



Bestiaire pour LA CITÉ FRANCHE • CADWALLON •

Supplément amateur pour le jeu de rôle tactique

Edito

Sommaire

Un bestiaire! Pourquoi faire?

Ben tient, pour faciliter le travail du Meneur pour Cadwallon, en effet, très peu de profils ont été créés pour le jeu de rôle tactique laissant beaucoup de travail pour le Meneur.

En faisant un bestiaire, j'espère réduire ce travail, c'est toujours ça de pris pour les Meneur flemmards comme moi. Les profils sont inspirés des caractéristiques des figurines Rackham mais comme je ne suis pas un joueur régulier de Confrontation, j'ai put faire des erreurs lors de la création. N'hésitez pas à me faire par de vos remarques à mon adresse chocofou@free.fr!

Ce bestiaire est concis. Pas de présentation des monstres, aucune rumeur ou illustration de ma pomme. Que de la caractéristique. Toutes sont donc inspirés des sorties vieilles ou récentes et la majeure partie des figurines sont toutes en commerces. Pour certains profils, vous aurez à travailler pour octroyer le plus souvent des sorts ou des miracles, mais peu de chose méchante.

Enfin, c'est pas du niveau créatif d'un Petit Cadwe ou autre chose que je vous conseillerais, ce n'est qu'une aide de jeu qui doit vous aider. Si ça ne marche pas, j'en serais bien désolé, mais j'espère que ce ne sera pas le cas. Faites vous autant plaisir que moi à découvrir et à faire évoluer vos joueurs dans ce monde que je trouve particulièrement fabuleux.

Chocofou/Arkabasthe

Merci à Terib.nunu et sa terib.team, Elrick, Budala, Winny et tous les autres pour leurs précisions, profils et avis.

Les figurines ont été créées par RACKHAM®. Elles sont issues de l'univers CONFRONTATION® et de RAG'NAROK®, deux jeux publiés par RACKHAM®. CADWALLON®, CONFRONTATION®, CRY HAVOC®, HYBRID®, le logo HYBRID®, HYBRIDES®, RACKHAM®, le logo RACKHAM®, RAG'NAROK® et WOLFEN® sont des marques déposées RACKHAM®.

Copyright © 1996-2006 RACKHAM®. Tous droits réservés.

Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®.

CONFRONTATION®, RAG'NAROK®, HYBRID® et CADWALLON® sont des jeux publiés par RACKHAM®.

Edito/Sommaire

page 2

Les Valets de Drahas

page 3

Les Laboratoires Hybrid

page 10

Citoyens des Royaumes

page 16

Les Œuvres des Gouffres

page 21

Compagnons Anonymes

page 25

Sans Âmes... Ou Presque

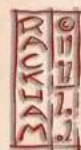
page 28

Les Racines du Fléau

page 30

Le Peuple Serpent

page 32





Les Valets de Drahaz

Les créatures de Drahaz sont les esclaves des nécromants d'Achéron. Toutes sont détruites à vue dans la ville basse comme dans la ville haute, mais elles constituent la garde rapprochée de la Cour des Cendres.

Ces créatures sont souvent reléguées aux services ou à la garde et seules une fraction d'entre elles possèdent encore un échantillon de conscience. Les créatures ne possédant pas les caractéristiques Savoirs et Contacts ne sont plus en mesure de maintenir une discussion intelligible ou de se remémorer leur passé. Elles sont complètement soumises à leurs créateurs et seraient détruites si ceux-ci venaient à trop s'éloigner d'eux ou à mourir.

L'équipement des morts-vivants est comme leurs porteurs : abîmé,

laissé à l'abandon, immensément vieux et inévitablement rouillé. Lorsqu'un combattant portant l'attribut Mort vivant est détruit, son équipement ne résistera pas plus que lui. Un seul composant de son équipement est récupérable si son "cadavre" est fouillé et de qualité médiocre, le reste devenu inutilisable par les coups répétés ou destructeur des PJ.

Notez que les Ducats ne sont pas soumis à cette restriction. En effet, les créatures d'Achéron (ou du Roi des Cendres) sont régulièrement utilisées comme "coffres ambulants" capable de se défendre eux-mêmes. Les créatures auxquelles vous avez assignées le rôle de Porteur d'Or portent Xd6 Ducats (le nombre assigné variant dans l'équipement) ou tout autre objet ou valeur que vous pourriez leur

choisir. Les autres ne portent aucun Ducat. Les Porteurs d'Or sont capables de rester assignés à un lieu et de ne pas disparaître si leur créateur s'éloignait (mais pas s'il mourrait).

