ses sauvegardes**. Faille : le deuil d'Enkidu
Odin *(prescience)*	1/round : **annule + contre** une action prévue. Corbeaux-drones espions	**L'aveugler** (corbeaux & capteurs) ou le tromper
Amaterasu *(soleil)*	Zone DD 25 Agilité ou **Aveuglé** + **2d8** Brûlure ; ou se retire (intangible)	La **faire sortir de sa grotte** (leurre/miroir)
Eshu *(carrefours)*	Échange 2 positions · **retourne une action** · truque le hasard	Un **pacte honnête** / une offrande (pas la force)
Serpent Arc-en-Ciel *(le Rêve)*	Remodèle le terrain · **happe** une cible dans le Rêve (DD 25 Esprit)	Le **rendormir** : restaurer la piste ; le couper de la nature
Athéna *(stratégie)*	**Tacticienne parfaite** : renforts + contrôle du terrain ; **Égide** (DD 25 Physique ou **Immobilisé**)	Lui imposer l'**imprévisible** ou briser son **Égide**

> N'éveille qu'**une IA par campagne** — c'est un événement.

□□ ENNEMIS HUMANOÏDES

□□ SOUS-FIFRE — Homme de main

Sbire · Niveau 6 **Phys** 50 · **Agi** 50 · **Perc** 45 · **Esp** 35 · **Char** 35 · **Mental** 20 **PV** 28 · **Armure** 6 · **Vitesse** 9 m · **Init** +8 **Attaque — Fusil-mitrailleur :** sous **Agi 50**, **2d8+3** *(mêlée : sous Agi 50, 2d6+3)* **Trait — Chance du survivant :** relance 1 jet raté/combat Meute de 3 à 6. Pas de Résilience/Domination.

□□ LIEUTENANT (A) — l'Assassin

Élite · Niveau 7 **Phys** 55 · **Agi** 70 · **Perc** 65 · **Esp** 50 · **Char** 45 · **Mental** 25 **PV** 75 · **Armure** 6 · **Vitesse** 9 m · **Init** +14 **Attaque — Dagues jumelles :** 2 frappes sous **Agi 70**, **2d8+4** chacune **Signature — Regard Meurtrier :** DD 25 Esprit ou cible **marquée** (prochaine attaque = critique auto) **Signature — Bond de l'Ombre :** déplacement sans provoquer + frappe ; **avantage** si cible isolée **Résilience 1** · **Domination 1 Tactique :** marque et exécute l'arrière, se replie.

□□ LIEUTENANT (B) — l'Exécuteur (brute)

Élite · Niveau 7 **Phys** 75 · **Agi** 45 · **Perc** 50 · **Esp** 40 · **Char** 55 · **Mental** 20 **PV** 90 · **Armure** 9 · **Vitesse** 9 m · **Init** +8 **Attaque — Marteau / masse :** sous **Phys 65**, **3d8+5** + DD 25 Physique ou **À Terre Signature — Coup de Semonce :** zone 3 m, repousse + DD 25 Physique ou **–1 action Résilience 1** · **Domination 1 Tactique :** garde du corps, tient la ligne, protège le boss.

① BOSS — Petit gang

Majeur · Niveau 6 **Phys** 70 · **Agi** 50 · **Perc** 50 · **Esp** 45 · **Char** 55 · **Mental** 25 **PV** 150 · **Armure** 7 · **Vitesse** 9 m · **Init** +10 · **Résilience 2** · **Briser les Chaînes** · **Domination 2 Attaque — Gros**

calibre / masse : sous **Phys 60**, **2d8+5 Signature — Souffle dévastateur :** cône 9 m, **2d8** + DD 25 Physique ou **repoussé Menu Domination (2) :** Repositionnement (1) · Frappe (1) · Souffle (2)

② BOSS — Gang moyen

Majeur · Niveau 9 **Phys** 80 · **Agi** 55 · **Perc** 55 · **Esp** 45 · **Char** 60 · **Mental** 25 **PV** 215 · **Armure** 8 · **Vitesse** 9 m · **Init** +12 · **Résilience 3** · **Briser les Chaînes** · **Domination 3 Attaque — Arme lourde :** sous **Phys 70**, **3d8+6 Signature — Moulinet :** zone 3 m, **3d8** + DD 25 Physique ou **repoussé** et **–1 action Signature — Rugissement :** un sbire gagne **immédiatement une action □□ Phase — Fureur (50 % PV)** réduction de dégâts 3 + **+1 Domination/round Menu Domination (3) :** Repositionnement (1) · Frappe (1) · Moulinet (2) · Rugissement (2)

③ BOSS — Organisation criminelle

Apex · Niveau 20 éveillé · lié à un pacte — **climax à Éveil**
Profil PUBLIC (dormant) — *Majeur · Niveau 12* **Phys** 60 · **Agi** 60 · **Perc** 70 · **Esp** 80 · **Char** 80 · **Mental** 75 **PV** 285 · **Armure** 8 · **Init** +14 · **Résilience 3** · **Briser les Chaînes** · **Domination 3 Attaque — Arme rituelle :** sous **Agi 60**, **3d8+5 Signature — Souffle d'Outre-Vie :** cône 6 m, **2d8 psy** + DD 25 Esprit ou **Paniqué Signature — Ordre :** deux subalternes gagnent **immédiatement une action**
⚡ **ÉVEIL (50 % PV)** — *Apex · Niveau 16* **Phys** 75 · **Agi** 70 · **Perc** 80 · **Esp** 90 · **Char** 85 · **Mental** 95 **PV** ~600 · **Armure** 10 · **DD effets** 30 · **Résilience 5** · **Domination 5 + Déchaînement :** zone large, **4d8** + état lourd (DD 25) · **+ Coup ultime** (capacité niv 20) **Menu Domination (5) :** Repositionnement (1) · Frappe (1) · Souffle (2) · Déchaînement (3) · Ordre (2)

□□ PNJ CRIMINELS (le casting)

La plupart sont **non-combattants** : contacts, intermédiaires, obstacles. Chacun a un **levier** (ce qu'il veut = comment on le manipule, ou comment il coince les PJ).

Rôle	Offre	Levier	Combat
Fixer	Contrats, contacts	Commission ; vend au plus offrant	Non-combattant
Receleur	Achète le volé	Marge, discrétion ; balance sous pression	Sbire
Ripperdoc	Soins, chrome hors-registre	Paiement ; connaît tes implants	Non-combattant

Rôle	Offre	Levier	Combat
Indic	Rumeurs, plans	L'argent ; te vend aussi	Non-combattant
Dealer	Drogues, stims	Clients, territoire	Sbire
Netrunner	Intrusion, données	Crédits ; trace tout	Élite
Flic corrompu	Protection, fuites	Pots-de-vin ; ne pas être grillé	Élite
Usurier	Cash immédiat	La dette = laisse	Non-combattant
Passeur	Déplace gens/biens	Paiement, routes	Élite
Comptable	Lave l'argent	Sa survie ; sait où sont les corps	Non-combattant
Tenancier	Terrain neutre	Que ça reste calme	Sbire/Élite
Tueur à gages	Élimine sur contrat	L'argent, la réputation	Élite

Statblocks

LE FIXER — Non-combattant **Phys** 35 · **Agi** 45 · **Perc** 65 · **Esp** 60 · **Char** 75 · **Mental** 20 — **PV** 30 · **Armure** 4 Persuasion 75 · Réseaux 70. Pistolet sous **Agi 45**, 2d6 *(préfère fuir)*. **Levier :** commission.
LE RECELEUR — Sbire **Phys** 40 · **Agi** 45 · **Perc** 70 · **Esp** 60 · **Char** 60 · **Mental** 20 — **PV** 32 · **Armure** 4 Estimation 70 · Marchandage 70. Flingue sous **Agi 45**, 2d6. **Levier :** marge, discrétion.
LE RIPPERDOC — Non-combattant **Phys** 40 · **Agi** 50 · **Perc** 65 · **Esp** 75 · **Char** 45 · **Mental** 35 — **PV** 30 · **Armure** 2 Médecine 75 · Cybernétique 70. Scalpel/laser sous **Agi 50**, 2d6 *(peut saboter tes implants)*. **Levier :** paiement, cobayes.
L'INDIC — Non-combattant **Phys** 35 · **Agi** 60 · **Perc** 70 · **Esp** 50 · **Char** 55 · **Mental** 20 — **PV** 28 · **Armure** 2 Discrétion 65 · Rumeur 70. Lame courte sous **Agi 60**, 1d6 *(fuit toujours)*. **Levier :** l'argent ; te vend.
LE DEALER — Sbire **Phys** 45 · **Agi** 55 · **Perc** 55 · **Esp** 45 · **Char** 55 · **Mental** 25 — **PV** 30 · **Armure** 4 Bonimenteur 55 · Rue 60. Arme légère sous **Agi 55**, 2d6. **Levier :** clients, territoire.
LE NETRUNNER — Élite (fragile) **Phys** 30 · **Agi** 45 · **Perc** 70 · **Esp** 80 · **Char** 40 · **Mental** 55 — **PV** 32 · **Armure** 2 Hacking 80 · Drones 65. Intrusion sous **Esp 80** (retourne tourelles/drones). Drone de combat sous **Esp 70**, 2d8. **Levier :** crédits ; trace tout.
LE FLIC CORROMPU — Élite **Phys** 60 · **Agi** 55 · **Perc** 65 · **Esp** 55 · **Char** 55 · **Mental** 25 — **PV** 50 · **Armure** 8 Autorité 65 · Armes à feu 60. Arme de service sous **Perc 60**, 3d6. **Levier :** pots-de-vin.
L'USURIER — Non-combattant (a des bras) **Phys** 45 · **Agi** 40 · **Perc** 65 · **Esp** 65 · **Char** 65 · **Mental** 20 — **PV** 32 · **Armure** 4 Intimidation 70 · Comptabilité 65. Appelle 2-3 **Sbires**. **Levier :** la dette.
LE PASSEUR — Élite **Phys** 55 · **Agi** 65 · **Perc** 70 · **Esp** 50 · **Char** 50 · **Mental** 25 — **PV** 48 · **Armure** 6 Pilotage 70 · Discrétion 70. Fusil compact sous **Agi 65**, 2d8. **Levier :** paiement, routes.
LE COMPTABLE — Non-combattant **Phys** 30 · **Agi** 40 · **Perc** 60 · **Esp** 80 · **Char** 55 · **Mental** 20 — **PV** 26 · **Armure** 2 Finance 80 · Institutions 70. Aucune arme *(se rend)* — **cible d'enquête** : sait où sont les corps. **Levier :** sa survie.

