

NOUVELLES CRÉATURES

Rejeton Sanglant

Les Rejetons Sanglants sont des esprits des Contrées du rêve qui habitent les forêts corrompues de la Vallée du Soleil Noir, et se nourrissent des individus suffisamment fous pour explorer ses sous-bois ténébreux. Même s'ils sont physiquement fragiles et plutôt simples à tuer, leur force réside dans leur manière de se reproduire, d'où vient leur nom.

Tandis qu'il répand le sang avec ses ailes aussi tranchantes que des rasoirs, d'autres Rejetons Sanglants naissent pour semer la destruction sur le champ de bataille.

Leurs œufs, qui ont besoin de sang pour la gestation, sont contenus dans des crêtes ressemblant à des lames le long de leurs appendices. Tandis qu'ils rendent exsangues leurs victimes, les œufs se mélangent avec le sang riche et vital, et grossissent à une vitesse alarmante pour donner vie à de nouveaux Rejetons Sanglants. Incroyablement rapides, les Rejetons Sanglants sont capables de brusquement submerger un ennemi par la force du nombre, étant donné que chacune des blessures qu'ils infligent peut potentiellement donner vie à de nouveaux membres de leur horde.

Le Soleil Noir réalise rapidement le potentiel militaire de ces créatures parasites et se met à développer des rituels pour les invoquer dans le Monde de l'éveil. Lors de l'une de ces invocations, un seul Rejeton Sanglant apparaît, il se lance alors à la vitesse de la lumière vers l'ennemi le plus proche. Tandis qu'il répand le sang avec ses ailes et ses membres aussi tranchants que des rasoirs, d'autres Rejetons Sanglants naissent pour semer la destruction sur le champ de bataille. Même si l'invocateur des Rejetons Sanglants est capable de diriger leurs attaques, leur désir de se multiplier ne s'apaise jamais et des précautions doivent être prises pour s'assurer qu'ils puissent être abattus une fois leur tâche accomplie, afin d'éviter qu'une propagation incontrôlée ne dévaste une région entière. Le *Totenkopfringe* (p.194) du Soleil Noir protège contre ces créatures, et elles n'attaqueront pas le porteur d'un tel anneau.

La seule manière d'empêcher ces créatures de se multiplier est de les détruire avant que d'autres n'apparaissent. Cela s'avère particulièrement difficile étant donné leur vitesse, mais ce n'est pas impossible puisque leurs corps sont fragiles, sensibles aux armes ordinaires, et particulièrement au feu.

Apparence : mesurant entre 7.5cm et 15cm (3 à 6 pouces) seulement, ces créatures humanoïdes aux allures d'insecte possèdent des ailes vicieusement tranchantes, ainsi que des crêtes osseuses le long de leurs bras et de leurs jambes, qu'elles utilisent pour taillader et trancher leurs victimes de manière à répandre le sang nécessaire à leur insatiable soif de procréation.

« Je ne demande si le DDT serait d'une quelconque utilité contre ces petits monstres. »

— R.D

Cth

FOR 1D6 DEX 5D6 INT 2D6
CON 1D6 TAI 1D3 POU 1D6
ÉDU n/a SAN n/a

Points de Vie : 3

Impact : -1D6.

Armes : Attaque tranchante de l'aile 50%, impact 1d6. Si 2 points de dégâts au moins sont infligés sur une attaque, un nouveau Rejeton Sanglant émergera du sang versé au tour suivant.

Perte de Santé Mentale : 0/1D3 points lorsque l'investigateur aperçoit pour la première fois un Rejeton Sanglant prendre vie.

Sav

(Race de Serviteurs)

Attributs : Agilité d10, Âme d12, Force d8, Intellect d4 (A), Vigueur d10.

Compétences : Détection d6.

Allure : 10 ; **Parade :** 4 ; **Résistance :** 7.

Capacités spéciales

- **Entailles ailées :** les nuées de Rejetons Sanglants infligent à leurs victimes des centaines de petites blessures à chaque tour grâce à leurs ailes, touchant automatiquement et causant 2d4 points de dégâts à quiconque se trouve dans le Gabarit. Les dégâts frappent l'endroit qui possède le moins d'armure.
- **Faiblesse (Feu) :** les attaques basées sur le feu infligent +4 points de dégâts à une nuée de Rejetons Sanglants.
- **Nausée :** apercevoir une nuée de Rejetons Sanglants grossir est une expérience troublante. Les investigateurs doivent réussir un test d'Âme ou subir une pénalité de -1 à tous leurs tests jusqu'à la fin de la rencontre.
- **Nuée :** Parade + 2 ; la nuée étant composée de dizaines, de centaines, ou de milliers de créatures, les armes tranchantes et perforantes n'infligent pas vraiment de dégâts. Les armes à zone d'effet fonctionnent normalement, et un personnage peut tenter d'écraser la nuée pour infliger des dégâts égaux à sa Force à chaque tour. Les nuées sont généralement déjouées en sautant dans l'eau. Infliger une blessure à une nuée réduit son Gabarit d'un cran. Une blessure sur une nuée de la taille d'un Petit Gabarit d'Explosion signifie sa destruction.
- **Rejeton Sanglant :** une nuée de Rejetons Sanglants est d'abord représentée par un Petit Gabarit d'Explosion, mais chaque blessure qu'elle inflige augmente le Gabarit d'un cran. Tuer un Extra compte comme infliger une blessure. Si une nuée de la taille d'un Grand Gabarit d'Explosion blesse sa proie, elle crée une deuxième nuée de la taille d'un Petit Gabarit d'Explosion qui doit à son tour trouver une proie pour grandir.