Les Emissaires, les Fossoyeurs, les Questeurs et les Paladins Noirs sont des PNJs en eux-mêmes. Donnez-leur un nom à chacun et choisissez les savoirs dont ils disposent ainsi que leurs éventuels sorts ou miracles. Ils jouent égal à égal avec les ambassadeurs des obscurs et sont capables de se trouver dans les réceptions de la Ville Haute sans se faire repérer (en se déguisant par exemple) et de tenir un duel d'Influence. Leur équipement est générique et ils porteront tout ce dont vous aurez besoin pour vos scénarios.

Pantin morbide

Espèce : Humain
 Culture : Bélier
 Métiers : Bandit/1
 Potentiel : 1
 Attitude dominante : Dis
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 3
 Ind. ■■
 B.lég. ■■
 B.gra. ■■
 B.cri. ■■
 Inc. ■■

Signe(s) particulier(s) : Mort-vivant.

Caractéristiques :

- HAR 3 (Peur 4)
- ADR 2
- ELE 2
- OPP 2 (Def 3)
- SUB 2
- DIS 0 (Mai 0)

Talents :

- Intimider (Har)/1
- Parer (Ele)/1
- Cogner (Har)/1

Equipelement :

Epée, armure de cuir.



Guerrier Squelette

Espèce : Humain
 Culture : Bélier
 Métiers : Soldat/2
 Potentiel : 2
 Attitude dominante : Dis
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4
 Ind. ■■■
 B.lég. ■■■
 B.gra. ■■■
 B.cri. ■■■
 Inc. ■■■

Signe(s) particulier(s) :
 Mort-vivant.

Caractéristiques :

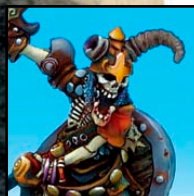
- HAR 3 (Peur 4)
- ADR 2
- ELE 2
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 2
- DIS 0 (Mai 0)

Talents :

- Endurer (Har)/2
- Parer (Ele)/2
- Trancher (Har)/2
- Charger (Har)/1
- Crapahuter (Adr)/1
- Lutter (Opp)/1

Equipelement :

Epée batârde,
 bouclier, armure de
 cuir, 1d6+6D.



Guerrier Zombie

Espèce : Humain
 Culture : Bélier
 Métiers : Gros bras/2
 Potentiel : 2
 Attitude dominante : Har
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 3
 Ind. ■■■
 B.lég. ■■■
 B.gra. ■■■
 B.cri. ■■■
 Inc. ■■■

Signe(s) particulier(s) :
 Mort-vivant.

Don(s) : Régénération/2.

Caractéristiques :

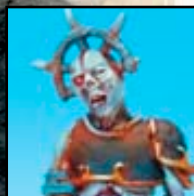
- HAR 3 (Peur 4)
- ADR 2
- ELE 1
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 3
- DIS 0 (Mai 0)

Talents :






- Désarmer (Sub)/2
- Esquiver (Opp)/2
- Lutter (Opp)/2
- Cogner (Har)/1
- Forcer (Har)/1
- Intimider (Har)/1

Equipelement :

Epée, 3d6D.

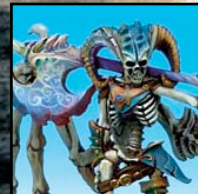


Ange morbide






Espèce : Humain
 Culture : Bélier
 Métiers : Bandit/2
 Potentiel : 2
 Attitude dominante : Dis
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 3
 Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 
 Signe(s) particulier(s) : Mort-vivant.
 Don(s) : Vol.

Caractéristiques :
 • HAR 2 (Peur 3)
 • ADR 2
 • ELE 2
 • OPP 2 (Def 3)
 • SUB 1
 • DIS 0 (Mai 0)
 Talents :
 • Intimider (Har)/2
 • Parer (Ele)/2
 • Cogner (Har)/2
 • Se cacher (Opp)/1
 • Crapahuter (Adr)/1

Equipe-ment :
 Breloques, Epée,
 Armure de cuir,
 2d6x10D.