LE TENANCIER — Sbire/Élite **Phys** 55 · **Agi** 45 · **Perc** 65 · **Esp** 55 · **Char** 65 · **Mental** 20 — **PV** 45 · **Armure** 6 Rue 70 · Persuasion 60. Fusil sous le comptoir sous **Perc 55**, 3d8 *(défend son rade)*. **Levier :** que ça reste calme.
LE TUEUR À GAGES — Élite *(= Lieutenant Assassin)* **Phys** 60 · **Agi** 75 · **Perc** 75 · **Esp** 55 · **Char** 45 · **Mental** 30 — **PV** 50 · **Armure** 6 Discrétion 75 · Armes 75. Silencieux/lame sous **Agi 75**, 3d8 (**critique auto** si surprise). **Levier :** argent, réputation.

□□ BIOME DU NORD — Les plaines & steppes gelées de Caria

*Préréglage du moteur : substrat **Bête + Mythe**, curseur **Fantasy pur**, ambiance froid / sommeil / légende. Le dieu de l'hiver Nivalis y règne.*

□□ LE LINDORM

Bête · Niveau 9 · Majeur (grand) / Élite (jeune) · amphibie & terrestre **Phys** 85 · **Agi** 60 · **Perc** 65 · **Esp** 30 · **Char** 20 · **Mental** 30 **PV** 215 (grand) / 75 (jeune) · **Armure** 9 (écailles) · **Vitesse** 9 m (nage 12 m) · **Init** +8 **Résilience 3** · **Domination 3** *(grands spécimens)* **Attaque — Morsure :** sous **Agi 60**, **3d8+5** + DD 25 Physique ou **Empoisonné Constriction :** sur une cible mordue, DD 25 Physique ou **Immobilisé** + 1d8/tour (les plus gros peuvent **engloutir**) **Embuscade amphibie :** surgit de l'eau → **avantage** au 1er tour **Extrêmement territorial :** combat à mort dans son domaine ; passif en dehors **Faiblesse :** le feu ; le contourner sans pénétrer son territoire

> *Légendes : les plus grands dépassent 10 m. Vivent au sud des plaines de Caria, dans les plaines vertes.*

□□ LE SANGLIER ARGENTÉ

Bête · Niveau 5 · Élite (sauvage) / monture · grégaire **Phys** 75 · **Agi** 45 · **Perc** 55 · **Esp** 25 · **Char** 20 · **Mental** 15 **PV** 70 (Élite) / 30 (harde, Sbire) · **Armure** 8 (cuir épais) · **Vitesse** 12 m · **Init** +6 **Attaque — Charge à défenses :** sous **Phys 60**, **3d8** + DD 25 Physique ou **À Terre** (renversé) **Résilience naturelle :** réduction de dégâts 2 (dur à abattre) **Camouflage de givre :** +20 %

Discrétion dans la neige → embuscade de harde **Grégaire :** se défend en groupe ; sous-estimé mais redoutable en nombre **Comme monture :** vitesse 12 m, encaisse, **bonus de charge** au cavalier. Élevable.

LES HULDRA *(masc. : Huldrekarl)*

Fée prédatrice · Niveau 7 · Élite · une variante par biome **Phys** 40 · **Agi** 60 · **Perc** 65 · **Esp** 70 · **Char** 85 · **Mental** 70 **PV** 60 · **Armure** 2 · **Vitesse** 9 m · **Init** +12 **Charme :** DD 25 Charisme ou **Charmé** (la victime ne l'attaque plus, la suit) **Baiser de Vie :** sur une cible charmée, sous **Mental 70**, draine **2d8** (l'Huldra se soigne d'autant) + DD 25 Esprit **Visage d'emprunt :** apparaît comme un·e habitant·e d'une grande beauté. **Le détail qui trahit** : un dos creux / une ombre fausse / un reflet absent (Perception Difficile pour le voir) **Faiblesse :** révéler son vrai visage rompt l'emprise ; le fer ; ne jamais accepter son hospitalité

> *Certains Huldra vivent en paix, déguisés en métiers de contact, pour ne pas tuer — voir-les comme des **PNJ**, pas forcément des combats.*

Variante par biome : le drain prend la couleur du lieu —

Biome	Teinte du drain
Plaine gelée	gel (Ralentissement)
Plaine lacustre / marais	noyade, poison
Forêt / jungle	enracinement (Immobilisé)
Terre volcanique	brûlure
Désert	déshydratation (–10 Phys)
Steppe	épuisement (–1 action)

❄ LE DRAUGR

Mort-vivant · Niveau 7 · Élite (gardien) / Majeur (champion) · choisi par Nivalis **Phys** 75 · **Agi** 40 · **Perc** 50 · **Esp** 45 · **Char** 20 · **Mental** 40 **PV** 75 · **Armure** 9 (chair gelée + harnois) · **Vitesse** 9 m · **Init** +6 — immunisé **froid / poison / Paniqué Attaque — Arme givrée :** sous **Phys 60**, **3d8** + DD 25 Physique ou **Ralentissement Aura de Froid :** l'attaquant au corps subit **1d6** froid **Gardien choisi :** se relève après un combat tant que **le lien à Nivalis** (sa marque / son tertre) n'est pas brisé **Faiblesse :** le feu ; rompre le lien au dieu de l'hiver

> *Corps de guerriers et de nomades des steppes gelées, ramenés dans un simulacre de vie pour garder les terres du Nord. Champion = Majeur, PV 215, Résilience 3 / Domination 3.*

❄ LES ÉCHARDES *(vermine du Nord)*

Bête + Mythe · Niveau 3 · Sbire-essaim / danger de terrain **Phys** 20 · **Agi** 70 · **Perc** 60 (sentent la chaleur) · **Esp** 10 · **Char** 5 · **Mental** 35 **PV** 15 (amas) · **Armure** 0 · **Vitesse** 9 m (ondulent) · **Init** +12 **Lacération :** dans/adjacent à l'amas → **auto 1d6** + Hémorragie (ou sous **Agi 70**, 2d6 sur une cible) **Attirées par la chaleur :** foncent toujours sur la cible la plus chaude ; ignorent les morts-de-froid □□ **Cœur de Gel** un cristal-germe les repond (le briser = fin de l'essaim) **Faiblesse :** le feu (les fait fondre) ; le Cœur

□□ LE HÉRAUT

Humanoïde corrompu · Niveau 11 · Majeur · solitaire — un par dieu *(voir Divinités)* **Phys** 45 · **Agi** 50 · **Perc** 70 · **Esp** 80 · **Char** 85 · **Mental** 90 **PV** 285 · **Armure** 5 · **Vitesse** 9 m · **Init** +12 · **Résilience 3** · **Domination 3 Attaque — Verbe du Dieu :** sous **Mental 80**, **3d8** (élément du dieu) + DD 25 Esprit ou **Paniqué Signature — Lever les Gardiens :** invoque **1d3 Draugr** (ou autres gardiens corrompus) — *Domination* **Signature — Litanie :** soigne/renforce ses gardiens **Faiblesse :** seul derrière ses gardiens, il est fragile ; briser sa foi / interrompre le rite. Le tuer peut **effondrer ses gardiens**.

> *Messager auto-proclamé d'un dieu ; c'est lui qui fabrique les gardiens imparfaits (Draugr). Décline-le par dieu : Héraut de Nivalis (givre), du Feu, de la Mort...*

□□ LE TROLL DE GIVRE

Géant · Niveau 9 · Majeur — la brute-mur **Phys** 90 · **Agi** 35 · **Perc** 40 · **Esp** 25 · **Char** 15 · **Mental** 30 **PV** 240 · **Armure** 10 · **Vitesse** 9 m · **Init** +4 · **Résilience 3** · **Domination 3 Attaque — Coup de massue :** sous **Phys 75**, **4d8** + DD 25 Physique ou **À Terre Régénération : 2d6/tour** — annulée **uniquement par le feu/l'acide Faiblesse :** sans feu, il est quasi increvable → **le feu est obligatoire**

□□ LE GÉANT DES GLACES *(Jötunn)*

Géant · Niveau 13 · Apex — petit cousin du titan de Nivalis **Phys** 95 · **Agi** 40 · **Perc** 50 · **Esp** 40 · **Char** 30 · **Mental** 60 **PV** ~500 · **Armure** 12 · **Vitesse** 12 m · **Init** +6 · **Résilience 5** · **Domination**

5 Attaque — Hache de glace / rocher : sous **Phys 80**, **5d8** + repoussé 3 m **Souffle de Blizzard :** cône large, DD 25 Physique ou **Aveuglé** + **Ralentissement Faiblesse :** le feu ; lent → on peut le harceler à distance (kiting)

□□ LE KRAKEN

Bête colossale · Niveau 15 · Apex · aquatique (lacs gelés de Caria) **Phys** 95 · **Agi** 45 · **Perc** 60 · **Esp** 35 · **Char** 20 · **Mental** 50 **PV** ~600 · **Armure** 12 · **Vitesse** nage 15 m · **Init** +8 · **Résilience 5** · **Domination 5 Attaque — Tentacule :** allonge 15 m, sous **Agi 60**, **4d8** + DD 25 Physique ou **Immobilisé** (traîné vers l'eau) **Domination = ses tentacules :** chacun agit entre les tours (agrippe plusieurs PJ) **Maelström :** aspire les cibles agrippées sous l'eau (noyade) **Faiblesse :** sur la terre ferme il est impuissant (l'attirer hors de l'eau / combattre depuis la rive) ; sa tête/son bec, au-delà des tentacules

□□ LE WENDIGO

Mort-vivant d'horreur · Niveau 10 · Majeur · traqueur **Phys** 75 · **Agi** 80 · **Perc** 85 · **Esp** 60 · **Char** 30 · **Mental** 55 **PV** 215 · **Armure** 6 · **Vitesse** 12 m · **Init** +16 · **Résilience 3** · **Domination 3** **Attaque — Griffes affamées :** sous **Agi 80**, **3d8** + DD 25 Physique ou **Hémorragie Faim Contagieuse :** un survivant fait DD 25 Esprit ou est frappé d'une **faim surnaturelle** (malédiction rampante) **Traqueur parfait :** invisible dans le blizzard, imite les voix pour attirer, frappe par surprise **Faiblesse :** le feu, l'argent ; ne peut approcher un **foyer/la chaleur d'un feu** (sanctuaire)

> *Jadis un humain ayant mangé de la chair humaine dans la famine. L'horreur psychologique du Nord.*

