

ENFANT DU WENDIGO, Race Inférieure de Serviteurs

"La température qui était plutôt clémente depuis le début de la semaine – jamais en dessous de -20° C – a brutalement chuté. Ce genre de brusques variations n'était pas vraiment une surprise pour nous, mais les conditions atmosphériques qui d'habitude accompagnaient ces phénomènes, en particulier le vent, étaient absentes. J'estime cependant qu'en moins d'une minute nous avons perdu pas moins de 20 à 30° C ! Et c'est seulement après que le vent s'est levé, nous enveloppant dans un brouillard neigeux glacial. C'est la dernière fois que j'ai revu mes camarades. J'ai bien cru apercevoir la silhouette dégingandée de Morris dans la tourmente, mais la ressemblance s'arrêtait à la taille. L'apparition était un colosse nu, décharné et blafard, ses orbites vides étaient des puits de noirceur et de sa bouche béait sur un cri silencieux." – Carnets de route arctiques, Pr Damon Billings.

Les Enfants du Wendigo sont des cadavres d'êtres humains morts de froid dans lesquels est insufflée par magie une parcelle de l'essence d'Ithaqua (voir le sortilège *Invoquer/Contrôler un Enfant du Wendigo*). Les corps de ceux qui ont été tués par une bourrasque d'Ithaqua sont susceptibles de devenir spontanément ses Enfants. D'autre part, une victime d'un Enfant du Wendigo deviendra également un de ces infâmes morts-vivants, après sa mort...

Les Mi-Go connaissent le sort permettant de les invoquer et ils l'ont parfois employé à proximité de leurs avant-postes, en Himalaya en particulier. Ces créatures pourraient être à l'origine du légendaire abominable homme des neiges, le yéti.

Lors du processus de réanimation, le corps supplicié subit d'importantes transformations physiques. Sa taille augmente d'environ 50%, sans pouvoir être inférieure à 2 mètres. C'est l'allongement des os qui en est la cause, la chair gelée n'augmente pas de volume : elle s'étire effroyablement, donnant son aspect décharné et comme momifié à la créature. En plus des côtes saillantes et des membres tendineux, les yeux morts profondément enfoncés dans les orbites, les joues creuses et les lèvres retroussées en un rictus démoniaque rendent les Enfants absolument effrayants. Ils sont toujours d'un blanc éblouissant, presque bleu, à cause du givre qui les recouvre intégralement.

Malgré son apparente fragilité, un Enfant du Wendigo est à la fois fort et solide, ce qui lui permet d'asséner de puissants coups avec ses mains glacées dures comme de l'acier, tout en résistant aux coups les plus violents. Mais ce qui rend cette créature terrifiante, c'est sa capacité à dissiper l'énergie calorifique. En absorbant la moindre once de chaleur, elle laisse sur son passage un sillage de givre, de glace et de stalactites. Ce pouvoir pourrait aisément tuer une personne qui s'attarderait trop longtemps à proximité, même si des vêtements chauds peuvent retarder l'échéance ...

Ces créatures sont dénuées de POU et leur INT ne leur permet que de suivre les ordres simples donnés par celui qui les contrôle. Si ce contrôle est interrompu pour quelque raison que ce soit ou si l'Enfant n'en a pas reçu, il se contente de chercher à absorber toutes les sources de chaleur qu'il détecte, avec une prédilection pour celles qui sont émises par les corps chauds des créatures vivantes... Parfois Ithaqua prend directement leur contrôle et les anime en personne, pour accomplir ses desseins personnels. En particulier lorsqu'un Enfant est invoqué en dessous du Cercle arctique, le terrain de chasse habituel du Grand Ancien.

ENFANTS DU WENDIGO, le Froid en marche

caractéristiques	jets	moyennes
FOR	5D6	17-18
CON	4D6+6	20
TAI	3D6+12	22-23
INT	1	1
POU	0	0
DEX	2D6	7
Déplacement : 7		PdV 21-22

Bonus aux dommages moyens : +1D6 en moyenne

Arme : Coup de Poing 45%, dommages 1D8+bd.

Absorption de Chaleur* (automatique), 5D6 à 2 mètres**

* Après 2D6 heures une victime tuée par l'absorption de chaleur devient elle-même un Enfant du Wendigo. N'ayant pas reçu d'ordre il se déplacera à la recherche de sources de chaleur.

** Comme pour les explosions, les dommages diminuent de 1D6 tous les 2 mètres, le rayon de ce pouvoir est donc de 10 mètres. Cependant le froid qui entoure la créature peut être ressenti de bien plus loin et on la "sent venir" de 25 à 50 mètres. Des vêtements chauds protègent du froid intense : réduisez les dommages de 1D6 à 2D6 pour des vêtements hivernaux courants, de 2D6 à 3D6 pour les tenues de ski et de 3D6 à 5D6 pour les tenues "grands froids". Cependant l'intensité du froid est telle que ces protections ne sont que temporaires et leur efficacité baisse si leur porteur reste plus de quelques minutes dans la zone de froid : -1D6 chaque minute après 5 minutes d'exposition.

Armure : La peau de ces créatures est extrêmement dure et leur procure 5 points d'armure. Si une arme métallique les frappe, il faut confronter ses points de vie à la CON de l'Enfant. En cas d'échec, l'arme se brise comme du verre, sans infliger de dommages. De plus les projectiles de petite taille, comme les balles, ne font que 1 point de dommages, s'ils percent l'armure.

Compétences : Détecter la Chaleur 80%

Perte de Santé Mentale : voir un Enfant du Wendigo coûte 0/1D8 points de Santé Mentale.

Notes : Au contact d'un Enfant du Wendigo, la température peut parfois frôler le zéro absolu (-273° C) : le froid subsiste donc longtemps après son passage.

Le sort *invoquer/Contrôler un Enfant du Wendigo* :

Ce sortilège fait venir une de ces redoutables créatures nommées Enfants du Wendigo. En réalité, il transforme et anime le cadavre d'une personne morte de froid. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie. Chaque point de Magie investi dans le sort augmente de 10% les chances de réussite : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Un échec indique qu'aucun cadavre correspondant à la description n'est disponible dans un rayon de plusieurs centaines de kilomètres.