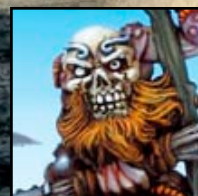


Nain dégénéré






Espèce : Nain
 Culture : Bélier
 Métiers : Spécial/3
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Dis
 Taille : 2
 Puissance : 2d6
 Mouvement : 3
 Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 
 Signe(s) particulier(s) :
 Mort-vivant.
 Don(s) : Acharné, Régénération/3.

Caractéristiques :
 • HAR 3 (Peur 5)
 • ADR 2
 • ELE 2
 • OPP 3 (Def 4)
 • SUB 2
 • DIS 3 (Mai 0)
 Talents :
 • Guetter (Dis)/2
 • Intimider (Har)/2
 • Trancher (Har)/2
 • Identifier (Dis)/1
 • Lutter (Opp)/1
 • Parer (Ele)/1

Equipe-ment :
 Vouge rouillée,
 3d6+10D.



Wolfen zombie

Espèce : Wolfen
 Culture : Bélier
 Métiers : Spécial/4
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : Har
 Taille : 4
 Puissance : 4d6
 Mouvement : 6
 Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 
 Signe(s) particulier(s) :
 Mort-vivant.
 Don(s) : Régénération/2.






Caractéristiques :
 • HAR 5 (Peur 6)
 • ADR 3
 • ELE 1
 • OPP 2 (Def 3)
 • SUB 1
 • DIS 2 (Mai 0)

Talents :
 • Guetter (Dis)/3
 • Survivre (Opp)/3
 • Grimper (Adr)/3
 • Nager (Adr)/2
 • Trancher (Har)/2
 • Se cacher (Opp)/1
 • Traquer (Opp)/1

Equipe-ment :
 Faux, 1d6x10D.



Banshee

Espèce : Humain
 Culture : Bélier
 Métiers : Fouisseur/2 bandit/1
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Dis
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4
 Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Encaissement/2, Mort-vivant, Abominable.

Caractéristiques :
 • HAR 4 (Peur 5)
 • ADR 3
 • ELE 2
 • OPP 2 (Def 3)
 • SUB 3
 • DIS 2 (Mai 3)
 Talents :
 • Crapahuter (Adr)/2
 • Fouiller (Dis)/2
 • Grimper (Har)/2
 • Forcer (Har)/1
 • Guetter (Dis)/1
 • Nager (Adr)/1
 • Intimider (Har)/1
 • Parer (Ele)/1
 • Cogner (Har)/1






Savoirs :
 • Contrée (Souterrain)/1
 • Contrée (Avagddu)/2
 • Langue (Bélier)/1
 • Langue (Cadwé)/1
 • Histoire (Kelt)/2
 • Faction (Usuriers)/1
 • Etiquette (Cour des Cendres)/1

Contact :
 • Sophet Drahas (Dis)/2
 • Nurbald le Sculpteur (Har)/2
 • Uune (Opp)/1

Équipement :
 Linceul, instruments de torture.



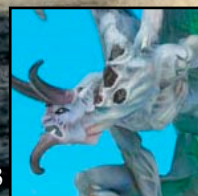
Gargouille

Espèce : Gargouille
 Culture : Bélier
 Métiers : Spécial/2
 Spadassin/1
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Adr
 Taille : 4
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4
 Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 
 Signe(s) particulier(s) : Immunité/
 Peur.
 Don(s) : Dur à cuire, Vol.






Caractéristiques :
 • HAR 4 (Peur 5)
 • ADR 4
 • ELE 2
 • OPP 3 (Def 4)
 • SUB 2
 • DIS 2 (Mai 3)
 Talents :
 Se cacher (Opp)/3
 Accoutrer (Adr)/2
 Embobiner (Opp)/2
 Feindre (Adr)/2
 Guetter (Dis)/2
 Identifier (Sub)/2
 Parer (Ele)/1
 Provoquer (SUB)/1

Cogner (HAR)/1
 Savoirs :
 • Contrée (Souterrain)/3
 • Langue (Bélier)/2
 • Faction (Usuriers)/1
 • Artefact (Anciens)/2
 • Etiquette (Cour des Cendres)/2

Contact :
 • Sophet Drahas (Dis)/2
 • Célénia de Teren (Elé)/2
 • Ahsa Ruyar (Sub)/2



Emissaire

Espèce : Humain
 Culture : Bélier
 Métiers : Emissaire/2 Bandit/1
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Elé
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4
 Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 
 Signe(s) particulier(s) : Résolution/2
 Don(s) : Instinct de survie.