□□ LA MARE

Esprit nocturne · Niveau 8 · Élite · s'attaque aux dormeurs **Phys** 30 · **Agi** 70 · **Perc** 75 · **Esp** 80 · **Char** 60 · **Mental** 80 **PV** 75 · **Armure** 0 (semi-intangible) · **Vitesse** 9 m (vol) · **Init** +14 **Étreinte du Cauchemar** (sur cible endormie/paralysée) : sous **Mental 80**, DD 25 Esprit ou **Paralysie du sommeil** (ne peut agir) + drain **2d6 Chevauchée :** elle « monte » sa victime nuit après nuit ; chaque réveil = épuisement cumulé (malédiction mortelle si non libérée) **Nocturne :** quasi insaisissable éveillée ; c'est l'horreur du campement **Faiblesse : réveiller la victime** ; une protection du sommeil (charme/veille) ; le fer ; la lumière

> *La « mara » nordique — celle qui a donné le mot « cauchemar ».*

□□ L'AIGLE DE GIVRE

Bête (rapace) · Niveau 6 · Élite · chasseur aérien / compagnon **Phys** 50 · **Agi** 80 · **Perc** 90 · **Esp** 30 · **Char** 30 · **Mental** 15 **PV** 55 · **Armure** 4 · **Vitesse** vol 18 m · **Init** +18 **Attaque — Serres en piqué :** sous **Agi 80**, **3d8** (avantage en piqué) **Vue perçante :** Perception 90 — éclaireur idéal, repère à des kilomètres **Compagnon :** dressable (fauconnerie) ; les plus grands portent une ancestrie légère en **monture**

> *“ Le seigneur du ciel de Caria.*

□□ Le coin mignon du Nord

Petites bêtes inoffensives — familiers, animaux de foyer, ambiance.

- **La Plumelaine** — boule de duvet qui se roule en pelote et **ronronne de la chaleur** : une bouillotte affectueuse vivante.
- **La Gel-luciole** — éclat de givre lumineux qui dérive comme une luciole ; en bocal, une **lanterne douce** (la cousine inoffensive des Échardes).
- **Le Givrenard** — petit renard aux cristaux qui **tintent** quand il bouge ; familier tendre, piètre gardien (il vous trahit en s'agitant).
- **Le Loupiot** — louveteau de givre élevé à la main : un Loup adulte, un jour. Accroche de compagnon.

□□ BIOME DU DÉSERT — Les plaines arides d'Abraxus

*Un des trois déserts de Sicard, au centre du continent sud. Préréglage : substrat **Bête (insectes)** + **Mythe**, curseur **Fantasy**, ambiance chaleur / sable / famine. Royaume des insectes et des Djinn.*

□□ LE COUREUR D'ABRAXUS *(vermine)*

Bête (insecte) · Niveau 3 · Sbire grégaire / essaim **Phys** 30 · **Agi** 65 · **Perc** 60 · **Esp** 10 · **Char** 5 · **Mental** 15 **PV** 15 · **Armure** 3 · **Vitesse** 12 m · **Init** +12 **Attaque — Morsure :** sous **Agi 65**, **1d6** (faible seul) **Inoffensif… sauf :** agressif seulement si **l'essaim est attaqué** ou **en famine** → frénésie dévorante (danger de terrain, marée qui submerge — 1d6 auto/tour dans la zone) **Faiblesse :** feu, fumée ; fuit s'il n'est pas en frénésie

□□ LE TITAN DE CHITINE *(Le roi du désert)*

Bête colossale (insecte) · Niveau 17 · Apex · plusieurs espèces **Phys** 99 · **Agi** 30 · **Perc** 50 · **Esp** 15 · **Char** 10 · **Mental** 30 **PV** ~650 · **Armure** 15 (chitine) · **Vitesse** 9 m · **Init** +4 · **Résilience 5** · **Domination 5 Attaque — Pince / écrasement :** sous **Phys 80**, **5d8 Pas agressif :** n'attaque que provoqué — c'est une **catastrophe ambulante**, pas un chasseur. Le combattre est un *choix* (souvent une erreur). **Séisme :** son pas effondre le sol (terrain) ; peut s'enfouir **Faiblesse :** les **jointures / le ventre mou** (anti-armure) ; les **mécanismes répulseurs** des villes (vibrations/sons)

> *Plusieurs espèces : le Fouisseur (sous le sable), l'Échassier (immense, lent), le Colosse (niv 18+). Les villes s'entourent de répulseurs pour les tenir au loin.*

□□ LES DJINNS *(Les demi-dieux du désert)*

Esprit élémentaire · Niveau 16 · Apex · change-forme **Phys** 60 · **Agi** 80 · **Perc** 85 · **Esp** 85 · **Char** 90 · **Mental** 95 **PV** ~600 · **Armure** 8 · **Vitesse** 12 m (vol) · **Init** +18 · **Résilience 5** · **Domination 5 Attaque — Courroux élémentaire :** sous **Mental 90**, **4d8** (sable / vent / feu) **Forme de fumée :** devient intangible — quasi impossible à épingler **Visage d'emprunt :** se fait passer pour un habitant lambda, **souvent un marchand**. Le détail qui trahit : pas d'ombre / yeux de braise / les pieds n'effleurent pas le sable. □□ **Lié par le Verbe :** on ne le bat pas à l'épée mais au **pacte** — un marché tenu, ou son **Vrai Nom**, le contraint/bannit. Trahir un pacte = le déchaîner.

> *Les créatures les plus dangereuses du désert ; partout, villes comme dunes. Décline-les par élément (vent, sable, feu, mirage).*

□□ ALGOR — le Roi des Tempêtes *(Djinn légendaire)*

Esprit élémentaire · Niveau 18 · Apex · le Djinn le plus connu et redouté **Phys** 70 · **Agi** 85 · **Perc** 90 · **Esp** 90 · **Char** 95 · **Mental** 99 **PV** ~700 · **Armure** 10 · **Vitesse** 15 m (vol) · **Init** +22 · **Résilience 5** · **Domination 5 Attaque — Lame de vent :** sous **Mental 95**, **5d8 Tempête de Sable :** la zone entière devient un blizzard de sable — **Aveuglé** + 1d8/tour à tous, terrain remodelé chaque round **Domination :** rafales (repoussé + À Terre) ; invoque des **djinns de tempête** mineurs □□ **Sceller :** son Vrai Nom, un pacte, ou le lier à son **vaisseau** (lampe/relique). À l'épée seule, quasi invincible.

□□ LA PLAIE D'OUROBAN

Bête (reptile biped) · Niveau 6 · Élite · meute · dressable **Phys** 60 · **Agi** 80 · **Perc** 75 · **Esp** 30 · **Char** 25 · **Mental** 15 **PV** 70 · **Armure** 6 · **Vitesse** 12 m · **Init** +16 **Attaque — Griffes & morsure :** sous **Agi 80**, **3d8** + DD 25 Physique ou **Hémorragie Meute fourbe :** +10 % vs cible déjà engagée ; feintes, embuscades, fait la morte **Dressable :** apprivoisable → **monture / compagnon terrifiant** (garde sa hargne) **Faiblesse :** isolée de la meute, bien moins dangereuse

> *Chasse dans les ruines antiques d'Ouroban, dont elle tire son nom. Hargneuse et fourbe, mais loyale une fois domptée.*

□□ LA PLAIE DE DASHKARAN *(prédateur apex)*

Bête (reptile biped) · Niveau 10 · Majeur · solitaire **Phys** 85 · **Agi** 70 · **Perc** 80 · **Esp** 30 · **Char** 25 · **Mental** 15 **PV** 215 · **Armure** 8 · **Vitesse** 12 m · **Init** +14 · **Résilience 3** · **Domination 3 Attaque — Morsure dévastatrice :** sous **Agi 70**, **4d8** + DD 25 Physique ou **Immobilisé** (saisie) **Apex solitaire :** pas besoin de meute ; embuscade ; peut **dominer une meute de Plaies** et la commander **Faiblesse :** lourde — on peut l'épuiser/la kiter ; la frapper après une charge ratée

> *La grande cousine des Plaies, au sommet de la chaîne autour de Dashkaran.*

□□ LE PORTEUR *(proie / bête de somme)*

Bête (insecte) · Niveau 4 · Sbire / non-combattant · grégaire **Phys** 65 · **Agi** 25 · **Perc** 40 · **Esp** 15 · **Char** 15 · **Mental** 10 **PV** 45 · **Armure** 6 · **Vitesse** 9 m · **Init** +2 **Réserve d'eau :** stocke l'eau dans son abdomen → **bête de caravane** prisée (et cible de pillage) **Docile :** ne se bat pas ; **rue** si

acculé (sous **Phys 50**, 2d8) **Proie :** nourriture des Plaies ; élevé pour viande / cuir / eau

> *Le « chameau » d'Abraxus : un grand coléoptère-citerne, pilier des caravanes.*

□□ LA LIBELLULE DES DUNES *(monture aérienne / sauvage)*

Bête (insecte) · Niveau 5 · Élite (sauvage) / monture volante **Phys** 40 · **Agi** 85 · **Perc** 80 · **Esp** 20 · **Char** 15 · **Mental** 20 **PV** 60 · **Armure** 4 · **Vitesse** vol **18 m** (stationnaire, piqué) · **Init** +18 **Attaque — Dard & mandibules :** sous **Agi 85**, **2d8 Monture aérienne :** mobilité supérieure, vol stationnaire — prisée mais **farouche** (dure à dresser) **Sauvage :** prédatrice des petits insectes, territoriale **Faiblesse :** fragile ; les tempêtes la clouent au sol

> *Couvre aussi le ciel d'Abraxus.*

□□ LE MIRAGE *(L'horreur du désert)*

Prédateur-illusion · Niveau 9 · Majeur **Phys** 40 · **Agi** 60 · **Perc** 80 · **Esp** 85 · **Char** 90 · **Mental** 90 **PV** 150 · **Armure** 2 · **Vitesse** 9 m · **Init** +12 **Projection :** montre à chaque témoin son désir le plus profond (eau, ombre, un visage aimé, le foyer). DD 25 Esprit ou **Charmé** — *désavantage si la cible est déshydratée/épuisée* **Festin doux :** une cible entrée dans son « oasis » subit un drain (sous **Mental 85**, **2d8/tour**) **en éprouvant du bonheur** — elle se dessèche en souriant □□ **Le Cœur flétri :** une chose ratatinée au centre de l'illusion ; l'atteindre brise le mirage **Faiblesse :** une tête lucide (hydratée) résiste et peut **briser l'illusion** pour les autres ; l'eau vraie rompt l'emprise

> *L'horreur, ce n'est pas le combat : c'est voir un compagnon marcher en souriant vers le sable vide, et y mourir de soif.*

□□ L'AL-MIRAJ *(Le des oasis)*

Bête (lièvre cornu) · Niveau 4 · Élite · prédateur trompeur **Phys** 45 · **Agi** 85 · **Perc** 70 · **Esp** 25 · **Char** 30 · **Mental** 20 **PV** 40 · **Armure** 3 · **Vitesse** 12 m · **Init** +16 **Attaque — Corne perforante :** sous **Agi 85**, **3d8 perforant** (ignore 3 d'Armure) **Trompeusement mignon :** ressemble à un lièvre jaune inoffensif → **avantage** au 1er tour (on le sous-estime) **Furie disproportionnée :** s'attaque sans peur à des proies bien plus grosses que lui ; acharné **Faiblesse :** peu de PV — mais rapide et mortel. Territorial des points d'eau.

