

# Bestiaire



Affamé.....	2
Ungral.....	3
Faengral.....	3
Maelgral.....	3
Anguille des rivières.....	4
Animaux sanguinaires.....	4
Astirax.....	5
Bandit.....	6
Chef bandit [Joker].....	6
Boro.....	7
Chat des savanes.....	8
Dragon de mer [Joker].....	9
Géant.....	10
Gobelin.....	11
Soldat Gobelin.....	11
Cavalier worg.....	11
Maraudeur Renifleur.....	12
Goblours.....	13
Golem.....	14
Hobgobelin.....	15
Légat.....	16
Chasseur de sorcières.....	16
Gardien d'obsidienne.....	17
Légat inférieur.....	18
Légat soldat.....	19
Soeur indulgente.....	20
Seigneur Umbral.....	21
Voix de l'Ombre.....	22
Léopard des plaines.....	23
Orque.....	24
Recrue Orque.....	24
Soldat Orque.....	24
Elite Orque.....	25
Eclaireur Orque.....	25
Chef Orque [Joker].....	26
Ort.....	27
Oruk.....	28
Chef Oruk [Joker].....	28
Vigdir.....	29
Meruros.....	29
Tadulos.....	30
Wogren.....	31
Jeune Wogren.....	31
Appendice.....	32



## Affamé

Le choc initial de la mort et la prise de conscience, ensuite, que l'on est devenu un mort-vivant provoquent une terrible réaction psychologique qui mène presque immédiatement à la folie, puis à la paranoïa, à une rage violente, et à la soif de sang. Un jet d'Âme permet à une créature mort-vivante de contenir ses pulsions envahissantes, mais uniquement pendant une courte période.

Une créature affamée conserve son Intelligence et la plus grande partie de sa mémoire, mais, à mesure que son corps se dégrade, son esprit, lui aussi, se désagrège. La créature se décompose graduellement, et perd son intelligence en même temps que sa véritable conscience, sa mémoire et le contrôle de ses actes. À mesure que ses caractéristiques mentales deviennent de plus en plus faibles, la créature se détériore en tous points et revient à un état plus sauvage, jusqu'à devenir un monstre errant cannibale.

À partir du moment où il se réveille d'entre les morts, un Affamé ressent un appétit magique pour la chair vivante, et ce n'est qu'en consommant que la créature se maintient en vie. Cette faim devient très vite la principale motivation de l'Affamé même après que son âme se soit désagrégée. Si un Affamé ingurgite au moins une fois par semaine l'équivalent d'un gros repas de chair fraîche provenant d'une créature dotée d'intelligence (et dont le Trait d'Âme est au moins égal au sien), il peut se prémunir contre la décomposition de son corps et de son esprit. S'il ne le fait pas il subit chaque semaine un malus de -1 en Intellect et en Âme. La deuxième semaine il perd un dé en Intellect et en Âme, et subit un malus de -1 en Charisme, et ainsi de suite jusqu'à un minimum de d4. Un elfe qui devient un Affamé peut ainsi survivre en dévorant les chairs de nains, de gobelins, mais pas en se nourrissant de celles de lapins ou d'ours.

Malgré l'horreur de leur situation, les Affamés ont, également du fait de leur folie, un puissant instinct de survie, et seules les âmes dont la volonté est la plus forte parviennent à se mettre elles-mêmes un terme à leur propre vie pour en finir. En réussissant un jet d'Âme avec deux Relances, une créature mort-vivante peut tenter de se détruire intentionnellement, afin que son corps finisse démembré ou qu'il soit réduit en cendres (en se jetant dans le feu ou du haut d'une falaise, par exemple). Ce genre de tentatives devient de plus en plus rare à mesure que l'esprit de la créature se

détériore et qu'elle perd le contrôle de ses actes. Un personnage Affamé ne peut pas tenter ce jet plus d'une fois par mois. L'échec se solde par une période de folie manifeste, au cours de laquelle la soif de sang se fait de plus en plus vive, jusqu'à ce que la créature soit plongée dans une rage cannibale pouvant durer des jours, voire des semaines.



## Ungral

Le premier stade de non vie de la plupart des personnages se nomme Ungral. Les Ungrals sont généralement suffisamment intelligents pour chasser seuls, poursuivant leurs proies à la lisière de la civilisation, attaquant les fermes isolées et les hameaux à la nuit tombée. La plupart de ces créatures apprennent à se dissimuler sous la surface de l'eau (marécages, lacs) pendant la journée. Quand vient la nuit, ils rampent hors de leur refuge et pénètrent dans les villages installés près de rivières ou dans les cités côtières pour chasser.

En mer de Pellurie, les morts-vivants amphibies sont devenus un véritable problème, et la plupart des communautés côtières sont obligées de poster des navires qui surveillent les rivages en période nocturne.

Utiliser le profil de la créature avec les ajouts suivants:

<b>Défense</b>		
<b>Mort Vivant</b> — +2 Résistance, +2 pour récupérer d'un état Secoué		
<b>Sans Peur</b> — immunisé à la Terreur et l'Intimidation		
<b>Attaque</b>		
<b>Arme</b>	<b>Combat</b>	<b>Dégâts</b>
Morsure		For+d4

Si un Ungral passe une semaine sans se nourrir et que son Intellect ou son Âme est inférieur ou égal à d4, il devient définitivement un Faengral

## Faengral

Les Faengrals et les Maelgrals, dont l'Intelligence se rapproche de celle des animaux, privilégient logiquement la chasse sauvage, en meute, pour compenser la faiblesse de leurs caractéristiques mentales et de leur dextérité. Pendant la journée, ils se cachent dans les bois, les ruines et les cavernes, et, quand la nuit tombe, les meutes s'introduisent dans les villages et les avant-postes, où elles attaquent sans prévenir.

Ces meutes cauchemardesques ont forcé les communautés humaines à construire de hautes palissades et à fermer leurs portes pour toute la durée de la nuit. Quand ils attaquent, les Faengrals et les Maelgrals s'accrochent à leurs proies pour les faire chuter, et, guidés par leurs pulsions morbides, ils finissent souvent par se battre sauvagement entre eux.

Les Affamés sont des créatures des ténèbres, ils préfèrent se cacher dans des lieux secrets le jour et éviter le plus possible le soleil, attendant patiemment que la nuit tombe pour repartir en chasse. Bien que la lumière ne blesse pas physiquement les Affamés, elle semble les effrayer et affecter leur vision. Les morts-vivants préféreront toujours fuir la lumière du jour, et même la lumière émanant des torches et des lampes semble les déranger.

Utiliser le profil de la créature avec les ajouts suivants:

<b>Chasseur</b> —+2 en Perception et en Discrétion		
<b>Défense</b>		
<b>Mort Vivant</b> — +2 Résistance, +2 pour récupérer d'un état Secoué		
<b>Sans Peur</b> — immunisé à la Terreur et l'Intimidation		
<b>Attaque</b>		
<b>Arme</b>	<b>Combat</b>	<b>Dégâts</b>
Griffes		For+d6
Morsure		For+d4

Si un Faengral passe une semaine sans se nourrir et que son Intellect ou son Âme est inférieur ou égal à d4, il devient définitivement un Maelgral.

## Maelgral

Utiliser le profil d'un Zombie ou d'un Squelette suivant l'état de décomposition du corps.



## Anguille des rivières

Anguille des rivières				
Allure —				
Aquatique — Allure 4				
<i>Traits</i>				
<b>Agi</b>	<b>Âme</b>	<b>For</b>	<b>Int</b>	<b>Vig</b>
d4	d8	d6	d4 (A)	d6
Compétences : Combat d6, Perception d10				
<i>Défense</i>				
<b>Parade</b>		<b>Résistance</b>		
5		5		
<i>Attaque</i>				
<b>Arme</b>	<b>Combat</b>		<b>Dégâts</b>	
Constriction	d6		d8+d6	
<i>Notes</i> : ces monstres mordent sur un jet de Combat réussi et étreignent la victime avec une Relance. Le round dans lequel ils étreignent et chaque round suivant, ils provoquent For+d8 de dégâts. À son round d'action, la victime peut se libérer si elle réussit une Relance sur un jet de Force opposé.				

Les anguilles des rivières sont de longs reptiles aquatiques qui chassent à travers tous les cours d'eau d'Eredane. Sans défense sur la terre ferme, elles ne sont une menace qu'en milieu aquatique. Les plus imposantes de ces créatures peuvent mesurer plus de 6 mètres de long et peser 900 kg, mais la plupart n'atteignent que la moitié de ces mesures.

Les anguilles des rivières sont des prédateurs agressifs capables de faire chavirer les barques et les petits navires, dévorant ceux qui essaient de fuir à la nage. Sinon, elles attaquent les adversaires isolés, les étreignent et les emmènent dans un endroit sûr où elles pourront les dévorer.

## Animaux sanguinaires

Animal sanguinaire est un archétype qui s'applique à n'importe quel profil d'animal:

- l'Intellect n'est plus de type Animal (A)
- Taille +1 (Résistance +1 en conséquence),
- Force augmentée d'un dé (dégâts de même)

Les animaux sanguinaires parlent une langue qui leur est propre. Ils apprennent généralement aussi le Sylvain.