Caractéristiques :
 • HAR 3
 • ADR 2
 • ELE 2
 • OPP 3 (Def 4)
 • SUB 4
 • DIS 3 (Mai 4)
 Talents :
 Accoutrer (Opp)/2
 Transpercer (Adr)/3
 Séduire (Ele)/3
 Analyser (Dis)/2
 Identifier (Sub)/2
 Négocier (Sub)/2
 Argumenter (Sub)/2
 Embobiner (Opp)/2
 Intimider (Har)/1

Parer (Ele)/1
 Savoirs :
 • Culture (Bélier)/3
 • Langue (Bélier)/3
 • Langue (Cadwé)/2
 • Administration (Cadwallon)/2
 • Faction (Usuriers)/2
 • Etiquette (Noblesse)/3
 • Etiquette (Cour des Cendres)/3
 Contact :
 • Sophet Drahas (Dis)/2
 • Syth Mornis (Opp)/2
 • Célénia de Teren (Elé)/2
 • Ahsa Ruyar (Sub)/3
 Équipement :
 Atours, armure légère, vouge.



Fossoyeur

Espèce : Humain
 Culture : Bélier
 Métiers : Moine guerrier/3
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Sub
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4

Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Coup de maître/2, Acharné, Moine guerrier, Iconoclaste.

Caractéristiques :

- HAR 3
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 3 (Def)
- SUB 3
- DIS 4 (Mai 5)

Talents :

- Transpercer (Adr)/4
- Censurer (Har)/2
- Charger (Har)/2
- Intimider (Har)/2
- Commander (Dis)/1
- Altérer (Opp)/3
- Détruire (Har)/1

Savoirs :

- Contrée (Souterrain)/2
- Culture (Ténèbres)/3
- Culte (Ténèbres)/3
- Langue (Bélier)/2
- Langue (Cadwé)/2
- Etiquette (Cour des Cendres)/3

Contact :

- Sophet Drahas (Dis)/2
- Nurbald le Sculpteur (Har)/2
- Uune (Opp)/1

Équipement :

Codex Morticus, armure légère, hal-lebarde.

Le Fossoyeur possède 4 miracles à choisir parmi les Litanies Universelles et des Ténèbres.



Goule

Espèce : Goule
 Culture : Achéron
 Métiers : Coupe-jarret/3
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4

Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 

Don(s) : Ambidextre, Instinct de survie.

Caractéristiques :

- HAR 3 (Peur 4)
- ADR 4
- ELE 2
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 4
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Transpercer (Har)/3
- Dérober (Opp)/3
- Lutter (Opp)/3
- Se cacher (Opp)/2
- Esquiver (Opp)/2
- Guetter (Dis)/2
- Intimider (Har)/2
- Magouiller (Opp)/1
- Trancher (HAR)/1

Savoirs :

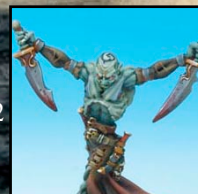
- Contrée (Souterrain)/2
- Culture (Bélier)/2
- Langue (Cadwé)/2
- Faction (Usuriers)/1

Contact :

- Sophet Drahas (Dis)/2
- Syth Mornis (Opp)/2
- Uune (Opp)/1
- Yh-Azahir le Dément (Har)/1

Équipement :

Poignard, kriss empoisonné, houppe-lande de cuir.



Spectre

Espèce : ?
 Culture : Bélier
 Métiers : Limier/3
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Sub
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4

Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Mort-vivant.
 Don(s) : Ethéré.

Caractéristiques :

- HAR 4 (Peur 5)
- ADR 2
- ELE 2
- OPP 2 (Def 3)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Transpercer (Adr)/3
- Guetter (Dis)/3
- Identifier (Dis)/3
- Se cacher (Opp)/3
- Fouiller (Adr)/2
- Intimider (Har)/2
- Traquer (Sub)/2
- Esquiver (Opp)/1
- Trancher (HAR)/1

Savoirs :

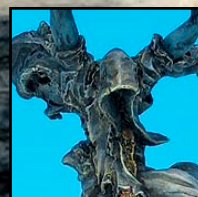
- Culture (Bélier)/1
- Culte (Ténèbres)/2
- Langue (Bélier)/2
- Histoire (Age des Ténèbres)/3
- Artefact (Anciens)/1

Contact :

- Sophet Drahas (Dis)/2
- Ahsa Ruyar (Sub)/2
- Uune (Opp)/1

Équipement :

Crève-cœur.