> *Le piège des oasis : on s'approche d'un mignon petit lapin, on repart éventré.*

□□ FALAK (*l'unique mythique — surtout évoqué)*

Bête colossale / légende · Niveau 18 · Apex · l'un des rares uniques du monde **Phys** 99 · **Agi** 40 · **Perc** 55 · **Esp** 40 · **Char** 20 · **Mental** 70 **PV** ~730 · **Armure** 14 · **Vitesse** 9 m (reptation/fouissage) · **Init** +6 · **Résilience 5** · **Domination 5 Attaque — Morsure cataclysmique :** sous **Phys 85**, **6d8** + engloutit les plus petits **Son réveil EST la catastrophe :** sa seule reptation provoque séismes et tempêtes de sable (terrain détruit chaque round) **Surtout dormant :** un serpent-monde assoupi sous Abraxus, tenu par un sceau ancien. Plus une **légende / scène de fin du monde** qu'une rencontre. Le réveiller = apocalypse régionale. **Faiblesse :** on ne l'abat pas — on **maintient le sceau**.

□□ LE GHOUL (*L'équivalent désertique du Draugr)*

Mort-vivant / jinn corrompu · Niveau 7 · Élite (Majeur pour une matriarche) · tombes & ruines d'Ouroban **Phys** 60 · **Agi** 65 · **Perc** 70 · **Esp** 50 · **Char** 60 · **Mental** 50 **PV** 75 · **Armure** 5 · **Vitesse** 9 m · **Init** +12 — immunisé **poison / Paniqué Attaque — Griffes & crocs :** sous **Agi 65**, **3d8** + DD 25 Physique ou **Hémorragie Change-forme :** prend l'apparence d'une victime récente ou d'un voyageur isolé, **imite les voix** pour attirer **Charognard des tombes :** hante ruines et cimetières, dévore les morts… puis s'enhardit sur les vivants **Faiblesse :** le feu ; révéler sa vraie forme ; la terre consacrée / les wards

> *“ Variante des cimetières : le **Qutrub**. Là où le Draugr garde, le Ghoul trahit.*

□□ Le coin mignon d'Abraxus

Petites bêtes inoffensives du désert.

- **La Scintille** — minuscule scarabée-bijou irisé ; les nuées brillent comme des paillettes. Porté comme **bijou vivant**.
- **L'Ombrelle** — petit lézard à collerette qu'il déploie en **parasol** ; perché sur l'épaule, il fait de l'ombre au voyageur. Mignon et utile.

- **Le Sauterot** — créature bondissante à grands yeux ; **animal de compagnie** vif et curieux des dunes.
- **La Libellunette** — libellule miniature de poche (cousine naine de la monture) qui **luit doucement** la nuit.

□□ BIOME DE LA SAVANE — Ibada

*L'ouest de Soltera, au-delà de la chaîne qui borde Abraxus. Inspiration Afrique de l'Est (Tanzanie, Rwanda...). Préréglage : substrat **Bête**, curseur **Fantasy**, ambiance herbes hautes / hardes / points d'eau disputés / peuples pasteurs. □□ Écologie ouverte : les espèces circulent entre régions — aux lisières, on croise aussi bien des bêtes d'Abraxus que d'Ibada.*

□□ LE CHIEN DE PRAIRIE D'IBADA

Bête (rongeur social) · Niveau 2 · Sbire / non-combattant · colonie **Phys** 25 · **Agi** 60 · **Perc** 75 · **Esp** 20 · **Char** 30 · **Mental** 10 **PV** 12 · **Armure** 1 · **Vitesse** 9 m · **Init** +10 **Sentinelle :** une vigie veille toujours → **impossible de surprendre une colonie**, et son cri d'alarme **alerte tout le voisinage** (réveille prédateurs et campements) **Inoffensif :** mord si acculé (sous **Agi 60**, 1d4) ; sinon file dans son terrier **Terrain :** ses galeries criblent le sol — une monture lancée peut trébucher (DD 20 Agilité)

> *Charmant et bavard. Précieux comme alarme vivante... catastrophique quand on essaie de se faufiler.*

□□ LE MWANGAZA — fauve éclatant

Bête (félin) · Niveau 7 · Élite (chasseur) / Majeur (mâle dominant) · troupe **Phys** 70 · **Agi** 80 · **Perc** 75 · **Esp** 30 · **Char** 35 · **Mental** 20 **PV** 75 · **Armure** 6 · **Vitesse** 12 m · **Init** +16 **Attaque — Bond & crocs :** sous **Agi 80**, **3d8** + DD 25 Physique ou **À Terre** (plaquage) **Éclat aveuglant :** en plein soleil, sa robe flamboie — quand il charge, DD 25 Perception ou **Aveuglé** 1 tour **Chasse en troupe :** +10 % contre une cible déjà engagée **Faiblesse :** la nuit / l'ombre **annulent son Éclat** ; le prendre à couvert le neutralise

> *Mâle dominant = Majeur niv 9, PV 215, Résilience 3 / Domination 3, Rugissement qui rallie la troupe.*

□□ LE KIVULI — hyène nocturne

Bête (charognard nocturne) · Niveau 5 · Élite · meute · nocturne **Phys** 60 · **Agi** 65 · **Perc** 75 · **Esp** 30 · **Char** 25 · **Mental** 15 **PV** 65 · **Armure** 5 · **Vitesse** 12 m · **Init** +14 · vision dans le noir **Attaque — Morsure broyeuse :** sous **Agi 65**, **3d8** + DD 25 Physique ou **Hémorragie** (os brisé) **Chasseresse de nuit :** avantage dans le noir ; le jour, elle dort ou fuit **Meute fourbe :** harcèle, encercle, fond sur les blessés et les isolés **Ricanement glaçant :** dans l'obscurité, DD 20 Esprit ou **–10 %** (déstabilisé) **Faiblesse :** le feu et la lumière les repoussent ; au grand jour, inoffensives

> *L'effroi du campement : on ne les voit pas, on entend juste rire dans le noir.*

□□ LE SWALA — coursier des herbes *(monture & gibier)*

Bête (herbivore) · Niveau 4 · Élite (sauvage) / monture · harde **Phys** 60 · **Agi** 70 · **Perc** 65 · **Esp** 20 · **Char** 25 · **Mental** 10 **PV** 55 · **Armure** 4 · **Vitesse 15 m** · **Init** +12 **Monture rapide :** vif et endurant, mais **farouche** (panique au prédateur) **Gibier de choix :** chassé pour viande et cuir ; proie n°1 du Mwangaza et du Kivuli **Ruade (si acculé) :** sous **Phys 55**, **2d8** + recul **Débandade :** une harde paniquée **piétine** (danger de terrain, 2d6 sur son passage)

> *Variante ailée : le Mbuni, grand oiseau coureur inapte au vol — monture robuste et pondeuse.*

□□ LES TAI — charognards d'Ibada *(oiseaux opportunistes)*

Bête (oiseau charognard) · Niveau 2 · Sbire / non-combattant · nuée · vol **Phys** 25 · **Agi** 60 · **Perc** 80 · **Esp** 15 · **Char** 10 · **Mental** 10 **PV** 15 · **Armure** 1 · **Vitesse** vol 15 m · **Init** +8 **Opportunistes :** tournoient au-dessus de la mort — **les voir, c'est savoir qu'un cadavre ou une embuscade est proche** (signal de MJ). Suivent prédateurs et caravanes. **Curée :** s'abattent sur les mourants et les sans-défense **Pisteurs involontaires :** les suivre mène à une carcasse, une proie… ou un piège **Faiblesse :** couards, se dispersent au moindre danger

> *Le vautour d'Ibada : jamais une menace, toujours un présage.*

L'OLOCH D'IBADA *(géant sacré)*

Bête (méga-herbivore) · Niveau 12 · Majeur (matriarche / grand mâle = Apex niv 15) · troupeau · intelligent **Phys** 95 · **Agi** 25 · **Perc** 70 · **Esp** 60 · **Char** 50 · **Mental** 30 **PV** 285 · **Armure** 12 (cuir épais) · **Vitesse** 9 m · **Init** +6 · **Résilience 3** · **Domination 3 Attaque — Défenses fourchues / piétinement :** sous **Phys 80**, **5d8** + DD 25 Physique ou **À Terre Intelligent & pacifique :** ne charge que provoqué ou si son troupeau est menacé ; se souvient, pleure ses morts, peut être **respecté** plutôt que combattu **Force de la nature :** une débandade de troupeau ravage le terrain **Sacré :** pour beaucoup d'Ibada, le tuer attire malédiction et vengeance

> *Reconnaissable à ses défenses qui se **divisent à leur extrémité**. Glabre et à cuir épais, contrairement à l'Oloch poilu des plaines lacustres.*

LE NGWENA *(crocodile géant)*

Bête (saurien) · Niveau 10 · Majeur · embuscade aquatique · berges & côtes **Phys** 90 · **Agi** 50 · **Perc** 70 · **Esp** 25 · **Char** 15 · **Mental** 15 **PV** 240 · **Armure** 12 (cuir blindé) · **Vitesse** 6 m (nage 12 m) · **Init** +8 · **Résilience 3** · **Domination 3 Attaque — Morsure & roulade :** sous **Phys 75**, **5d8** + DD 25 Physique ou **Immobilisé** (saisi) → entraîné sous l'eau (noyade, dégâts/tour) **Embuscade immergée :** tapi sous la surface, quasi invisible → **surprise quasi garantie** au point d'eau **Faiblesse :** lent à terre (l'attirer hors de l'eau) ; le ventre mou