## Astirax

### Astirax

**Allure** 6 — course d6

**Terreur** (variable) — voir un Astirax oblige à faire un test de Terreur avec un malus entre 0 et -2

**Détection des Arcanes** — un Astirax peut détecter la magie comme par le pouvoir Détection des Arcanes. Il perçoit de plus automatiquement les émanations magiques: utilisation d'un pouvoir (ou activation d'un objet magique) direction et distance (jusqu'à 2,5kms par Rang du pouvoir utilisé)

#### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d4	d8	d6

**Compétences** : Perception d10, Sarcasme d8, Persuasion d8, Intimidation d6, Langue noire d4, Érénién d8, Orque d6

#### Défense

Parade	Résistance

**Intangible** — la créature est immatérielle et les armes normales ne peuvent l'affecter, contrairement à la magie et aux armes magiques

**Invisible** — un Astirax est invisible. Les attaques visant une cible invisible (en supposant que quelqu'un sache que l'Astirax est présent) subissent une pénalité de -6

**Point faible (argent)** — la véritable forme d'un Astirax est blessée par de l'argent, qu'il soit sous forme immatérielle ou qu'il possède un animal

**Possession animale** : — un Astirax peut posséder un animal en réussissant un jet d'Âme opposé à celui de la cible. Une cible possédée peut tenter de se libérer de l'Astirax une fois par jour

#### Attaque

**Absorption de la magie** — sur une attaque de mêlée réussie, un personnage perd 1d4 points de pouvoir s'il a un Atout d'Arcanes. S'il n'a plus de points de pouvoir, il doit faire un jet comme s'il utilisait l'Atout Drain de l'âme

Arme	Combat	Dégâts
Comme l'animal possédé		

Comme l'animal possédé

**Notes** : un Astirax est un esprit égaré, il ne peut agir physiquement que s'il possède un animal. Ils ne provoquent pas de transformation physique chez leur hôte, car ils n'ont pas de forme physique propre.

Les Astirax sont la plaie de tous les lanceurs de sorts d'Aryth. Izrador créa, éduqua et recruta les Astirax au cours des guerres du Troisième Âge pour aider ses serviteurs à trouver et à éradiquer tous les lanceurs de sorts qui oseraient se mettre en travers de sa route. Il savait que, sans l'aide de la magie, les peuples d'Aryth succomberaient rapidement face à ses armées. Aujourd'hui encore, les légats se voient attribuer un compagnon Astirax pour débusquer et tuer les derniers lanceurs de sorts qui se cachent au sein des populations asservies du monde.

Les Astirax sont des êtres désincarnés naturellement invisibles. Quand ils deviennent visibles, par exemple à cause d'un sort de divination, ils ont l'apparence d'animaux en décomposition. En fait, ils prennent l'apparence de tous les animaux dont ils ont pris possession au cours de leur vie, c'est pourquoi un vieil Astirax pourra ressembler à un golem animal fantôme, composé de différentes chairs animales en décomposition.



## Bandit

Bandit				
Allure 6 — course d6				
<i>Traits</i>				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6
<b>Compétences :</b> Combat d6, Escalade d6, Perception d6, Tir d6, Lancer d6, Discrétion d6				
<i>Défense</i>				
Parade		Résistance		
5		6 (+1 — armure)		
<i>Attaque</i>				
Arme	Combat		Dégâts	
Épée courte	d6		2d6	
Arc long 15/30/60	d6		2d6	
<i>Notes :</i>				
<i>Équipement</i>				
Amure de cuir (+1), épée courte ou autre arme, arc long et 10 flèches				

Les bandits sont communs, l'essentiel de l'attention de l'Ombre étant portée sur la guerre en Érethor et dans les Kaladrunes, peu de troupes sont assignées à la recherche et poursuite de bandits. Cependant lorsque ceux-ci deviennent gênants pour les voies d'approvisionnement, ou s'ils volent la propriété d'un légat, leur vie ne tient alors plus qu'à un fil.

Ce profil peut aussi être utilisé pour des réfugiés, ou des combattants peu entraînés et organisés.

## Chef bandit [Joker]

Bandit, Chef [Joker]				
Allure 6 — course d6				
<i>Traits</i>				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d8	d6	d8
<b>Compétences :</b> Combat d10, Escalade d6, Perception d6, Tir d10, Lancer d8, Discrétion d8, Intimidation d8				
<i>Défense</i>				
Parade		Résistance		
6		8 (+2 — armure)		
<b>Combatif</b> — +2 pour se remettre de l'état Secoué				
<b>Commandement</b> — les Alliés ont +1 pour se remettre de l'état Secoué				
<i>Attaque</i>				
Arme	Combat		Dégâts	
Épée longue	d10		2d8	
Arc long 15/30/60	d10		2d6	
<i>Notes :</i>				
<i>Équipement</i>				
Cotte de mailles (+2), épée longue ou autre arme, arc long et 20 flèches				



## Boro

Boro				
Allure 6 — course d6				
<i>Traits</i>				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d10	d12+4	d4(A)	d10
Compétences : Combat d8, Perception d6				
<i>Défense</i>				
Parade		Résistance		
6		9 (+2 — armure)		
Peau épaisse armure +2				
<i>Attaque</i>				
Charge +4 aux dégâts si charge d'au-moins 6m avant d'attaquer				
Arme	Combat		Dégâts	
Cornes	d6		d12+d6+4	
<i>Notes :</i>				

Les boros sont de gros animaux de troupeau, que l'on trouve en grand nombre dans les plaines centrales et méridionales d'Éredane. Leur corps volumineux est couvert d'une fourrure épaisse et légèrement bouclée, et deux grandes défenses jaillissent de leur mâchoire inférieure. Ils s'en servent autant pour se défendre que pour déterrer les plantes et les racines dont ils se nourrissent. Les Halfelins des plaines centrales ont domestiqué des boros et les utilisent comme animal de trait ou, plus rarement, comme source de nourriture. Les orques ont emmenés des milliers de boros dans les terres situées au nord de la mer de Pellurie, pour les entraîner et en faire des montures de combat.

**Capacité de transport.** Une charge légère pour un boro peut aller jusqu'à 140 kg. Une charge moyenne 280 kg et une charge lourde 420 kg. Un boro peut tirer jusqu'à 2 000 kg



## Chat des savanes

Chat des savanes				
Allure 8 — course d10				
<i>Traits</i>				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6 (A)	d6
Compétences : Combat d6, Perception d10				
<i>Défense</i>				
Parade		Résistance		
5		4 (-1 Taille)		
Taille -1				
<i>Attaque</i>				
À la gorge — attaque aux points faibles. Avec une Relance sur son jet d'attaque, il touche la zone la plus faiblement protégée.				
Arme	Combat		Dégâts	
Morsure	d6		d6+d4	
<i>Notes :</i>				



*Une paire d'yeux brillants réfléchit la lumière du campement, surgissant de l'obscurité de la plaine. Un instant, vous apercevez une silhouette féline qui disparaît silencieusement dans les herbes hautes.*

Les chats des savanes sont de grands félins vivant en meute qui chassent le caribou dans les terres du nord au cours de l'été et migrent au sud en hiver, pour chasser le boro des plaines centrales.

Les chats des savanes ne sont pas agressifs par nature, mais s'ils perçoivent un danger, ils défendront immédiatement leur meute.



## Dragon de mer [Joker]

Dragon de mer [Joker]				
Allure —				
Aquatique — Allure 6				
<i>Traits</i>				
<b>Agi</b>	<b>Âme</b>	<b>For</b>	<b>Int</b>	<b>Vig</b>
d6	d10	d12+6	d6(A)	d12
Compétences : Combat d10, Intimidation d12, Perception d8				
<i>Défense</i>				
<b>Parade</b>		<b>Résistance</b>		
7		17 (+4 Armure, +5 Taille)		
Armure +4 — peau d'écailles				
Grand — on ajoute +2 à ses jets d'attaque contre un dragon de mer en raison de sa grande taille				
Taille +5 — un dragon de mer fait 6 mètres de long de la gueule à la queue et pèse aux alentours de 1500 kg				
<i>Attaque</i>				
Le dragon de mer balaye d'un coup de queue tous les adversaires placés derrière lui sur une zone de 3 cases de long et 6 de large. C'est une attaque normale dont les dégâts sont de Force -2				
<b>Arme</b>	<b>Combat</b>	<b>Dégâts</b>		
Morsure / griffes	d10	d12+d8+6		
Coup de queue	d10	d12+4		
<i>Notes :</i>				



*Le corps long et gigantesque du monstre marin semble réduit du fait de la petite taille de ses mâchoires.*

Le dragon de mer essaie d'engloutir une personne à la fois, tandis qu'il se sert de sa queue massive pour faire fuir les autres adversaires.