Cerbère

Espèce : Créature d'Achéron
 Culture : Bélier
 Métiers : Guide/1 Garde/3
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : HAR
 Taille : 4
 Puissance : 4d6
 Mouvement : 6

Ind.	■	■	■	■
B.lég.	■	■	■	■
B.gra.	■	■	■	■
B.cri.	■	■	■	■
Inc.	■	■	■	■

Don(s) : Enchaînement, Mort-vivant,
 Tueur-né, Régénération/2.

Caractéristiques :

- HAR 5 (Peur 6)
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 2
- DIS 1 (Mai 0)

Talents :

- Guetter (Dis)/4
- Survivre (Opp)/1
- Traquer (Opp)/1
- Intimider (Har)/3
- Cogner (Har)/3
- Identifier (Dis)/3
- Lutter (Opp)/2
- Parer (Ele)/2

- Confrondre (Dis)/1
- Désarmer (SUB)/1
- Transpercer (SUB)/2



Centaure

Espèce : Centaure
 Culture : Bélier
 Métiers : Guide/2 Tireur/2
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 4
 Puissance : 4d6
 Mouvement : 8

Ind.	■	■	■	■
B.lég.	■	■	■	■
B.gra.	■	■	■	■
B.cri.	■	■	■	■
Inc.	■	■	■	■

Signe(s) particulier(s) : Mort-vivant,
 Eclaireur.

Caractéristiques :

- HAR 3 (Peur 4)
- ADR 4
- ELE 2
- OPP 4 (Def 5)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Cheuvaucher (Adr)/4
- Guetter (Dis)/2
- Survivre (Opp)/2
- Grimper (Adr)/2
- Nager (Adr)/1
- Trancher (Har)/1
- Défendre (Dis)/1
- Guetter (Dis)/2
- Tirer (Adr)/2

Identifier (Dis)/2

Riposter (Ele)/1

Se cacher (Opp)/1

Savoirs :

- Contrée (Achéron)/2
- Contrée (Avagddu)/3
- Culture (Bélier)/1
- Langue (Bélier)/2
- Histoire (Kelt)/1
- Etiquette (Cour des Cendres)/1

Contact :

- Sophet Drahas (Dis)/2

Équipement :

Épée longue, arc long, armure légère,
 2d6+20D.



Centaure lourd

Espèce : Centaure
 Culture : Bélier
 Métiers : Guide/1 Spadassin/3
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : Adr
 Taille : 4
 Puissance : 4d6
 Mouvement : 8

Ind.	■	■	■	■
B.lég.	■	■	■	■
B.gra.	■	■	■	■
B.cri.	■	■	■	■
Inc.	■	■	■	■

Signe(s) particulier(s) : Mort-vivant,
 Charge bestiale.

Caractéristiques :

- HAR 4 (Peur 5)
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 4 (Def 5)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Transpercer (Adr)/4
- Cheuvaucher (Adr)/4
- Guetter (Dis)/1
- Survivre (Opp)/1
- Charger (Har)/2
- Provoquer (Sub)/3
- Trancher (Har)/3
- Analyser (Dis)/2

Se fendre (Ele)/2

Désarmer (Sub)/1

Charger (Har)/1

Savoirs :

- Contrée (Achéron)/1
- Contrée (Avagddu)/2
- Culture (Bélier)/2
- Langue (Bélier)/2
- Histoire (Kelt)/3
- Etiquette (Cour des Cendres)/2

Contact :

- Sophet Drahas (Dis)/2
- Ahsa Ruyar (Sub)/2
- Yh-Azahir le Dément (Har)/1






Équipement :

Épée longue, pavois, lance de cavalerie,
 armure lourde, 3d6+20D.



Charognard

Espèce : Humain
 Culture : Bélier
 Métiers : Guide/1 Soldat/3
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : Sub
 Taille : 4
 Puissance : 4d6
 Mouvement : 8

Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Mort-vivant,
 Acharné, Destrier.
 Dons : Régénération/2.