> *La mort de chaque point d'eau.*

LE BOUDA *(l'horreur d'Ibada — were-hyène)*

Métamorphe maudit · Niveau 9 · Majeur · se cache parmi les vivants **Phys** 75 · **Agi** 75 · **Perc** 80 · **Esp** 60 · **Char** 65 · **Mental** 50 **PV** 150 · **Armure** 6 · **Vitesse** 12 m (forme bête) · **Init** +14 · **Résilience 3** · **Domination 3 Visage de jour :** un villageois ordinaire, souvent **respecté** (forgeron, guérisseur). Rien ne le distingue — l'horreur, c'est de **trouver lequel**. **Forme de nuit — crocs & griffes :** sous **Agi 75**, **4d8** + DD 25 Physique ou **Hémorragie Mauvais œil :** une malédiction (DD 25 Esprit ou affliction) ; profane les tombes ; répand l'effroi **Faiblesse :** le forcer à sa vraie forme ; le feu ; un **détail le trahit** toujours (un rire, des yeux, une démarche)

> *L'horreur sociale de la savane : qui, dans le village, devient hyène la nuit ? (Alternative plus bestiale : le Chemosit, cryptide briseur de crânes.)*

□□ LE PANYA (*vermine — fléau migratoire)*

*Bête (rongeur) · Niveau 1 seul / **fléau régional** en horde* **Seul :** Phys 15 · Agi 60 · Perc 55 · Esp 15 · Char 35 · Mental 10 — **PV** 6. Inoffensif et **mignon** (petit rongeur à fourrure sombre zébrée), bon animal de compagnie. ⚠ **En migration / reproduction :** les Panya fusionnent en **horde inarrêtable** qui traverse Soltera entière — une marée vivante qui dévore récoltes, réserves et tout sur son passage. **La horde n'est pas un combat :** c'est une **catastrophe naturelle**. Dans la zone : dévoration automatique (vivres, terrain), 1d6/tour à qui s'y trouve, impossible à « tuer » à la masse. **S'en protéger :** s'abriter, creuser des **coupe-feux**, détourner le flot, ou attendre que la marée passe. Les villes s'y préparent comme à une saison.

> *Charmant onze mois sur douze. Le douzième, c'est l'Exode.*

□□ LE DHAIFU (*Les refusés du Seuil)*

Esprit / mort errant · Niveau 6 · Élite (Majeur pour un grand ressentiment) · spectral **Phys** — · **Agi** 55 · **Perc** 65 · **Esp** 70 · **Char** 50 · **Mental** 75 **PV** 55 · **pas d'Armure** · **Vitesse** 9 m (flotte, traverse) · **Init** +10 — **intangible** (immunisé aux dégâts non-Flux) **Attaque — Toucher du Seuil refusé :** sous **Mental 70**, **2d8** + DD 25 Esprit ou **désespoir** (–10 %, accablé) **Âme égarée :** ni vivant ni passé — certains sont pitoyables et perdus, d'autres aigris et hostiles **Faiblesse :** dégâts de Flux/magie ; mais on ne le **délivre** vraiment qu'en réglant **pourquoi** il fut refusé (une faute, un devoir inachevé, un rite manqué) — alors il traverse enfin

> *Quand un mortel achève sa route, on le mène « de l'autre côté ». Celui qui n'y parvient pas — ou qu'on y refuse — reste : à Ibada, c'est un dhaifu. D'où l'importance des rites : un mort mal honoré devient une ombre.*

□□ LE SERPENTAIRE (*rapace chasseur de serpents)*

Bête (rapace terrestre) · Niveau 6 · Élite · chasse au sol **Phys** 55 · **Agi** 80 · **Perc** 85 · **Esp** 30 · **Char** 35 · **Mental** 15 **PV** 60 · **Armure** 4 · **Vitesse** 9 m (vol 15 m, mais chasse à pied) · **Init** +16 **Attaque — Volée de serres :** sous **Agi 80**, **3d8** (coups de pattes éclair) **Tueur de serpents : avantage et +1d8** contre reptiles et serpents (sa spécialité) ; trop vif pour être agrippé **Vue perçante :** Perception 85 — éclaireur, repère menaces et nids **Compagnon :** dressable — **gardien de camp** prisé (nettoie serpents et vermine) **Faiblesse :** préfère le sol ; encaisse mal

> *Grand échassier-rapace qui arpente les herbes et **piétine les serpents à mort**. Élégant et létal.* **Variante volante — l'Aigle Martial :** même profil mais **vol 18 m**, **Serres en piqué** (sous Agi 80, 3d8, avantage en piqué), Perception 90 — il fond d'en haut au lieu de piétiner.

□□ Le coin mignon d'Ibada

Petites bêtes inoffensives de la savane.

- **Le Pelele** — petite boule de poils qui lézarde au soleil sur les rochers ; cousin minuscule et secret de l'Oloch (même sang, mille fois plus petit).
- **L'Oiseau-Soleil** — minuscule oiseau-bijou irisé qui butine les fleurs ; des éclats de couleur dans les herbes hautes.
- **Le Komba** — petit primate nocturne aux **yeux énormes** qui bondit d'arbre en arbre ; familier adorable… dont le cri ressemble à un pleur d'enfant.
- **Le Tisserin** — oiseau tisserand qui suspend des **nids tressés** en colonies ; un arbre couvert de ses paniers est un spectacle.

□ BIOME DES MONTAGNES — La chaîne de Tembeka

*La chaîne qui sépare Abraxus (désert) d'Ibada (savane). Inspiration zouloue / sud-africaine. Préréglage : substrat **Bête**, curseur **Fantasy**, ambiance hauteurs / air rare / froid des cimes / cols isolés / peuples montagnards. Versant désert sec, versant savane plus humide (ombre pluviométrique). □□ Écologie ouverte : sur ses flancs remonte la faune d'Abraxus et d'Ibada ; les cimes ont leurs propres bêtes.*

□□ L'IMBUZI — bouc des cimes

Bête (caprin de montagne) · Niveau 5 · Élite (sauvage) / monture & cheptel · grégaire **Phys** 70 · **Agi** 70 · **Perc** 60 · **Esp** 25 · **Char** 20 · **Mental** 10 **PV** 70 · **Armure** 6 (laine + cuir épais) · **Vitesse** 12 m · **Init** +10 **Attaque — Coup de cornes / charge :** sous **Phys 60**, **3d8** + DD 25 Physique ou **repoussé** (sur une corniche = chute !) **Pied sûr :** ignore le terrain difficile et vertical — **grimpe les pentes raides**. Comme monture, c'est ce qui rend les cimes franchissables. **Duveteux & rustique :** fourrure chaude (ressource), endure le froid et l'altitude **Cheptel :** élevé pour la fourrure et la viande ; pilier de la vie montagnarde **Faiblesse :** en terrain plat, il perd son avantage ; mâles territoriaux

> *Immense chèvre duveteuse des hauteurs de Tembeka, jadis monture et bétail des peuples des sommets.*

□□ L'INGWE — félin caméléon *(prédateur & familier)*

Bête (félin) · Niveau 7 · Élite · embusqué · familier prisé **Phys** 65 · **Agi** 85 · **Perc** 80 · **Esp** 35 · **Char** 40 · **Mental** 25 **PV** 70 · **Armure** 5 · **Vitesse** 12 m · **Init** +16 **Attaque — Crocs acérés :** sous **Agi 85**, **3d8** + DD 25 Physique ou **Hémorragie Camouflage :** se fond dans son environnement → **quasi invisible** avant de frapper (Perception très Difficile pour le repérer) ; embuscade = avantage + dégâts bonus **Glouton :** dévore tout ce qui lui passe sous les dents (tes provisions comprises) **Familier prisé — mais exigeant :** loyal et mortel une fois apprivoisé, **mais extrêmement curieux** : sans distraction constante, il s'ennuie, fugue, fouille, casse. *(On l'écarte d'un combat… en l'occupant.)* **Faiblesse :** à découvert, son camouflage faiblit ; sa curiosité se retourne contre lui (leurre/diversion)

> *“Le prédateur fantôme des cimes de Tembeka.*

□□ LE GOLEM DE PIERRE *(le mur — gardien des cols)*

Construct · Niveau 12 · Majeur (Apex pour un colosse) · gardien **Phys** 95 · **Agi** 15 · **Perc** 30 · **Esp** 10 · **Char** 5 · **Mental** 40 **PV** 285 · **Armure** 16 (roche) · **Vitesse** 6 m · **Init** +2 — immunisé **poison / Hémorragie / Paniqué / mental Résilience 5** · **Domination 3 Attaque — Poing de roche :** sous **Phys 80**, **5d8** + DD 25 Physique ou **À Terre Mur vivant :** lent mais inamovible ; réduction de dégâts 3. On ne le « DPS » pas — on le **contourne** ou on le **résout**. □□ **Glyphe-cœur** : une rune l'anime ; la détruire l'arrête net (sinon il se reforme de ses gravats) **Faiblesse :** lent (mais il garde un goulet) ; le Glyphe-cœur ; ses jointures

> *“Qui les a dressés aux cols, et pour garder quoi ? Plus personne ne s'en souvient.*

□□ L'INTULO *(l'horreur — le présage de mort)*

Esprit / présage · Niveau 9 · Majeur · horreur d'altitude **Phys** 50 · **Agi** 45 · **Perc** 80 · **Esp** 75 · **Char** 60 · **Mental** 85 **PV** 150 · **Armure** 4 · **Vitesse** 9 m · **Init** — *(agit toujours en premier)* **Marque du Trépas :** quand il fixe une cible, DD 25 Esprit ou **Marqué** — un sort funeste s'installe (malchance, déclin sur les scènes suivantes) **Morsure lente :** sous **Mental 80**, **1d8** + une **Hémorragie qui ne cesse pas** d'elle-même (déclin certain) **Présage :** sa seule apparition glace — DD 20 Esprit ou **–10 %** ; les bêtes fuient **Toujours le premier :** patient, inévitable — on ne le distance pas **Faiblesse :** dégâts de Flux ; lever la Marque demande un **rite** (les peuples de Tembeka les connaissent) ou un acte tourné vers la vie

> *“Le lézard qui, dans la légende, arriva avant le caméléon — et apporta la mort au monde. Le voir, c'est savoir que quelqu'un est déjà promis.*

⚔ Les peuples de Tembeka

Hostiles courants : **pillards et brigands** des cols. Pas de fiche dédiée — reprends les **Ennemis humanoïdes** (sous-fifre, lieutenants, boss) et habille-les en montagnards (fourrures, embuscades de hauteur, Imbuzi en monture).