## Géant

Géant				
Allure 8 — course d6				
Idiot — -2 aux jets de Connaissances				
<i>Traits</i>				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12+5	d4	d10
Compétences : Combat d8, Perception d6, Lancer d8, Intimidation d10, Langue Noire d4, Sylvain d4				
<i>Défense</i>				
Parade		Résistance		
5 (-1 massue)		13 (+1 armure, +5 Taille)		
Grand — on ajoute +2 à ses jets d'attaque contre un géant en raison de sa grande taille				
Taille +5 — un géant fait 6 mètres de haut				
Du Nord — +4 pour résister aux effets du froid				
Du Nord — -2 pour résister aux effets de la chaleur				
<i>Attaque</i>				
Grand Balayage — Attaque tous les adversaires adjacents				
Grande Massue — PA2 contre les armures rigides				
Arme	Combat	Dégâts		
Grande massue	d8	d10+d12+5		
Rocher lancé (6/12/24)	d8	3d6		
<i>Notes :</i>				
<i>Équipement</i>				
Peaux et fourrures (armure +1), grande massue				

La plupart des géants sauvages de ce monde vont et viennent autour des montagnes Cornues, en quête de nourriture, évitant la lumière. Ils traînent parfois aux confins des civilisations, espérant pouvoir voler çà et là sans se faire prendre. Ils demeurent de formidables guerriers, craints par les races de petite taille pour leur férocité et leur force, même si leur esprit dégénère et les rend espiègles et renfermés.

Les géants fidèles à Izrador, eux, font partie des armées septentrionales de l'Ombre et combattent dans la Veradeen et sur les champs de bataille les plus au nord de la Carraheen. Nombreux sont les géants qui sont utilisés comme machines de guerre vivantes pour soutenir les sièges ou au sein des troupes qui livrent bataille dans les Kaladrunes. Ils sont particulièrement haïs et craints par les Nains Kurguns, bien que leur taille les empêche de participer aux assauts des forteresses souterraines naines. On voit rarement de géants au sud de la mer de Pellurie.



## Gobelin

### Soldat Gobelin

<b>Gobelin, soldat</b>				
<b>Allure 6</b> — course d6				
<b>Infravision</b> — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible				
<i>Traits</i>				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d4	d4	d6
<b>Compétences</b> : Combat d6, Perception d6, Tir d8, Natation d6, Sarcasmes d6, Lancer d6, Langue Noire d4, Sylvain d4				
<i>Défense</i>				
Parade		Résistance		
6 (+1 rondache)		5 (+1 armure, -1 Taille)		
<b>Taille -1</b> — un gobelin mesure entre 1m et 1m20				
<i>Attaque</i>				
<b>Arbalète</b> — 1 action pour recharger une arbalète				
Arme	Combat	Dégâts		
Arbalète 15/30/60	d8	2d6 PA2		
Lance courte	d6	2d4		
<i>Notes :</i>				
<i>Équipement</i>				
Cuir (+1), rondache, arbalète, 10 carreaux, lance, 2 jours de ration				

Les Gobelins sont maigres et rusés, d'une nature servile mais d'un tempérament vindicatif. Dans les Marches du Nord, ils sont généralement fermiers, artisans ou domestiques, et dans les territoires occupés, ils servent de messagers, d'espions et de soldats de soutien. Les Gobelins de la lignée des myguk (« renifleurs », en langue noire) représentent la majorité des éclaireurs et des pisteurs de l'armée. Les gobelins jouent aussi un rôle de serviteurs dans les temples des prêtres de l'Ordre de l'Ombre, bien qu'ils soient considérés comme des créatures trop pathétiques pour entrer dans les rangs de l'église. Ils se situent en effet tout en bas de la stricte hiérarchie sociale des orques et sont traités avec dédain.

### Cavalier worg

<b>Gobelin, cavalier worg</b>				
<b>Allure 6 (10)</b> — course d6 (10)				
<b>Infravision</b> — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible				
<b>Monture</b> — monté sur un Worg (Loup géant)				
<i>Traits</i>				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d4	d6
<b>Compétences</b> : Combat d6, Perception d6, Tir d8, Équitation d8, Natation d6, Sarcasmes d6, Lancer d6, Langue Noire d4, Sylvain d4				
<i>Défense</i>				
Parade		Résistance		
6 (+1 rondache)		5 (+1 armure, -1 Taille)		
<b>Taille -1</b> — un gobelin mesure entre 1m et 1m20				
<i>Attaque</i>				
Arme	Combat	Dégâts		
Arc 12/24/48	d8	2d6		
cimeterre	d6	2d6		
<i>Notes :</i>				
<i>Équipement</i>				
Cuir (+1), rondache, arc, 10 flèches, cimeterre, 3 jours de ration				



## Maraudeur Renifleur

### Gobelin, Renifleur

**Allure 6** — course d6

**Infravision** — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible

**Forestier** — +2 en Pistage, Survie et Discrétion en milieu sauvage

**Odorât** — +2 en Perception avec l'odeur

#### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d4	d4	d6

**Compétences** : Combat d6, Tir d8, Lancer d6, Perception d8, Discrétion d8, Pistage d8, Natation d6, Sarcasmes d6, Survie d8, Langue Noire d4, Sylvain d4

#### Défense

Parade	Résistance
6 (+1 rondache)	5 (+1 armure, -1 Taille)

**Taille -1** — un gobelin mesure entre 1m et 1m20

#### Attaque

Arme	Combat	Dégâts
Arc 12/24/48	d8	2d6
Lance courte	d6	2d4

**Notes** :

#### Équipement

Cuir (+1), rondache, arc, 20 flèches, lance, 3 jours de ration



## Goblours

Goblours				
<b>Allure 6</b> — course d6				
<b>Infravision</b> — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible				
<i>Traits</i>				
<b>Agi</b>	<b>Âme</b>	<b>For</b>	<b>Int</b>	<b>Vig</b>
d6	d6	d10	d4	d10
<b>Compétences</b> : Combat d8, Perception d6, Tir d4, Discrétion d10, Lancer d8, Langue Noire d4, Sylvain d4				
<i>Défense</i>				
<b>Parade</b>		<b>Résistance</b>		
5 (-1 grande masse)		9 (+1 armure, +1 Taille)		
<b>Taille +1</b> — un goblours mesure entre 2m10 et 2m50				
<i>Attaque</i>				
<b>Lance</b> —Allonge 1				
<b>Grande Masse</b> — PA2 contre les armures rigides				
<b>Arme</b>	<b>Combat</b>		<b>Dégâts</b>	
Grande Masse	d8		d8+d10	
Lance 3/6/12	d6		d8+d10	
<i>Notes :</i>				
<i>Équipement</i>				
Cuir et peaux (+1), grande masse, 3 lances de jet, 5 jours de ration				

Les Goblours sont les gobelinoïdes les plus imposants et les plus assoiffés de sang. Ils sont presque aussi redoutables que les orques, mais beaucoup moins prêts à mourir pour la cause de l'Ombre. Dans les Marches du Nord, ils sont chasseurs, gardes et esclavagistes, et, dans les territoires occupés, ils sont esclavagistes, chasseurs de primes ou soldats d'élite. Tout le monde déteste les Goblours : les orques parce qu'ils perçoivent leur force et leur nature violente comme une menace, tous les autres peuples gobelinoïdes parce qu'ils sont victimes de leurs mauvais traitements, et les ennemis d'Izrador les haïssent pour leur tempérament bestial et sans pitié.



## Golem

Golem de pierre				
<b>Allure 5</b> — course d6				
<b>Silencieux</b> — un golem ne peut parler, et ne comprend que les instructions données dans une langue de l'Éclipse				
<i>Traits</i>				
<b>Agi</b>	<b>Âme</b>	<b>For</b>	<b>Int</b>	<b>Vig</b>
d6	d8	d12+2	d6	d12
<b>Compétences</b> : Combat d10, Intimidation d8, Perception d6, Langue de l'Éclipse d6				
<i>Défense</i>				
<b>Parade</b>		<b>Résistance</b>		
5		13 (+4 armure, +1 Taille)		
<b>Taille +1</b> — un golem fait 2,5m et pèse 2 tonnes				
<i>Attaque</i>				
<b>Grand Balayage</b> — Attaque tous les adversaires adjacents				
<b>Armure +4</b> — pierre durcie magiquement				
<b>Créature artificielle</b> — +2 pour récupérer d'un état Secoué, les Attaques ciblées ne causent pas de dégâts supplémentaires. Immunisé aux poisons et aux maladies.				
<b>Sans peur</b> — Les golems sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation				
<b>Grande Résistance aux Arcanes</b> — Armure +4 contre la magie, +4 pour résister aux pouvoirs				
<b>Arme</b>	<b>Combat</b>		<b>Dégâts</b>	
Poings	d10		d6+d12+2	
<i>Notes :</i>				

Les cités vertigineuses des Elthedars n'auraient jamais pu voir le jour sans l'aide d'imposants golems dirigés par la magie divine de leurs plus puissants prêtres. Après l'Éclipse, la quasi-totalité de ces créatures furent plongées dans un profond sommeil, incapables de vivre sans le pouvoir des dieux qui les avaient créées par l'intermédiaire des prêtres. Ces derniers essayèrent de réactiver leurs créations, en vain : les dieux ne répondaient plus à leurs appels.