Caractéristiques :

- HAR 3 (Peur 4)
- ADR 2
- ELE 3
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 4
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Cheuvaucher (Adr)/1
- Guetter (Dis)/1
- Endurer (Har)/3
- Parer (Ele)/3
- Transpercer (Adr)/4
- Charger (Har)/2
- Crapahuter (Adr)/2
- Lutter (Opp)/2
- Forcer (Har)/1

Savoirs :

- Contrée (Achéron)/2
- Culture (Bélier)/2
- Langue (Bélier)/2
- Langue (Cadwé)/2
- Administration (Cadwallon)/2
- Faction (Usuriers)/1
- Etiquette (Cour des Cendres)/2

Contact :

- Sophet Drahas (Dis)/2
- Célénia de Teren (Elé)/2

Equipe ment :

Armure de plaque, lance, arme noire,
 monture zombie, 2d6x2D.



Questeur

Espèce : Mort-vivant
 Culture : Bélier
 Métiers : Guerrier mage/4
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : Sub
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4

Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Mort vivant,
 Guerrier mage.
 Don(s) : Ethéré.

Caractéristiques :

- HAR 4 (Peur 5)
- ADR 2
- ELE 3
- OPP 2 (Def 3)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Trancher (Har)/4
- Incanter (Ténèbres/Opp)/4
- Endurer (Har)/3
- Parer (Ele)/3
- Soumettre (Har)/3
- Incanter (Feu/Har)/2

Savoirs :

- Culture (Bélier)/3
- Culte (Ténèbres)/3

- Langue (Bélier)/4
- Langue (Cadwé)/2
- Artefact (Anciens)/2
- Etiquette (Cour des Cendres)/2

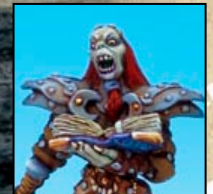
- Voie (Nécromancie, Ténèbres, Circaeus, Typhonisme, deux au choix)/2

Contact :

- Sophet Drahas (Dis)/2
- Larénia (Elé)/2
- L'Archiduc (Sub)/1
- Ahsa Ruyar (Sub)/2

Equipe ment :

Codex, Armure lourde, épée lourde.
 Choisissez 3 sorts dans ses voies de magie.



Paladin noir

Espèce : Humain
 Culture : Bélier
 Métiers : Spadassin/5
 Potentiel : 5
 Attitude dominante : Dis
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4

Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Contre-attaque, Enchaînement, Juste.

Caractéristiques :

- HAR 3 (Peur 4)

- ADR 3
- ELE 3
- OPP 4 (Def 5)
- SUB 5
- DIS 5 (Mai 6)

Talents :

- Parer (Ele)/4
- Provoquer (Sub)/4
- Trancher (Har)/4
- Analyser (Dis)/3
- Se fendre (Ele)/3
- Désarmer (Sub)/3
- Charger (Har)/2
- Transpercer (Adr)/2
- Distraindre (Opp)/1
- Riposter (Ele)/1
- Voltiger (Ele)/1

Savoirs :

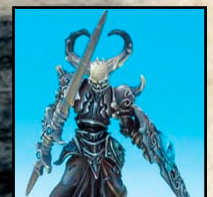
- Contrée (Achéron)/2
- Culture (Bélier)/3
- Langue (Bélier)/2
- Langue (Cadwé)/1
- Histoire (Age des Ténèbres)/2
- Etiquette (Noblesse)/2
- Etiquette (Cour des Cendres)/3

Contact :

- Sophet Drahas (Dis)/2
- Célénia de Teren (Elé)/2
- Larénia (Elé)/2
- L'Archiduc (Sub)/1
- Yh-Azahir le Dément (Har)/1

Equipe ment :

Epée noire, armure noire, bouclier.





Les Laboratoires Hybrid

Clones et Vrais-nés

La différence primordiale parmi les troupes alchimiques est l'origine. Les clones sont élaborés dans des cuves de production pour convenir aux besoins des Syhar. Les Vrais Nés sont hiérarchiquement et socialement supérieur aux clones, ainsi un Vrai Né n'acceptera jamais d'être Commandé par un clone. Les Vrais-Nés sont des personnages spécifiques des scénarios ou les PJs, par exemple.