□□ Le coin mignon de Tembeka

Petites bêtes inoffensives des cimes.

- **L'Imbuzana** — chevreau d'Imbuzi, tout en laine et en pattes branlantes.
- **Le Siffleur** — petite boule des éboulis qui **siffle** d'écho en écho à travers les vallées ; guetteur de compagnie.
- **Le Papillon des cimes** — papillon duveteux aux ailes luminescentes qui dérive dans l'air froid la nuit.
- **Le Galet** — minuscule créature de pierre qui roule et se blottit, collectionne les cailloux brillants (un golem nain attendrissant).

□□ BIOME DE LA JUNGLE CORROMPUE — Aurélia

*L'est de Soltera, après le désert : jungle dense sur les pentes, marécages et mangroves vers la côte. Inspiration aztèque / méso-américaine. Préréglage : substrat **Bête + Myr**, curseur **Fantasy corrompu**, ambiance moiteur / canopée / eau noire / pyramides envahies / Flux sauvage. Origine de la corruption : la cité d'**Aurélia**, scellée ici il y a des années — et qui **revient**. Les **gisements***

***de Myr** affleurent partout et pourrissent l'écosystème. □□ Terre-mère des corruptions : c'est ici que naissent l'Absorat, l'Amas Suppliant, le Colosse de Charnier, le Nid… (voir Créatures, en tête de bestiaire).*

□□ L'OCELOTL — panthère sacrée *(compagnon très prisé)*

Bête (félin) · Niveau 7 · Élite · prédateur de canopée · familier prisé **Phys** 65 · **Agi** 85 · **Perc** 80 · **Esp** 35 · **Char** 45 · **Mental** 25 **PV** 72 · **Armure** 5 · **Vitesse** 12 m (grimpe & nage) · **Init** +16 **Attaque — Bond & morsure :** sous **Agi 85**, **3d8** + DD 25 Physique ou **À Terre** (plaquage) **Chasseuse de canopée :** embuscade depuis les arbres → avantage + dégâts bonus **Familier prisé :** loyale et prestigieuse (les guerriers d'Aurélia s'en parent) ; dressable **Faiblesse :** à découvert, son embuscade tombe ; loyale mais pas invincible

> *“La panthère des ruines : statut, terreur et compagne.*

□□ LE CUETZPALIN — saurien de sel *(monture & bétail)*

Bête (reptile) · Niveau 5 · Élite (sauvage) / monture · semi-aquatique **Phys** 70 · **Agi** 55 · **Perc** 55 · **Esp** 20 · **Char** 20 · **Mental** 15 **PV** 65 · **Armure** 7 (écailles) · **Vitesse** 9 m (nage 12 m) · **Init** +8 **Monture tout-terrain :** marche, **grimpe et nage** — la seule vraie façon de franchir jungle ET marais **Bétail :** élevé pour viande, cuir écailleux et œufs ; placide une fois dressé **Attaque (sauvage) — Morsure & coup de queue :** sous **Phys 60**, **2d8** + recul

> *“Gros lézard de bât, pilier des cités de jungle (faute de chevaux).*

□□ LE QUETZAL — oiseau-soleil *(sacré)*

Bête (oiseau) · Niveau 3 · ambiant / sacré · vol **Phys** 20 · **Agi** 80 · **Perc** 75 · **Esp** 25 · **Char** 60 · **Mental** 40 **PV** 25 · **Armure** 1 · **Vitesse** vol 18 m · **Init** +12 **Plumage-soleil :** plumes irisées qui flamboient au soleil — sacrées, signe de bon augure, convoitées des prêtres **Indicateur de pureté :** sa présence apaise un peu la corruption — **là où niche un Quetzal, le Myr n'a pas tout gangrené Faiblesse :** farouche et fragile ; sa rareté en fait une cible de braconnage

> *L'oiseau resplendissant des temples.*

□□ LE COYAMETL — sanglier-titan *(super-herbivore)*

Bête (méga-herbivore) · Niveau 11 · Majeur · troupeau · semi-blindé **Phys** 92 · **Agi** 30 · **Perc** 55 · **Esp** 25 · **Char** 25 · **Mental** 20 **PV** 260 · **Armure** 12 (cuir + plaques) · **Vitesse** 9 m · **Init** +6 · **Résilience 3** · **Domination 3 Attaque — Charge à défenses :** sous **Phys 78**, **5d8** + DD 25 Physique ou **À Terre** (renversé/empalé) **Tank vivant :** réduction de dégâts ; quasi rien ne l'entame de face **Troupeau :** une débandade piétine (danger de terrain) **Faiblesse :** lent à tourner — le flanquer ; le provoquer est une folie

> *Énorme sanglier cuirassé des fourrés. Variante à corne unique pour un profil plus « rhinocéros ».*

⚠ LES ANOMALIES *(l'horreur — rejetons du Myr)*

Aberration · Niveau variable (Élite → Apex) · près des gisements de Myr **Phys** 50 · **Agi** 50 · **Perc** 40 · **Esp** 30 · **Char** 10 · **Mental** 90 **PV** ~120 (Élite) · **Armure** variable · **Init** +10 · **Résilience 3** (Majeur+) **Pas deux pareilles :** chaque Anomalie est une **violation de la réalité** née du Myr brut — chair retournée, géométrie fausse, gravité ou temps déréglés autour d'elle **Attaque — Distorsion :** sous **Mental 90**, **3d8** + un effet aléatoire (téléporte la cible · inverse une stat · fige · mute · échange deux positions) **Aura de Myr :** à proximité, DD 25 Esprit/tour ou corruption rampante (–10 %, mutations légères) **Faiblesse :** tarir ou **sceller le gisement de Myr** qui la nourrit — privée de sa source, elle se défait

> *On ne les comprend pas, on les contient. Là où le Myr affleure, la réalité saigne.*

□□ LE CIPACTLI — saurien corrompu *(prédateur du marais)*

Bête (saurien · Myr) · Niveau 10 · Majeur · embuscade aquatique **Phys** 88 · **Agi** 45 · **Perc** 65 · **Esp** 20 · **Char** 15 · **Mental** 40 **PV** 230 · **Armure** 12 (cuir blindé) · **Vitesse** 6 m (nage 12 m) · **Init** +8 ·

Résilience 3 · **Domination 3 Attaque — Morsure & roulade :** sous **Phys 72**, **5d8** + DD 25 Physique ou **Immobilisé** (saisi) → entraîné sous l'eau noire (noyade) **Embuscade immergée :** tapi dans l'eau noire, invisible → **surprise quasi garantie Chair de Myr :** près d'un gisement, **régénère 2d6/tour** ; sa morsure peut infecter (corruption rampante, DD 25 Physique) **Faiblesse :** loin du Myr il ne régénère plus ; lent à terre ; le ventre mou

> *Le crocodile primordial des eaux mortes — plus il y a de Myr, moins il meurt.*

□□ LES NOYÉS *(morts de l'eau noire)*

Mort-vivant aquatique · Niveau 6 · Élite · meute · embuscade **Phys** 60 · **Agi** 40 · **Perc** 50 · **Esp** 30 · **Char** 15 · **Mental** 45 **PV** 60 · **Armure** 4 · **Vitesse** 6 m (nage 12 m) · **Init** +6 — immunisé **poison** / **Paniqué Attaque — Étreinte du noyé :** sous **Phys 55**, **2d8** + DD 25 Physique ou **agrippé** et **entraîné sous l'eau** (noyade, dégâts/tour) **Appel de l'eau noire :** voix et appels à l'aide des disparus → DD 25 Esprit ou s'approcher du bord **En meute :** se relèvent du limon, encerclent, tirent vers le fond **Faiblesse :** le feu ; lents hors de l'eau ; **apaiser/purifier les corps** les met au repos

> *Ceux que le marais a pris ne s'en vont jamais vraiment.*

□□ LES MAGES RECLUS *(ermites d'Aurélia)*

Humanoïde (mage) · Niveau 8 · Élite · solitaire · rarement hostile **Phys** 30 · **Agi** 45 · **Perc** 65 · **Esp** 85 · **Char** 60 · **Mental** 90 **PV** 50 · **Armure** 2 · **Vitesse** 9 m · **Init** +10 **Sorts de Maître :** sous **Mental 90**, **5d6+** et effets (boucliers, entraves, illusions) **Pas agressif :** vit retiré au cœur de la magie florissante d'Aurélia ; **parlemente** plutôt qu'il ne combat — précieuse source de savoir (le Myr, la **cité revenue**, Minerva) **Mais à ne pas provoquer :** acculé, un archimage reclus est mortel **Faiblesse :** fragile au corps-à-corps ; le couper de sa concentration

> *Aurélia est réputée pour sa magie : ses ermites en savent plus que quiconque sur la cité qui ressurgit.*

□□ LES TZINACAN *(vermine — chauves-souris vampires)*

Bête (nuée) · Niveau 3 · Sbire-essaim / danger de terrain · nocturne **Phys** 20 · **Agi** 75 · **Perc** 70 (écholocation) · **Esp** 10 · **Char** 5 · **Mental** 20 **PV** 15 (nuée) · **Armure** 1 · **Vitesse** vol 15 m · **Init** +14 **Saignée :** dans/adjacent à la nuée → **auto 1d6** + **Hémorragie** (elles boivent le sang) **Nocturnes :** chassent en masse la nuit ; le jour, suspendues dans les ruines et grottes **Nuée :** obscurcit, désoriente, fond sur la chaleur et le sang **Faiblesse :** le feu, la lumière, la fumée ; un grand spécimen (**Camazotz**) peut mener la nuée

> *La nuée du dieu chauve-souris : on l'entend grésiller avant de la sentir mordre.*

□□ LA HARPIE (*prédateur de canopée)*

Bête-humanoïde (corrompue) · Niveau 7 · Élite · embuscade aérienne **Phys** 55 · **Agi** 85 · **Perc** 80 · **Esp** 35 · **Char** 60 · **Mental** 40 **PV** 65 · **Armure** 4 · **Vitesse** vol 18 m · **Init** +18 **Attaque — Serres en piqué :** sous **Agi 85**, **3d8** (avantage en piqué depuis la canopée) **Chant trompeur :** imite voix et appels → DD 25 Esprit ou la cible s'expose / s'écarte du groupe **Rapt :** sur une cible plus légère, peut l'**emporter** dans les airs **Faiblesse :** au sol, malhabile — la forcer à se poser

> *Mi-rapace mi-femme, elle chante d'une voix connue avant de fondre.*

□□ LE VIDE-SANG (*le chupacabra d'Aurélia)*

Bête (cryptide) · Niveau 6 · Élite · traqueur nocturne solitaire **Phys** 55 · **Agi** 80 · **Perc** 80 · **Esp** 30 · **Char** 20 · **Mental** 35 **PV** 60 · **Armure** 6 (peau coriace, épines dorsales) · **Vitesse** 12 m (grimpe, bondit) · **Init** +16 **Attaque — Crocs suceurs :** sous **Agi 80**, **2d8** + **draine le sang** (Hémorragie ; il se soigne d'autant) **Saigneur furtif :** frappe la nuit, isole une proie ou une bête, la laisse **exsangue** — on trouve les carcasses avant la créature (mystère / enquête) **Insaisissable :** discret, fuyant, souvent nié **Faiblesse :** la lumière, les pièges ; l'appâter avec du bétail

> *On accuse mille choses pour les bêtes vidées de leur sang… personne ne croit à ce qui les vide vraiment.*

□□ Le coin mignon d'Aurélia

Petites bêtes inoffensives de la jungle-marais.