Sans force pour les contrôler, les golems perdirent toute conscience et devinrent des reliques inutiles vouées à l'oubli, en l'absence des dieux. Il existe toutefois encore un dieu capable de répondre aux prières de ses fidèles. Alors que les légats d'Izrador acquéraient de plus en plus de connaissances et bénéficiaient de plus en plus d'un accès aux régions les plus anciennes d'Éredane, ils commencèrent à découvrir ces artefacts. Rapidement, ils comprirent que les pouvoirs de leur dieu pourraient réanimer ces créatures artificielles, et ils parvinrent à les utiliser tout comme le faisaient les anciennes fées. Les golems aidèrent donc les légats à construire de grands monuments comme Theros Obsidia et des temples accueillant les plus puissants miroirs noirs. Cependant, Izrador n'était pas omnipotent, et le contrôle des légats sur ces créatures était imparfait. On vit ainsi des golems fous de rage détruire tout sur leur passage ou des créatures artificielles broyer le matériel avec lequel elles travaillaient. Mais malgré cela, ces créatures sont encore aujourd'hui des outils puissants pour les légats, qui continuent à les utiliser, même s'il arrive parfois qu'une monstruosité incontrôlable se déchaîne sur des peuples déjà asservis.

## Hobgobelin

Hobgobelin				
Allure 6 — course d6				
Infravision — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible				
<b>Traits</b>				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d8
Compétences : Combat d8, Escalade d6, Intimidation d8, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d8, Discrétion d8, Lancer d6, Langue Noire d4, Sylvain d4				
<b>Défense</b>				
Parade		Résistance		
6		7 (+1 — armure)		
<b>Attaque</b>				
Arme	Combat	Dégâts		
Épée longue	d8	2d8		
Arc long 15/30/60	d8	2d6		
<b>Notes :</b>				
<b>Équipement</b>				
Armure de cuir (+1), épée longue, arc long, 10 flèches, 3 jours de ration				

Les Hobgobelins jouissent d'une plus grande estime que les gobelins de la part de leurs maîtres. Comparés aux gobelins, ils sont plus grands, plus robustes et plus ordonnés, ce qui pourrait laisser penser que leur lignée a bénéficié de sang nain, mais à une époque plus récente que les orques. Ils sont généralement mineurs, éleveurs de troupeaux, marins ou gardes, ils construisent les terriers et font partie des équipes chargées de faire fonctionner les machines de guerre utilisées dans le sud. Ils font aussi les meilleurs archers dont l'Ombre dispose et représentent environ la moitié des archers présents dans toutes les armées. Les Hobgobelins et les orques se considèrent mutuellement avec un dédain mêlé de respect. Si les Hobgobelins sont jaloux du fait que les orques sont les soldats favoris d'Izrador, ils ont suffisamment de bon sens pour réaliser que c'est dans les régiments plus ordonnés qu'ils obtiennent de meilleurs résultats.



## Légit

### Chasseur de sorcières

Chasseur de sorcières				
Allure 6 — course d6				
<i>Traits</i>				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d6	d8	d6
<b>Compétences :</b> Combat d8, Tir d8, Lancer d8, Perception d10, Foi d8, Intimidation d8, Sarcasmes d6, Réseaux d6, Érenien d8, Langue du commerce d6, Dorn d4, Sarque d4, Langue Noire d4				
<i>Défense</i>				
Parade		Résistance		
6		6 (+1 — armure)		
<i>Attaque</i>				
Arbalète — 1 action pour recharger				
Masse — PAI contre les armures rigides				
Arme	Combat		Dégâts	
Masse	d8		2d6	
Arbalète 15/30/60	d8		2d6 PA2	
<i>Notes :</i>				
<i>Arcanes</i>				
Points de pouvoir — 10				
Détection des arcanes — détecte la présence d'arcanes				
Dissipation — annule ou contre un pouvoir d'arcane				
Déguisement — prend l'apparence de quelqu'un d'autre				
<i>Équipement</i>				
Armure de cuir (+1), masse, arbalète, 10 carreaux, 3 jours de ration				



Les Chasseurs de sorcières sont de terrifiants kidnappeurs d'enfants et des chasseurs qui tuent les personnes possédant des dons de magie, qui sont plus une malédiction qu'une bénédiction au Dernier Âge d'Aryth. Les Chasseurs de sorcières suivent les odeurs de sang doté de magie et courent après leurs proies sans relâche. Ceux qui sont assez jeunes et qui ont les dispositions nécessaires pour devenir des serviteurs du dieu sombre sont enlevés de leur berceau familial et emmenés à Hautemuraille. À Theros Obsidia, ces effrayants enfants sont endoctrinés par les légats d'Izrador, et envoyés ensuite rejoindre les rangs de l'Ordre de l'Ombre.



## Gardien d'obsidienne

Gardien d'obsidienne				
Allure 6 — course d6				
<i>Traits</i>				
<b>Agi</b>	<b>Âme</b>	<b>For</b>	<b>Int</b>	<b>Vig</b>
d6	d10	d6	d8	d6
<b>Compétences</b> : Combat d6, Tir d6, Perception d8, Foi d10, Intimidation d8, Sarcasmes d8, Érenien d8, Langue du commerce d6, Dorn d4, Sarque d4, Langue Noire d4				
<i>Défense</i>				
<b>Parade</b>		<b>Résistance</b>		
7 (+1 bâton)		6 (+1 — armure)		
<i>Attaque</i>				
<b>Arbalète</b> — 1 action pour recharger				
<b>Bâton</b> — Allonge 1				
<b>Arme</b>	<b>Combat</b>	<b>Dégâts</b>		
Bâton, 2 mains	d6	d4+d6		
Dague	d6	d4+d6		
Arbalète 15/30/60	d6	2d6 PA2		
<i>Notes :</i>				
<i>Arcanes</i>				
<b>Points de pouvoir</b> — 15				
<b>Barrière</b> — Crée un mur				
<b>Éclairs</b> — 12/24/48 1-3 éclairs à 2d6 ou un éclair à 3d6				
<b>Lumière/ Ténèbres</b> — crée une zone de lumière ou de ténèbres				
<b>Terreur</b> — provoque la terreur dans une zone				
<i>Équipement</i>				
Lourds vêtement en cuir (+1), bâton, dague sacrificielle, arbalète légère, 10 carreaux, 3 jours de ration				



Les Gardiens d'obsidienne font partie des factions les plus importantes de l'ordre. Maîtres des temples, gardiens des savoirs, et protecteurs des zordrafin coriths, ils sont chargés du devoir le plus sacré et le plus indispensable au plan d'Izrador, à savoir entretenir et étendre le réseau de miroirs noirs. Les rangs inférieurs des Gardiens d'obsidienne sont responsables de l'approvisionnement des zordrafin coriths grâce au sang des victimes fraîchement sacrifiées, de la sécurité des bibliothèques secrètes de l'ordre et des réserves de connaissances ayant été accumulées ou pillées au cours des derniers siècles. Les légats jouissant des titres les plus élevés veillent à la construction et à l'entretien des miroirs noirs et endossent généralement le rôle de haut légat dans les temples de l'Ombre.

## Légit inférieur

<b>Légit inférieur</b>				
Allure 6 — course d6				
<i>Traits</i>				
<b>Agi</b>	<b>Âme</b>	<b>For</b>	<b>Int</b>	<b>Vig</b>
d6	d8	d6	d6	d6
<b>Compétences</b> : Combat d6, Perception d6, Foi d8, Intimidation d6, Connaissances (Ombres) d6, Érenien d8, Langue du commerce d6, Dorn d4, Sarque d4, Langue Noire d4				
<i>Défense</i>				
<b>Parade</b>		<b>Résistance</b>		
6 (+1 écu)		7 (+2 — armure)		
écu — +2 armure contre les projectiles				
<i>Attaque</i>				
<b>Arbalète</b> — 1 action pour recharger				
<b>Masse</b> — PA1 contre les armures rigides				
<b>Arme</b>	<b>Combat</b>		<b>Dégâts</b>	
Masse	d6		2d6	
Arbalète 15/30/60	d6		2d6 PA2	
<i>Notes</i> :				
<i>Arcanes</i>				
<b>Points de pouvoir</b> — 10				
<b>Augmentation/Diminution de trait</b> — +/-1 dé dans un trait (+/-2 si Relance)				
<b>Terreur</b> — provoque la terreur dans une zone				
<b>Guérison</b> — soigne une blessure de moins d'une heure				
<i>Équipement</i>				
Haubert (+2), écu, masse, arbalète légère, 10 carreaux, 3 jours de ration				

Le grade le plus courant et le moins élevé est celui de Légit inférieur. Ces prêtres servent le plus souvent comme acolytes dans les temples de l'Ombre. Ils sont assistants prêtres, ils tiennent les registres, et ils font office de personnel à Theros Obsidia. Ils sont également nombreux à servir de messagers et d'espions, voire d'intendants aux commandants militaires. Enfin, les légats inférieurs sont responsables de l'éducation et de l'entraînement des très jeunes légats, et certains encadrent l'armée des morts-vivants de Sunulael dans les ruines de Cambrial.