Les Froids

Ombres humanoïdes semi-corporelles, composées de tourbillons de cristaux de glace et de neige, ces apparitions polaires (aussi connues comme les Ylidheem) sont des serviteurs mineurs des Grands Anciens Aphoom Zhah et Rlim Shaikorth, et l'on pense qu'elles sont liées à ces autres créatures terrifiantes de glace et de neige, les Halja (p.233). On ne les trouve que dans les zones de froid les plus cruelles, elles y apparaissent et disparaissent comme des fantômes, leurs hurlements et leurs lamentations suffisant à geler une personne jusqu'aux os. Néanmoins, à l'inverse des fantômes, elles sont partiellement matérielles et ne peuvent traverser les objets solides, s'infiltrant plutôt dans les coins et les recoins les plus infimes.

Pour attaquer, un Froid se matérialise près ou autour de sa victime pour la congeler avec son toucher. Les lésions tissulaires qui en résultent sont comparables à des gelures graves.

Cth

FOR n/a DEX 2D10+10 INT 2D6+6
CON n/a TAI 2D6+6 POU 3D6+6
ÉDU n/a SAN n/a

Points de Vie : le total de Points de Vie d'un Froid est égal à son POU.

Impact : aucun ; **Déplacement** : 50 (en vol).

Armes : *Toucher glacé* 40%, dégâts Spéciaux, portée de base contact.

Compétences : Discrétion dans la neige 90%, Esquiver : réussite spéciale au test d'Agilité, Se cacher dans la neige 90%.

Armure : aucune, même si les Froids sont immunisés contre les attaques physiques. Ils sont sensibles aux dégâts de feu dans la mesure de 2D6 points de dégâts par coup au but (en utilisant un tison ou une torche), et subissent les dégâts normaux d'armes causant des dégâts de feu comme les lance-flammes.

Sorts : si l'INT d'un Froid est de 16 ou plus, il connaît 1D3 sorts choisis par le gardien, même s'ils sont normalement associés à la météo, au froid, ou aux Grands Anciens avec lesquels les créatures sont liées.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points pour apercevoir un Froid ; 0/1D3 pour entendre le cri de lamentation d'un Froid.

Règles Spéciales : pour chaque attaque réussie d'un Froid, la victime subit une perte de 1D2 CON et d'1D2 Points de Vie. De plus, pour chaque tranche de 5 Points de Vie et de CON perdus, la victime perd également 1 point d'APP et de FOR. Un test réussi de Premiers Soins permet de restaurer un Point de Vie, un point de FOR ou de CON, mais pas d'APP ; tandis qu'un test de Médecine réussi permet de restaurer 1D3 points de n'importe quelle caractéristique affligée. Un seul test médical peut être entrepris – la victime doit alors s'en remettre à Mère Nature et compter sur les effets du temps pour se rétablir complètement, une semaine de soins médicaux est nécessaire par point (PV ou Attribut) perdu contre les Froids.



Sav

(Race de Serviteurs)

Attributs : Agilité d12, Âme d10, Force n/a, Intellect d8, Vigueur n/a.

Compétences : Discrétion d12+4.

Allure : n/a ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 7.

Capacités spéciales

- **Aura gelé** : placez un Grand Gabarit d'Explosion autour du Froid ; quiconque se trouve dans le Gabarit doit réussir un test de Vigueur à chaque tour ou subir un Niveau de Fatigue dû à l'hypothermie. Une fois qu'un investigateur se réchauffe, il lui faut une heure pour ne plus être Fatigué.
- **Créatures de volonté** : les Froids utilisent leur Âme plutôt que leur Vigueur pour déterminer leur Résistance.
- **Éthérée** : les Froids n'ont pas de forme matérielle et sont immunisés contre les attaques physiques.
- **Horreur** : les investigateurs qui aperçoivent un Froid doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Hurlement terrifiant** : quiconque entend le cri d'un Froid doit réussir un test d'Âme ou subir une pénalité de -1 à tous ses tests de Traits pour le reste de la rencontre.
- **Infiltration** : les Froids peuvent s'infiltrer à travers n'importe quel matériau poreux comme s'il s'agissait d'un terrain Difficile.
- **Vol** : Allure de Vol 20, Vitesse d'Ascension 12.