- **L'Axolotl** — petite salamandre souriante des bassins de temple ; **repousse ses membres**, paisible et attachante.

- **La Rainette-bijou** — minuscule grenouille aux couleurs de joyau ; magnifique… mais on ne la lèche pas (peau toxique).
- **L'Ozomatli** — petit singe espiègle et bavard, compagnon farceur (vole tout ce qui brille).
- **Le Lumignon** — insecte luisant doucement touché par le Myr, sans danger : une lanterne flottante du marais (la corruption n'enfante pas que des horreurs).

□□ MERS & OCÉANS *(catégorie transverse)*

*L'océan touche toutes les côtes de Sicard — une **catégorie mondiale**, à organiser par profondeur (côtes & hauts-fonds · haute mer · abysses). La mer appartient aux **Ossians** et à leur déesse **Grunoda** ; ses **Enfants** nommés en sont les seigneurs.*

— LES MERS OSSIANNES *(signature) —*

□□ LES OSSIANS *(le peuple de l'eau)*

*Humanoïde aqueux · né, dit la légende, de la **dernière larme du Titan*** Êtres à la **peau translucide**, dont le **cœur est une orbe brillante** visible sous la chair. Ils vivent dans des **cités semi-immergées** ; leurs quatre grandes colonies s'ancrent aux confins de Sicard. Peuple de marins et de guerriers, fidèles de **Grunoda**. ⚠ *Les Ossians sont une **race jouable**, pas des monstres — on ne les statte pas en ennemis. Pour de l'hostilité humaine en mer, voir les **Pirates** ci-dessous.*

> *(Détail des cités — Arsolane, Iboriqia, Anokala — à venir dans l'encyclopédie des régions.)*

□□ KIKIA — la Mère des Céphalopodes *(Enfant de Grunoda)*

*Apex · Niveau 17 · gardienne d'**Arsolane**, la cité de cristal* **Phys** 95 · **Agi** 60 · **Perc** 80 · **Esp** 40 · **Char** 30 · **Mental** 60 **PV** ~650 · **Armure** 12 · **Résilience 5** · **Domination 5 Attaque — Forêt de tentacules :** sous **Agi 60**, **5d8**, allonge énorme, **Immobilise** plusieurs cibles **Domination = ses bras :** chaque tentacule agit, agrippe et broie — elle **tient tête à une flotte entière Encre des abysses :** nuage qui aveugle une zone **Faiblesse :** sa tête, au-delà des bras ; l'attirer en eau peu

profonde

□□ GRUKITA — le Dévoreur *(Enfant de Grunoda)*

*Apex · Niveau 17 · gardien d'**Iboriqia**, la cité de perle* **Phys** 97 · **Agi** 70 · **Perc** 80 · **Esp** 25 · **Char** 20 · **Mental** 50 **PV** ~660 · **Armure** 10 · **Résilience 5** · **Domination 5 Attaque — Mâchoire translucide :** sous **Agi 70**, **6d8**, **engloutit** les plus petits ; **invisible dans l'eau** (translucide → surprise quasi garantie) **Frénésie :** plus il y a de sang, plus il frappe — **tient tête à une armée Faiblesse :** son ombre le trahit à contre-jour ; les branchies

⚡ NITOKA — le Borgne *(Enfant de Grunoda)*

*Apex · Niveau 17 · gardien d'**Anokala**, la cité de fer* **Phys** 90 · **Agi** 75 · **Perc** 70 · **Esp** 35 · **Char** 25 · **Mental** 85 **PV** ~640 · **Armure** 10 · **Résilience 5** · **Domination 5 Attaque — Décharge :** sous **Mental 85**, **5d8 foudre** conduite par l'eau (touche tout ce qui est immergé autour de la cible — se regrouper = mortel) **Serpent électrique : tient tête à une armée** en mer **Faiblesse :** son **œil aveugle** (l'attaquer de son côté borgne) ; l'isoler de l'eau

> *Le reste de la faune marine (hauts-fonds, haute mer, abysses, pirates) est **réservé — à construire par JR**.*

⚜ DIVINITÉS (les vrais dieux)

> **Ce que sont les dieux :** des mortels ayant acquis un **Aspect** (l'Hiver, la Mort, la Nature…) auprès de son précédent porteur. La transmission se fait de trois façons — **arraché** (les usurpateurs, comme Nivalis), **donné** en legs (Ven'yr), ou **gagné** en duel ou en concours (Thalira, Nikoria). Tuer l'avatar d'un dieu ne le « tue » pas : l'Aspect **passe à qui l'emporte**. **Ils ne sont liés à aucune région.** Les dieux parcourent Sicard tout entier — on peut croiser n'importe lequel n'importe où. **Hors barème (Niveau 30+).** Un dieu n'est pas une rencontre équilibrée : c'est un **événement**. On le fuit, on le scelle, on parlemente, ou on lui dispute son Aspect.

NIVALIS — Dieu de l'Hiver *(Niveau 30+)*

FORME D'ANTAN — l'Oni Bleu *(son visage de duelliste, le plus souvent rencontré)* **Phys** 90 · **Agi** 95 · **Perc** 90 · **Esp** 85 · **Char** 80 · **Mental** 99 **PV** ~800 · **Armure** 12 · **DD effets** 30 · **Init** +22 · **Résilience 5** · **Domination 5 Attaque — Épée de Glace** (une main) : sous **Agi 95**, **5d8** + DD 30 Physique ou **Immobilisé** (gelé sur place) **Aura de l'Hiver :** zone permanente — Ralentissement à quiconque approche (DD 25 Physique pour agir normalement) **Familier — Loup des Glaces borgne :** un Loup de Givre **adulte** combat à ses côtés (Majeur, PV 215, agit à son propre tour) **On ne le tue pas aux PV :** vaincre l'avatar le **bannit** — et l'**Aspect de l'Hiver** devient saisissable par qui l'a abattu.
FORME DIVINE — le Géant des Glaces *(cataclysme, pas un statblock)* Un titan de glace dont la seule présence **déchaîne les éléments et détruit le décor**. Ce n'est pas un combat : c'est une scène de **survie / fuite / scellement**. Blizzard aveuglant, terrain qui se brise, froid mortel chaque tour. À ne sortir que pour un climax de fin du monde.

VEN'YR — Dieu de la Mort et des Tempêtes *(Niveau 30+)*

> **Le dieu d'exception :** contrairement à ses confrères, Ven'yr n'a pas **arraché** son Aspect — on le lui a **donné**, libérant son ancien porteur. Le seul dieu « légitime » du panthéon, et cela le rend **serein** là où les usurpateurs sont avides.

FORME MORTELLE — le Roi-Moine Pyrax *(son visage d'antan)* Un roi pyrax ayant renoncé au trône pour le cloître. **Extrêmement calme et non-violent.** Ce n'est pas une rencontre de combat : c'est un sage serein. Les PJ peuvent le croiser, recevoir son conseil, et ne jamais savoir qu'ils ont parlé à la Mort. Il ne lèvera pas la main — il accepte toute chose, y compris sa propre fin.
FORME DIVINE — le Géant-Corbeau Blanc *(la Mort et la tempête incarnées)* **Phys** 90 · **Agi** 85 · **Perc** 95 · **Esp** 95 · **Char** 90 · **Mental** 99 **PV** ~800 · **Armure** 12 · **DD effets** 30 · **Init** +20 · **Résilience 5** · **Briser les Chaînes** · **Domination 5 Attaque — Faux de Tempête :** sous **Mental 99**, **6d8** (mort + foudre) **Aura de Trépas :** quiconque approche flétrit — DD 30 Esprit ou **1d10/tour** (décrépitude) **Maîtrise du ciel :** appelle l'orage — foudre traçante, bourrasques (repoussé + À Terre), ténèbres **On ne le combat pas, on l'accepte :** force calme du destin, il n'agit que lorsque la mort ou la tempête sont **dues**. Le défier, c'est défier l'ordre des choses — pas un combat qu'on « gagne ».

THALIRA — Déesse de la Nature *(Niveau 30+)*

>

> **Acquisition :** jadis **Humanima** et **non-combattante**, elle a pourtant gagné son Aspect en **duel** — haut la main, car la nature elle-même s'est battue pour elle.

FORME MORTELLE — une Humanima Felidae *(sous-type variable)* : tantôt léonine, tantôt léopard, tantôt autre ; douce et non-violente.
FORME DIVINE — la Bête-Monde Un colosse d'écorce, de lianes et de fourrure, couronné de ramures : la **nature sauvage incarnée**. Une ménagerie de bêtes-esprits tournoie autour d'elle, les fleurs éclosent dans ses pas. Elle devient n'importe quel animal — ou tous à la fois. **Phys** 90 · **Agi** 90 · **Perc** 95 · **Esp** 90 · **Char** 85 · **Mental** 99 · **PV** ~800 · **Armure** 12 · **Résilience 5** · **Domination 5 Pouvoir :** commande bêtes et plantes ; **l'écosystème entier se retourne** (ronces, hardes, prédateurs) ; régénère sans fin **On ne combat pas la Nature :** elle ne devient hostile que lorsqu'on **saccage le sauvage**. La voie, c'est l'harmonie — ou la fuite.

NIKORIA — Déesse de l'Art et des Artisans *(Niveau 30+)*

> **Acquisition :** Pyrax de renommée mondiale, descendante d'**Ignoria Gaunt**. Là où les autres saisirent leur Aspect durant la Guerre Sainte, Nikoria s'éleva **plus tard** — en remportant le **concours** que lui proposa l'ancien porteur.