Du fait de leurs attributions variées et parfois sensibles, les Légats inférieurs possèdent en tant que groupe un pouvoir significatif, bien que la plupart d'entre eux ne soient pas assez versés dans l'art de l'intrigue pour en avoir conscience.



## Légat soldat

<b>Légat Soldat, initié du Bouclier Noir</b>				
Allure 6 — course d6				
<i>Traits</i>				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d8	d6	d8
<b>Compétences :</b> Combat d8, Perception d6, Foi d8, Intimidation d6, Équitation d6, Connaissances Batailles d6, Érenien d8, Langue du commerce d6, Dorn d4, Sarque d4, Langue Noire d4				
<i>Défense</i>				
Parade		Résistance		
7 (+1 écu)		9 (+3 — armure)		
écu — +2 armure contre les projectiles				
<i>Attaque</i>				
Arbalète — 1 action pour recharger				
Arme	Combat		Dégâts	
Épée longue	d8		2d8	
Arbalète 15/30/60	d8		2d6 PA2	
<i>Notes :</i>				
<i>Arcanes</i>				
<b>Points de pouvoir</b> — 10				
<b>Armure</b> — armure +2 (+4 si Relance)				
<b>Frappe</b> — dégâts +2 (+4 si Relance)				
<b>Augmentation/Diminution de trait</b> — +/-1 dé dans un trait (+/-2 si Relance)				
<i>Équipement</i>				
Armure de plates complète, écu, épée longue, arbalète légère, 20 carreaux, 3 jours de ration				

Les Soldats de l'Ombre sont les prêtres-guerriers qui servent dans les armées d'Izrador. Bien qu'ils ne soient pas intégrés à la chaîne de commandement des orques, ils sont le plus souvent assignés à des armées spécifiques, à l'intérieur desquelles ils suivent les ordres du chef de guerre en place. Bien que cela soit rare, certains soldats peuvent devenir conseillers de gouverneurs régionaux, d'ailleurs, les deux Seigneurs des Ténèbres Jahzir et Sunulael voyagent escortés par une garde personnelle dévouée, composée de Chevaliers noirs.

Les légats soldats forment un groupe à part, par rapport aux autres légats : ils ne participent pas aux intrigues et aux complots de leurs frères prêtres et aspirent rarement à être autre chose qu'un guerrier loyal au service de l'Ombre.

<b>Légat Soldat, Chevalier Noir</b>				
Allure 8 (10) — course d6 (d10)				
<b>Monture</b> — monté sur un Hardukan (cheval de guerre possédé par un Astirax)				
<i>Traits</i>				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d8	d6	d8
<b>Compétences :</b> Combat d10, Perception d6, Foi d8, Intimidation d6, Équitation d10, Connaissances Batailles d6, Érenien d8, Langue du commerce d6, Dorn d4, Sarque d4, Langue Noire d4				
<i>Défense</i>				
Parade		Résistance		
8 (+1 écu)		9 (+3 — armure)		
écu — +2 armure contre les projectiles				
<i>Attaque</i>				
Arbalète — 1 action pour recharger				
Arme	Combat		Dégâts	
Épée longue	d10		2d8	
Arbalète 15/30/60	d8		2d6 PA2	
<i>Notes :</i>				
<i>Arcanes</i>				
<b>Points de pouvoir</b> — 15				
<b>Armure</b> — armure +2 (+4 si Relance)				
<b>Frappe</b> — dégâts +2 (+4 si Relance)				
<b>Augmentation/Diminution de trait</b> — +/-1 dé dans un trait (+/-2 si Relance)				
<b>Don du Guerrier</b> — gagne un Atout de Combat				
<i>Équipement</i>				
Armure de plates complète, écu, épée longue, arbalète légère, 20 carreaux, 3 jours de ration				

De nombreux ordres militaires dédiés à Izrador sont nés et ont disparu au cours des siècles. Certains sont anciens et furent secrets à certaines époques, comme les Chevaliers de l'hiver, et d'autres sont plus récents, nés au cours des décennies barbares du Derniers Âge. La Fraternité de la lame noire qui veille sur les temples de l'Ombre et les zordrafin coriths, et les Boucliers foudroyants, dont les chevaliers forment l'élite de la cavalerie et constituent les gardes d'honneur des légats de haut rang, sont des exemples de ces nouveaux ordres sacrés entrés au service de l'Ombre.



**Sœur indulgente**



Les Sœurs indulgentes sont craintes à travers tout le royaume de l'Ombre, car nombreux sont ceux qui, à l'intérieur de l'ordre ou à l'extérieur, sont morts après une lente agonie grâce aux « soins » prodigués par les Mères de la douleur. Les Sœurs sont des inquisitrices impitoyables qui sont passées maîtres dans l'art de la

torture, dont les talents sont requis pour soutirer des informations à une victime, parfois protégée magiquement. Peu après la construction de Theros Obsidia, le couvent de l'Ombre bénie et des Sœurs fut mis en place par Sunulael dans le but de dénicher les faibles et les dissidents au sein des rangs des légats, notamment les perfides Cabalistes, dont les maîtres secrets cherchent constamment à enrayer ses plans. Les commanderies, des alliances de huit Sœurs dirigées par une préceptrice, constituent le plus terrifiant aspect des Sœurs indulgentes. L'apparition d'un de ces groupes annonce généralement une inquisition sanglante et des purges dans les rangs de l'ordre. L'appui du Premier légat protège les sœurs de l'animosité profonde qu'elles suscitent chez leurs pairs, des légats de sexe masculin souvent, et, en public, elles bénéficient du respect et de la considération que leur octroie leur fonction.

### Sœur indulgente

Allure 6 — course d6

#### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d6	d8	d6

**Compétences :** Combat d8, Lancer d8, Tir d8, Perception d8, Foi d8, Intimidation d8, Sarcasmes d6, Érenien d8, Langue du commerce d6, Dorn d4, Sarque d4, Langue Noire d4

#### Défense

Parade	Résistance
6	6 (+1 — armure)

#### Attaque

**Fléau** — ignore les bonus de Parade des boucliers et des Couverts

Arme	Combat	Dégâts
Fléau	d8	2d6
Fouet à clous	d8	d6+d4
Couteau de lancer 3/6/12	d8	d6+d4

#### Notes :

#### Arcanes

**Points de pouvoir** — 15

**Lecture des pensées** — lit la réponse à une question sur un jet d'Âme opposé

**Compréhension** — parler, lire et écrire une langue inconnue

**Terreur** — provoque la terreur dans une zone

#### Équipement

Armure de cuir (+1), fléau, fouet, 3 couteaux de lancer, 3 jours de ration

## Soigneur Umbral

Soigneur Umbral				
Allure 6 — course d6				
<i>Traits</i>				
<b>Agi</b>	<b>Âme</b>	<b>For</b>	<b>Int</b>	<b>Vig</b>
d6	d8	d6	d6	d6
<b>Compétences :</b> Combat d6, Tir d6, Foi d8, Soins d8, Sarcasmes d6, Érenien d8, Langue du commerce d6, Dorn d4, Sarque d4, Langue Noire d4				
<i>Défense</i>				
<b>Parade</b>		<b>Résistance</b>		
6 (+1 écu)		7 (+2 — armure)		
écu — +2 armure contre les projectiles				
<i>Attaque</i>				
<b>Fléau</b> — ignore les bonus de Parade des boucliers et des Couverts				
<b>Arbalète</b> — 1 action pour recharger				
<b>Arme</b>	<b>Combat</b>		<b>Dégâts</b>	
Fléau	d6		2d6	
Arbalète 15/30/60	d8		2d6 PA2	
<i>Notes :</i>				
<i>Arcanes</i>				
<b>Points de pouvoir</b> — 15				
<b>Guérison</b> — soigne une blessure de moins d'une heure				
<b>Déflexion</b> — -2 pour toucher le Soigneur Umbral (-4 si relance)				
<b>Secours</b> — supprime un niveau de fatigue				
<i>Équipement</i>				
Haubert de mailles (+2), écu, fléau, arbalète légère, 10 carreaux, 3 jours de ration				

Les soldats de l'Ombre meurent par milliers dans les forêts épaisses d'Erethor et dans les cavernes sans lumière des montagnes Kaladrunes. Les Soigneurs umbrals sont des prêtres trop faibles pour suivre une autre voie au sein de l'ordre. Ils sont assignés à un devoir honteux, non pas celui de semer la mort et la douleur, mais celui de les empêcher. Les Soigneurs umbrals suivent les troupes de guerre orques, s'occupent des blessés et soutiennent l'effort de guerre grâce à leurs sorts de soins. Bien que ces soigneurs des champs de bataille parviennent parfois à changer le cours d'un conflit en permettant aux troupes de l'Ombre de rester en vie et de combattre, ils sont considérés comme le rang le plus bas de l'échelle des prêtres du dieu sombre. Ils sont ouvertement méprisés par leurs frères de l'ordre et traités comme des moins que rien par les orques, qui voient le besoin de se faire soigner comme un signe de faiblesse.



## Voix de l'Ombre

### Voix de l'Ombre

Allure 6 — course d6

#### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d10	d6	d8	d6

**Compétences :** Combat d6, Perception d6, Foi d10, Sarcasmes d8, Persuasion d10, Intimidation d8, Réseaux d8, Érenien d8, Langue du commerce d8, Dorn d8, Sarque d8, Courtisan d8, Langue Noire d4, Orque d6

#### Défense

Parade	Résistance
6 (+1 écu)	6 (+1 — armure)

Écu — +2 armure contre les projectiles

#### Attaque

Arbalète — 1 action pour recharger

Arme	Combat	Dégâts
Épée courte	d8	2d6
Arbalète 15/30/60	d8	2d6 PA2

#### Notes :

#### Arcanes

Points de pouvoir — 10

**Compréhension** — parler, lire et écrire une langue inconnue

**Terreur** — provoque la terreur dans une zone

**Lumière/ ténèbres** — provoque la terreur dans une zone

#### Équipement

Armure de cuir (+1), écu, épée courte, arbalète, 10 carreaux, 3 jours de ration



Les Voix de l'Ombre ne sont pas à proprement parler une secte, mais sont plutôt des légats particulièrement zélés. Prêcheurs et missionnaires, les Voix de l'Ombre aident les congrégations à vénérer le dieu sombre dans les temples de l'Ombre et à convertir les peuples occupés de l'Éren avec un enthousiasme terrifiant. Sur un mot de ces légats au regard fiévreux, des communautés entières, suspectées d'accueillir des hérétiques ou des non-croyants, ont été décimées par l'épée ou par de sinistres incendies.

## Léopard des plaines

### Léopard des plaines

Allure 6 — course d10

#### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d4 (A)	d8

**Compétences :** Combat d8, Intimidation d8, Perception d6

#### Défense

Parade	Résistance
6	6

#### Attaque

**À la gorge** — attaque aux points faibles. Avec une Relance sur son jet d'attaque, il touche la zone la plus faiblement protégée.

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	d8+d6

#### Notes :

Les léopards des plaines sont des chasseurs solitaires que l'on peut parfois rencontrer par paire. Ils ressemblent à de grands chats atteignant 2,10 mètres de longueur et pesant 160 kg. Ils parcourent les plaines centrales et méridionales à la recherche de boros ou de tout ce qui peut courir moins vite qu'eux. Les Halfelins des plaines centrales restent toujours sur leurs gardes, car les terribles prédateurs s'en prennent régulièrement à leurs communautés et à leurs Wogrens.



## Orque

### Recrue Orque

Orque, recrue				
Allure 6 — course d6				
Infravision — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible				
Traits				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d4	d8
Compétences : Combat d6, Discrétion d6, Perception d6, Tir d6, Intimidation d8, Lancer d6, Orque d6, Langue Noire d4, une langue au choix d4				
Défense				
Parade		Résistance		
4 (-1 Vardatch)		9 (+1 Taille—+2 armure)		
Taille +1				
Né une nuit gelée — +2 contre les effets du froid				
Attaque				
Balayage — attaque toute créature adjacente à -2				
Arme	Combat	Dégâts		
Vardatch	d6	2d8		
Javelot 3/6/12	d6	d6+d8		
Dague 3/6/12	d6	d4+d8		
Notes :				
Équipement				
armure d'écailles (+2), Vardatch, 2 javelots, dague, 2 jours de ration				

Les Orques, les odrendors, comme les appellent les humains et les fées d'Aryth, sont une race abominable issue de la noire volonté d'Izrador. Une hypothèse timidement avancée par les historiens et sauvagement réfutée par les Nains prète à ces deux races des ancêtres communs. Durant la préhistoire des Kaladrunes, un grand clan d'Elthedars fut condamné à l'exil puis trouva refuge dans les bras de l'Ombre du Nord. Pendant les éons qui suivirent, les membres du clan furent pervertis par Izrador et transformés en d'immondes créatures.

### Soldat Orque

Orque, soldat				
Allure 6 — course d6				
Infravision — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible				
Traits				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d10	d4	d8
Compétences : Combat d8, Discrétion d6, Perception d6, Tir d6, Intimidation d8, Lancer d6, Orque d6, Langue Noire d4, une langue au choix d6				
Défense				
Parade		Résistance		
5 (-1 Vardatch)		9 (+1 Taille—+2 armure)		
Taille +1				
Né une nuit gelée — +2 contre les effets du froid				
Attaque				
Balayage — attaque toute créature adjacente à -2				
Combatif — +2 pour récupérer d'un état Secoué				
Meute — dégâts +1 si combat avec au moins 10 Orques				
Arme	Combat	Dégâts		
Vardatch	d8	2d10		
Javelot 3/6/12	d6	d6+d10		
Dague 3/6/12	d6	d4+d10		
Notes :				
Équipement				
armure d'écailles (+2), Vardatch, 4 javelots, dague, 2 jours de ration				





## Elite Orque

Orque, élite				
<b>Allure</b> 6 — course d6				
<b>Infravision</b> — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible				
Traits				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12	d4	d10
<b>Compétences</b> : Combat d10, Discrétion d6, Perception d6, Tir d6, Intimidation d8, Lancer d8, Orque d6, Langue Noire d4, une langue au choix d6				
Défense				
Parade		Résistance		
6 (-1 Vardatch)		10 (+1 Taille— +3 armure)		
<b>Taille +1</b> Né une nuit gelée — +2 contre les effets du froid				
Attaque				
<b>Grand Balayage</b> — attaque toute créature adjacente				
<b>Combatif</b> — +2 pour récupérer d'un état Secoué				
<b>Frénésie</b> — 2 attaques à -2				
<b>Meute</b> — dégâts +1 si combat avec au moins 10 Orques				
Arme	Combat	Dégâts		
Grande Vardatch	d10	2d12		
Javelot 3/6/12	d8	d6+d12		
Dague 3/6/12	d8	d4+d12		
<b>Notes :</b>				
Équipement				
Cuirasse (+3), grande Vardatch, 4 javelots, dague, 2 jours de ration				

Les orques sont des êtres gigantesques, deux fois plus grands que leurs ancêtres nains et plus larges encore que les Dorns. Leur carrure est impressionnante et leurs membres sont très musclés. La couleur de leur peau épaisse et résistante varie du gris clair de la pierre au noir insondable du charbon. La masse emmêlée de leurs cheveux souvent bruns descend de leur colonne vertébrale jusqu'au bas de leurs reins. Leurs grands yeux noirs sont enfoncés dans leurs orbites et protégés par leurs arcades sourcilières très proéminentes. Leur mâchoire est large et forte, et pourvue de canines inférieures semblables à des défenses. Les orques sont des créatures impressionnantes, dotées d'une certaine beauté, celle, dangereuse, des plus grands prédateurs.

## Eclaireur Orque

Orque, éclaireur				
<b>Allure</b> 6 — course d6				
<b>Infravision</b> — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible				
<b>Forestier</b> — +2 en Pistage, Survie et Discrétion en milieu sauvage				
Traits				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d8	d4	d8
<b>Compétences</b> : Combat d8, Discrétion d6, Perception d8, Tir d6, Lancer d6, Pistage d8, Survie d8, Orque d6, Langue Noire d4, Haut Elfe d6, Nain archaïque d6, Langue du commerce d6				
Défense				
Parade		Résistance		
5 (-1 Vardatch)		8 (+1 Taille— +1 armure)		
<b>Taille +1</b> Né une nuit gelée — +2 contre les effets du froid				
Attaque				
Arme	Combat	Dégâts		
Vardatch	d8	2d10		
Javelot 3/6/12	d6	d6+d10		
Dague 3/6/12	d6	d4+d10		
<b>Notes :</b>				
Équipement				
armure de cuir (+1), Vardatch, 4 javelots, dague, 3 jours de ration				

Dans les terres du grand Nord, les orques vivent toujours dans de profondes cavernes creusées dans la montagne et dans des terriers souterrains taillés grossièrement à même la roche. Ils sont gouvernés par un ordre sacré de grandes prêtresses vénérées, les kurasatch udareen, les « matrones épouses d'Izrador ». Ils mangent tout ce qui est comestible, y compris leurs morts, mais leur nourriture provient surtout de leurs chasses à la surface ou de leurs pillages contre leurs ennemis nains. Les orques ne sont sensibles qu'au froid le plus mordant, et s'encombrent rarement de vêtements autres que des ceinturons ou des pièces d'armure. Ils ont envahi les cités humaines de l'Eren, et ont transformé selon leurs besoins les grands bâtiments en baraquements, en salles de réunion ou en entrepôts. Ils se nourrissent et s'approvisionnent grâce au tribut qu'ils exigent de leurs esclaves et il leur arrive de savourer de bons repas à base de chair humaine ou halfeline. Les forces orques sont organisées en

garnisons militaires à travers tout l'Éren et leurs armées combattent les elfes à l'Ouest et les nains à l'Est. D'importantes patrouilles orques écument le cœur du continent, asservissent les humains et chassent impitoyablement les espions, les contrebandiers et les rebelles. Pour résumer, les orques sont les ennemis de toutes les autres races d'Éredane.