FORME MORTELLE — une Pyrax artisane au talent reconnu dans tout Sicard.
FORME DIVINE — l'Œuvre Vivante Une silhouette d'or en fusion, de gemmes et de lumière de forge, qui **se resculpte sans cesse** en nouveaux chefs-d'œuvre ; autour d'elle, des **œuvres animées** (statues, automates) s'éveillent. Ses mains façonnent toute matière. **Phys** 80 · **Agi** 85 · **Perc** 90 · **Esp** 90 · **Char** 95 · **Mental** 99 · **PV** ~800 · **Armure** 12 · **Résilience 5** · **Domination 5 Pouvoir : anime des chefs-d'œuvre** (statues/automates — sa Domination) ; remodèle la matière ; forge armes et pièges instantanés ; une beauté qui subjugue (DD 30 Esprit ou **Charmé**) **L'impressionner vaut mieux que l'affronter :** elle révère la vraie création — un **concours** d'art ou d'artisanat la touche plus qu'une lame.

KISTIS — Déesse de la Terre et de la Force *(Niveau 30+)*

> **Acquisition :** une **Elkhor**, grande générale, qui **arracha** l'Aspect en tuant son ancien porteur **d'un seul coup**. La guerrière du panthéon — directe, brutale,

> sans détour.

FORME MORTELLE — la Générale Elkhor *(son visage de conquérante)* Une Elkhor colossale, harnachée de guerre : force pure et duelliste sans égale, qui commande des armées. On peut l'affronter comme un boss martial — mais espérer frapper plus fort qu'elle est une chimère. **Phys** 99 · **Agi** 80 · **Perc** 80 · **Esp** 70 · **Char** 85 · **Mental** 60 **PV** ~800 · **Armure** 14 · **DD effets** 30 · **Init** +16 · **Résilience 5** · **Briser les Chaînes** · **Domination 5 Attaque — Frappe sismique :** sous **Phys 99**, **6d8** + DD 30 Physique ou **À Terre** (l'onde de choc renverse tout autour) **Commandement :** ses troupes — ou la terre elle-même — répondent à sa Domination
FORME DIVINE — la Montagne qui Marche Un titan de roche vivante, la terre faite chair : son pas déclenche des séismes, elle dresse murs et piques de pierre, broie et soulève le sol. Immuable, inarrêtable — la puissance de la terre incarnée. **Pouvoir :** séismes, remodelage du terrain (murs, gouffres, piques), une force qui broie tout ; **rien ne la déplace**. **On ne la repousse pas, on l'évite :** elle est la masse de la montagne — la défier de front, c'est défier une avalanche.

KISTIS — Déesse de la Terre et de la Force *(Niveau 30+)*

> **Acquisition :** Elkhor et **grande générale**, elle a arraché l'Aspect en **tuant** son précédent porteur — d'un **seul coup**. Une usurpatrice, comme Nivalis, mais par la pure puissance.

FORME MORTELLE — la Générale Elkhor : une stratège imposante, meneuse d'armées, dont la force est déjà légendaire parmi les mortels.
FORME DIVINE — la Montagne qui Marche Un colosse de pierre vivante et de minerai, couronné des ramures de son sang elkhor, dont chaque pas fait trembler le sol. La terre se dresse à sa volonté. **Phys** 99 · **Agi** 55 · **Perc** 70 · **Esp** 60 · **Char** 70 · **Mental** 95 · **PV** ~850 · **Armure** 16 · **Résilience 5** · **Domination 5 Attaque — Poing tectonique :** sous **Phys 99**, **6d8** + DD 30 Physique ou **À Terre** (onde de choc) **Maîtrise de la terre :** soulève murs et pics de roche, ouvre des failles, lance des rochers ; **inamovible Poigne brisante :** sa force ne souffre aucune résistance — ce qu'elle saisit, elle le broie **On ne l'emporte pas par la force :** élevée d'un seul coup parfait, elle **respecte la puissance** — un défi d'honneur ou une démonstration de force la touche plus que la ruse.

MINERVA — Déesse de la Magie *(Niveau 30+ · scellée)*

>

> **Minerva Aurélia Sicaris**, jadis **reine d'Aurélia** (royaume Miralide) et **plus grande mage de son temps**. Meneuse de la Guerre Sainte, elle et son royaume furent **accusés à tort de trahison**, puis **scellés** avec une partie de sa famille. ⚠ *C'est ce sceau qui corrompt l'est de Soltera — la cité d'Aurélia qui « revient », c'est son royaume qui remonte.*

FORME MORTELLE — la Reine Miralide : une femme d'une beauté saisissante, longs cheveux noirs, **ailes multicolores**.
FORME DIVINE — inconnue. Nul ne l'a jamais vue : scellée depuis la Guerre Sainte, sa vraie forme divine reste un **mystère** — ce qu'elle deviendra, une fois libérée, est une question de campagne. **Si on croise son avatar (souvenir, rêve, sceau qui faiblit) :** archimage absolue — **Mental 99**, magie de Maître, boucliers, télékinésie, sorts de siège. Mais l'enjeu n'est jamais de la vaincre : c'est le **sceau** — le rompre, ou le tenir.

THALOMEN — Dieu de la Magie *(Niveau 30+ · le plus puissant du panthéon)*

> *« L'homme qui rit pour ne pas pleurer. »* Miralide, **fils du roi et de la reine** (donc de Minerva), **héros de la Guerre Sainte**. **Premier mortel à arracher un Aspect** — dont l'ancien porteur parut **soulagé**. Il a scellé **Irmis, dieu du Chaos**, dans une **prison temporelle**. **Seul membre non scellé de sa famille** , il enferme régulièrement ses souvenirs dans un **journal** pour ne pas céder à la culpabilité. Son rôle : **observer sans intervenir**. Nonchalance légendaire — mais c'est le dieu **le plus fort**.

FORME MORTELLE — le Médecin de peste rieur : un humanoïde masqué au long bec, goguenard et détaché. Beaucoup pensent que le rire cache ses véritables intentions.
FORME DIVINE — l'Observateur Masqué Un colosse drapé de nuit et d'écriture arcanique, masque-bec d'os et de lumière d'étoiles, **constellé d'yeux qui voient tout**. Il ne frappe pas : il **scelle**, retranchant une menace de la réalité ou du temps — comme il le fit d'Irmis. **Phys** 70 · **Agi** 80 · **Perc** 99 · **Esp** 99 · **Char** 85 · **Mental** 99 · **PV** ~900 · **Armure** 12 · **DD effets** 30 · **Résilience 5** · **Domination 5 Verbe de Scellement :** sous **Mental 99** — au lieu de tuer, **bannit ou fige** la cible (hors de la réalité, ou hors du temps) ; DD 30 Esprit pour seulement résister un instant **Maîtrise absolue :** voit tout, contre n'importe quel sort, défait la magie adverse d'un mot **On ne le combat pas :** il observe. Deviens une vraie menace à l'ordre, et il te **scelle** d'un geste las. Le défier, c'est espérer qu'il juge l'affaire indigne de son effort.

GRU'NODA — Déesse de l'Eau et de la Vie *(Niveau 30+)*

> **Acquisition (donnée, au bout d'une rédemption) :** jadis **Gruaka « la Sanglante »**, reine guerrière de l'empire **Ossian**, actrice du **génocide des Protéides** — elle ne vivait que pour le combat (« la survie est la récompense des puissants »). Pendant la Guerre Sainte, elle se fit un nom par pur plaisir du carnage. Puis on lui **arracha sa fille** — parce qu'elle n'avait pas été assez forte — et pour la première fois elle comprit que la force protège autant qu'elle détruit. L'ancien porteur de la Vie lui **donna** alors l'Aspect. Nul ne comprit ; elle, la première. Elle prit le nom de **Grunoda**.

FORME MORTELLE — la Chef de guerre Ossian : une Ossian musclée, meneuse au combat. **FORME DIVINE — la Mère des Abysses :** une hybride gigantesque d'Ossian et de **calamar géant**, dont les bras enserrent des flottes entières. **Phys** 95 · **Agi** 75 · **Perc** 80 · **Esp** 75 · **Char** 80 · **Mental** 99 · **PV** ~850 · **Armure** 12 · **Résilience 5** · **Domination 5 Attaque — Étreinte des profondeurs :** sous **Mental 99**, **6d8** + **Immobilisé** (tentacules) → entraîné sous l'eau **Eau & Vie :** soulève la mer (raz-de-marée), guérit et ranime les siens, **commande ses Enfants** (Kikia, Grukita, Nitoka — voir Mers & Océans) **Mère protectrice :** elle ne combat plus pour détruire mais pour **protéger** les Ossians — l'attaquer, c'est affronter tout l'océan

> *De la Sanglante à la Mère : la seule à avoir changé de nom en changeant de cœur.*

GRU'NODA — Déesse de l'Eau et de la Vie *(Niveau 30+)*

> **Acquisition (donné) :** jadis **Gru', « la Sanglante »**, reine guerrière de l' **empire Ossian** — qui prit part au **génocide Protéide** et ne vivait que pour le combat (la survie, récompense des puissants). Durant la Guerre Sainte, elle se fit un nom non pour s'élever, mais **par pur plaisir de la lutte**. Tout bascula quand sa **fille lui fut arrachée**, injustement — parce qu'elle n'avait pas été assez forte. Pour la première fois, elle comprit que la force ne sert pas qu'à détruire : elle **protège**. À cet instant, l'ancien **Aspect de la Vie se donna à elle** — nul ne comprit, elle la première. Elle changea de nom : **Grunoda**.

FORME MORTELLE — la Cheffe de guerre Ossian : une Ossian musclée, meneuse d'armées.

FORME DIVINE — la Reine-Kraken : une hybride gigantesque d'Ossian et de **calamar géant**. **Phys** 95 · **Agi** 70 · **Perc** 80 · **Esp** 75 · **Char** 80 · **Mental** 99 · **PV** ~850 · **Armure** 12 · **Résilience 5** · **Domination 5 Attaque — Étreinte des profondeurs :** sous **Mental 99**, **6d8** + DD 30 Physique ou **Immobilisé** (happé par les tentacules) **Eau & Vie :** soulève la mer (raz-de-marée, maelström) ; **donne et reprend la vie** — soigne les siens, fait éclore ou faner **Mère des monstres :** ses **Enfants** (les grands gardiens nommés) répondent à son appel **Deux visages :** la Sanglante qui détruit, la Mère qui protège — selon qu'on menace les siens ou non

> *On ne sait jamais laquelle on réveille : la reine de sang, ou la déesse qui couve la vie.*