## Chef Orque [Joker]

<b>Orque, chef de clan [Joker]</b>				
<b>Allure</b> 6 — course d6				
<b>Infravision</b> — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible				
<b>Traits</b>				
<b>Agi</b>	<b>Âme</b>	<b>For</b>	<b>Int</b>	<b>Vig</b>
d8	d6	d12	d6	d10
<b>Compétences</b> : Combat d12, Discrétion d6, Perception d6, Tir d8, Intimidation d8, Lancer d8, Connaissances (Batailles) d6, Orque d6, Langue Noire d4, une langue au choix d6				
<b>Défense</b>				
<b>Parade</b>		<b>Résistance</b>		
7 (-1 Vardatch)		10 (+1 Taille— +3 armure)		
<b>Taille +1</b>				
<b>Né une nuit gelée</b> — +2 contre les effets du froid				
<b>Attaque</b>				
<b>Grand Balayage</b> — attaque toute créature adjacente				
<b>Combatif</b> — +2 pour récupérer d'un état Secoué				
<b>Frénésie Suprême</b> - 2 attaques				
<b>Meute</b> — dégâts +1 si combat avec au moins 10 Orques				
<b>Arme</b>	<b>Combat</b>	<b>Dégâts</b>		
Grande Vardatch	d12	2d12		
Javelot 3/6/12	d8	d6+d12		
Dague 3/6/12	d8	d4+d12		
<b>Notes :</b>				
<b>Équipement</b>				
Plastron de plaques (+3), jambières et brassières en mailles (+2), grande Vardatch, 4 javelots, dague, 2 jours de ration				

## Ort

Ort				
Allure 6 — course d10				
Odorat — +2 en Perception				
<i>Traits</i>				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6 (A)	d6
Compétences : Combat d6, Perception d10				
<i>Défense</i>				
Parade		Résistance		
5		4 (-1 Taille)		
Taille -1				
<i>Attaque</i>				
À la gorge — attaque aux points faibles. Avec une Relance sur son jet d'attaque, il touche la zone la plus faiblement protégée.				
Arme	Combat		Dégâts	
Morsure	d6		d6+d4	
<i>Notes :</i>				

Les orts sont de grands omnivores ressemblant à des rongeurs, que l'on trouve souvent dans les montagnes Kaladrunes. Ils peuvent mesurer jusqu'à 1,20 mètres et pèsent entre 30 et 45 kg. Leur long corps et leur peau épaisse sont couverts de poils courts, noirs et hirsutes. On peut les trouver seuls, mais ils vivent le plus souvent en meute, ce qui peut s'avérer très dangereux si celle-ci est en chasse. Les nains qui vivent dans les souterrains des Kaladrunes ont réussi à domestiquer certaines de ces créatures, mais même ces dernières semblent ne pas se départir de leur méchanceté et de leur tempérament hargneux.

Les orts sont des créatures territoriales très agressives. Ils n'hésitent pas à s'en prendre à une créature qui pénètre sur leur territoire, et ils rôdent souvent dans les montagnes au milieu de la nuit, en quête d'une proie facile.



## Oruk

Oruk				
<b>Allure</b> 6 — course d6				
<b>Infra-vision</b> — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible				
Traits				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12	d6	d8
<b>Compétences</b> : Combat d8, Discrétion d6, Perception d6, Tir d6, Intimidation d8, Lancer d6, Orque d6, Langue Noire d4				
Défense				
Parade		Résistance		
5 (-1 Vardatch)		10 (+2 Taille— +2 armure)		
<b>Taille +2</b> — un Oruk fait dans les 2m50				
<b>Né une nuit gelée</b> — +2 contre les effets du froid				
Attaque				
<b>Balayage</b> — attaque toute créature adjacente à -2				
<b>Combatif</b> — +2 pour récupérer d'un état secoué				
Arme	Combat	Dégâts		
Grande Vardatch	d8	2d12		
Javelot 3/6/12	d6	d6+d12		
Dague 3/6/12	d6	d+d124		
<b>Notes :</b>				
Équipement				
Armure d'écailles (+2), grande Vardatch, 4 javelots, dague, 2 jours de ration				

Les Oruks, également appelés les Orques d'élites ou les Orques supérieurs, sont beaucoup plus volumineux que les orques habituels. A part cette particularité de taille, ils ressemblent en tout point aux orques. On pense que les Oruks sont le fruit d'accouplements entre les orques mâles et les ogres femelles.

Contrairement aux orques, les Oruks sont très disciplinés et directs. Les Oruks d'Aryth furent conçus pour diriger leurs cousins orques au combat, bien qu'aujourd'hui, avant une bataille, ils aient tendance à se rassembler pour former des unités militaires entièrement composées d'Oruks. Ces unités des Oruks sont très organisées, tactiquement très évoluées et beaucoup plus dangereuses que celles des orques.

Elles ont constitué l'avant-garde de l'armée d'Izrador lors de la Dernière bataille, et elles se montrèrent dévastatrices contre les défenseurs humains, elfes et nains. Le peuple Oruk n'est pas divisé en plusieurs clans comme peut l'être le peuple orque.

## Chef Oruk [Joker]

Oruk, chef de clan [Joker]				
<b>Allure</b> 6 — course d6				
<b>Infra-vision</b> — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible				
Traits				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d12+1	d6	d10
<b>Compétences</b> : Combat d12, Discrétion d6, Perception d6, Tir d8, Intimidation d8, Lancer d8, Connaissances (Batailles) d6, Orque d6, Langue Noire d4, une langue au choix d6				
Défense				
Parade		Résistance		
7 (-1 Vardatch)		11 (+2 Taille— +3 armure)		
<b>Taille +2</b> — un Oruk fait dans les 2m50				
<b>Né une nuit gelée</b> — +2 contre les effets du froid				
Attaque				
<b>Grand Balayage</b> — attaque toute créature adjacente				
<b>Combatif</b> — +2 pour récupérer d'un état secoué				
<b>Frénésie Suprême</b> - 2 attaques				
Arme	Combat	Dégâts		
Grande Vardatch	d12	2d12+1		
Javelot 3/6/12	d8	d6+d12+1		
Dague 3/6/12	d8	d4+d12+1		
<b>Notes :</b>				
Équipement				
Plastron de plaques (+3), jambières et brassières en mailles (+2), grande Vardatch, 4 javelots, dague, 2 jours de ration				

## Vigdir

Les Vidgirs sont d'anciens Esprits captifs. Il sont veillés sur les morts Dorns jusqu'à la fin du Premier Âge, avant de se retirer dans le Lieu de l'Attente, le Feywris suite aux manigances de l'Ombre jusqu'à récemment.

## Meruros

### Meruros (incarné)

**Allure** — 2

**Vol** — Allure 9, montée 2

**Vision nocturne** — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible

#### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d12	d12	d6	d8	d6

**Compétences** : Combat d12, Connaissances (Esprits) d10, Discrétion d10, Intimidation d10, Perception d10, Nordique d6

#### Défense

Parade	Résistance
7	6

#### Attaque

**Vif** — défasse les cartes de 5 ou moins lors de l'initiative

**Picorer l'esprit** — Les créatures dotées d'un esprit subissent d6 de dégâts supplémentaires. De plus un Meruros ignore toujours la capacité intangible d'une créature vivante ou morte. Enfin les morts-vivants doivent réussir un jet d'Âme ou être Secoués (en cas d'échec critique la créature subit 1 Blessure), comme via l'Atout Guerrier Saint

**Invulnérabilité** — immunisé aux attaques non magiques excepté celles infligées par du fer froid

Arme	Combat	Dégâts
Bec	d12	d4+d6 (+d6)

#### Notes :

*Un Meruros est un esprit égaré qui ne peut posséder que des corbeaux.*

#### Arcanes

**Points de pouvoir** — 20

**Augmentation/Diminution de trait** — +/-1 dé dans un trait (+/-2 si Relance)

**Bannissement** — Bannit une créature (uniquement sur les morts-vivants)

**Détection des arcanes** — détecte la présence d'arcanes

**Terreur** — provoque la terreur dans une zone

Les Meruros sont les hérauts des morts, ils ont le devoir de collecter les âmes des Dorns fraîchement décédés, et de les envoyer vers le Feywris.

Ils peuvent posséder le corps de corbeaux.

Depuis leurs contacts avec l'Ombre, les Meruros sont devenus rancuniers et vains, et tous les esprits ne sont plus collectés. Certains, jugés indignes, sont laissés sans guide, tandis que les Meruros se battent entre eux pour guider les âmes jugées exceptionnellement vertueuses.

Ceux qui peuvent percevoir les esprits dans leur forme désincarnée voient les Meruros comme de sinistres chasseurs Dorns, couverts de sang, qui surveillent avec attention le carnage des champs de batailles.

Les Meruros peuvent s'ils le veulent croasser en Nordique, mais ne le font généralement que si on leur offre des babioles brillantes.



## Tadulos

### Tadulos (incarné)

**Allure** — 8

**Véloce** — d10 en course

**Vision nocturne** — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible

**Terreur (0)** — Ceux qui entendent le hurlement d'un Tadulos sont terrorisés.

#### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d12	d12+2	d6	d12

**Compétences :** Combat d12, Connaissances (Esprits) d10, Discrétion d10, Intimidation d10, Perception d10, Pistage d10, Survie d8, Nordique d6

#### Défense

Parade	Résistance
7	9

**Taille +1** — un loup possédé par un Tadulos grossit jusqu'à faire plus de 2m au garrot

**Invulnérabilité** — immunisé aux attaques non magiques excepté celles infligées par du fer froid

**Repos des morts** — aucun mort ne peut se relever en tant qu'Affamé tant qu'il reste dans les 15m du Tadulos

#### Attaque

**Vif** — défausse les cartes de 5 ou moins lors de l'initiative

**À la gorge** — attaque aux points faibles. Avec une Relance sur son jet d'attaque, il touche la zone la plus faiblement protégée.

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d12	d6 +d12+2

**Notes :** Lorsque un Dorn jugé valeureux, tombe au champ de bataille il attire un Tadulos s'il s'en trouve un à moins de 30 kms par Rang du Dorn décédé. Un Tadulos est un esprit égaré qui ne peut posséder que des loups.



Les Tadulos sont les gardiens des morts, et ont le devoir de défendre les corps des Dorns tombés au combat jusqu'à ce que les Meruros puissent collecter leur âme. Les Meruros doivent aussi s'assurer que les morts sont retrouvés par d'autres Dorns, ou, s'il n'y en a pas à proximité, par les personnes les plus appropriées pour donner une sépulture décente aux morts.

Ils peuvent posséder le corps de loups quand ils sentent la proximité d'un cadavre Dorn.

Les Tadulos sont de féroces adversaires des Affamés. Depuis leur retour dans le monde ils ont fait leur la mission d'éradiquer les Affamés qu'ils rencontrent. La présence des morts-vivants les plonge dans une furie qui les pousse même à abandonner leurs devoirs afin de détruire les blasphèmes de l'Ombre.

Ceux qui peuvent percevoir les esprits dans leur forme désincarnée voient les Tadulos comme d'audacieuses guerrières Dorn, gardant fièrement les corps de leurs compatriotes avec leurs lames à nues.

Les Tadulos ne peuvent pas parler sous leur forme lupine.

## Wogren

### Wogren, Adulte

**Allure 10** — course d10

**Perception du Surnaturel** - les Wogrens perçoivent automatiquement les Esprits et les phénomènes surnaturel autour d'eux dans un rayon de 30m

#### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6 (A)	d8

**Compétences** : Combat d8, Perception d10

#### Défense

Parade	Résistance
6	6

#### Attaque

**À la gorge** — attaque aux points faibles. Avec une Relance sur son jet d'attaque, il touche la zone la plus faiblement protégée.

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	d8+d6

Les Wogrens sont des créatures intelligentes qui ressemblent à des énormes chiens de chasse musculeux. On les trouve presque toujours en compagnie d'Halfelins, dont ils servent et protègent fidèlement les communautés. Les Wogrens ne parlent aucune langue, mais ils comprennent les Halfelins.

Les Wogrens défendent féroceement leur territoire ainsi que les Halfelins avec lesquels ils ont lié amitié. Ils chargent l'ennemi le plus proche et essayent de le renverser avant de lui porter le coup de grâce.

## Jeune Wogren

### Wogren, Jeune

**Allure 6** — course d6

**Perception du Surnaturel** - les Wogrens perçoivent automatiquement les Esprits et les phénomènes surnaturel autour d'eux dans un rayon de 10m

#### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6 (A)	d6

**Compétences** : Combat d6, Perception d10

#### Défense

Parade	Résistance
5	4 (-1 Taille)

#### Taille -1

#### Attaque

**À la gorge** — attaque aux points faibles. Avec une Relance sur son jet d'attaque, il touche la zone la plus faiblement protégée.

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d6	d6+d4



# Appendice

**Dragons:** Tous les dragons sont nés avant le début du Premier Âge, ce qui veut dire que le plus jeune d'entre eux a plus de 7000 ans et est plus ancien qu'Aradil elle-même.

Depuis la fin du deuxième âge l'Ombre a traqué les dragons survivants s'opposant à son règne et entrepris de les neutraliser ou de les soumettre d'une manière ou d'une autre.

Au cours de sa longue vie, un dragon a eu le temps et l'opportunité d'apprendre tous les langages qu'il a jugé nécessaires, y compris les langues de l'Éclipse. Ils parlent une langue de l'Éclipse qui leur est propre.

Les statistiques du livre de base de Savage Worlds peuvent être utilisés, et modifiées librement pour chaque individu. Chaque dragon est unique et d'une puissance considérable, un dragon ne devrait jamais être rencontré au hasard.

**Esprits:** Les esprits sont séparés en trois grandes catégories:

**Esprits éternels:** incarnent les forces fondamentales de la création. Liés à des lieux précis, ils ne devraient jamais être combattus directement.

**Esprits égarés:** regroupent les fantômes et autres mort vivants immatériels. Tout esprit égaré interagit avec le monde matériel suivant des modalités précises, les **Entraves**. Un personnage peut faire des recherches précises sur un Égaré pour connaître ses **Entraves** avec un jet de **Connaissance (Esprits)**.

**Esprits captifs:** On compte parmi les esprits captifs tous les élémentaires, les dryades, nymphes, satyres et autres esprits féériques, les Astirax, les démons, les Vigdirs et autres serviteurs des dieux.

Tous les esprits captifs sont désincarnés, ils ont la capacité **Immatérielle**.

S'ils veulent se manifester dans le monde physique ils utilisent la **Possession**.

La forme de cette possession dépend de l'esprit: les élémentaires prennent possession de leur élément.

Les fées se manifestent, elles, directement en utilisant l'énergie du monde pour créer leur corps.

Les autres esprits possèdent un hôte. Pour se faire l'esprit doit réussir un jet **d'Âme** opposé à celui de sa cible. En cas d'échec la cible est

immunisée pendant une journée (une semaine par Relance de la cible), en cas de réussite de l'esprit la cible est possédée pour 24h (une semaine par Relance de l'esprit). Après une semaine de possession l'esprit de l'hôte est généralement détruit, et une transformation physique commence, qui s'achève une semaine plus tard, l'hôte prend entièrement la forme physique de l'esprit.

La compréhension et la perception du monde d'un esprit est tellement différente (y compris pour un Astirax) que la communication avec un esprit nécessite généralement l'utilisation de **Connaissance (Esprits)**, même si l'esprit parle une langue connue de son interlocuteur.

Lorsqu'ils sont désincarnés, les esprits ne peuvent être blessés que par le biais de leurs **Vulnérabilités**. Quand ils possèdent un corps, ce dernier peut être blessé et tué de manière normale, mais l'esprit reste sensible à ses **Vulnérabilités**: des attaques les exploitant peuvent blesser et tuer l'esprit directement.

**Vulnérabilités:** magie pour tous les esprits, fer froid pour les fées et les Vigdirs, l'élément opposé pour les élémentaires, l'argent pour les Astirax. La plupart des autres esprits captifs ont des vulnérabilités différentes d'un individu à l'autre.

Exemples de **Vulnérabilités**: or, argent, fer froid, corail (et ne peut franchir l'eau vive), os, bois, mithril, armes contondantes, armes perçantes, armes tranchantes, feu, acide, électricité, froid.

Les **Minotaures** sont quasi-exclusivement originaires de l'île d'Asmadar. Utiliser les statistiques du livre de base de Savage Worlds avec l'ajout suivant: Sarque d4, Sylvain d6.

**Morts vivants: Zombies et Squelettes** devraient être remplacés par des Faengrals et Maelgrals respectivement. Les **Liches** et les **Vampires** existent aussi et sont généralement le résultat d'un pacte ou d'une malédiction d'Izrador.

**Ogres et Trolls** : Utiliser les statistiques du livre de base de Savage Worlds avec l'ajout suivant: Langue Noire d4, Sylvain d6.

Adaptation par Fenris ([romain.schmitter@gmail.com](mailto:romain.schmitter@gmail.com)) en Savage Worlds du bestiaire du livre Midnight 2ème édition (Copyright Fantasy Flight Games ©2005, Copyright Black Book Editions ©2007), et du Fantasy Companion.

Images tirés du même ouvrage, de La Forge de l'Ombre, la Cité de l'Ombre, Honor And shadow et de Hand of Shadow. Cavalier Worg par Jérôme Lereculey.

Merci à Acqua pour ses relectures.