Les cuves de clonage

Les laboratoires et les cuves de clonage de Cadwallon sont tous alimentés par des gemmes de ténèbres achetées à prix d'or à Sophet Drahas ou importées de Shamir. Les cuves cachées de Cadwallon ne peuvent fonctionner avec la même efficacité que celles des autres laboratoires alchimiques, aussi la vitesse de production pour un clone dépasse le mois de gestation. Les plus grandes créatures

peuvent mettre plusieurs années avant d'arriver à maturation!

Une fois abouties, ces créations ne jurent pas toujours fidélité à leurs créateurs et peuvent se libérer et saccager les laboratoires avant de sortir dans la nature.

Un clone en cours de création entre en gestation pendant (Pot) mois.

Les clones d'Elite tels que les Centurus, les Dasyatis et les Néfarius doublent ce résultat. Quand aux Aberrations, personne ne sait de combien de temps elles nécessitent de soins constants avant leur maturation.

Lors de sa maturation, quand le clone sort de sa cuve pour reconnaître son maître, le créateur doit faire un test avec (Pot) d6. Si le résultat est supérieur au Potentiel de la créature créée, elle est soumise à ses créateurs jusqu'à la mort.

Vétérans et Commandeurs






Certains des clones ou des Vrais Nés sont devenus de véritables vétérans de guerres. Pour simuler ces chefs, octroyer à ces "héros" +1 en Potentiel et le Talent Commander (dis)/+1.

Leurs créations nécessitent autant de temps de création s'ils doivent naître avec ces capacités.



Clone Phéméra

Espèce : Clone
Potentiel : 2
Attitude dominante : Hargne
Taille : 2
Puissance : 2D6
Mouvement : 6

Ind. 
B.lég. 
B.gra. 
B.cri. 
Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Mutagène/1, construct.

Caractéristiques :

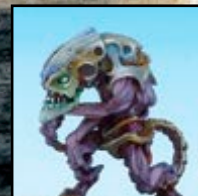
- HAR 3
- ADR 2
- ELE 1
- OPP 1 (Def 2)
- SUB 2
- DIS 0 (Mai 0)

Talents :

- Trancher (Har) /1
- Transpercer (Har) /2
- Désarmer (Adr) /2
- Guetter (Dis) /1
- Intimider (Har) /1
- Lutter (Opp)/1






Particularités :

Un clone Phéméra peut être sacrifié au début du tour. Toutes les figurines dans les cases voisines et adjacentes subissent une blessure de Pui 4.



Clone

Espèce : Clone
Culture : Scorpion
Métiers : Soldat/2
Potentiel : 2
Attitude dominante : Sub
Taille : 3
Puissance : 3D6
Mouvement : 4

Ind. 
B.lég. 
B.gra. 
B.cri. 
Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Mutagène/1

Caractéristiques :

- HAR 2
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 2 (Def 3)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Guetter (Dis) 2
- Intimider (Har) 2
- Trancher (ou cogner) (Har) 2
- Identifier (Dis) 1
- Parer (Elé) 1

Savoirs :

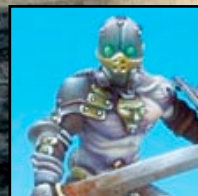
- Contrée (labo) 1
- Culture (scorpion) 1
- Langue (scorpion) 2

Contacts :

- Spécial (voir encart)






Équipement :

Armure sériale (Pro.1, Mod.0), épée syhar (ou masse).



Hybrid

Espèce : Clone
Culture : Scorpion
Potentiel : 3
Attitude dominante : Dis
Taille : 3
Puissance : 3D6
Mouvement : 4

Ind. 
B.lég. 
B.gra. 
B.cri. 
Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Mutagène/2

Caractéristiques :

- HAR 3
- ADR 2
- ELE 2
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Trancher (Har) /3
- Guetter (Dis) /2
- Identifier (Sub) /2
- Intimider (Har) /2
- Lutter (Opp) /1
- Parer (Elé) /1
- Tirer (Adr)/2

Savoirs :

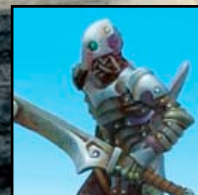
- Contrée (labo) 2
- Culture (scorpion) 1
- Langue (scorpion) 2

Contacts :






- Spécial (voir encart)

Équipement :

Armé neurale, arbalète du désert.



Guerriers de l'Aube et Sentinelles

Espèce : Humain
 Culture : Scorpion
 Métiers : Soldat/2, Officier/1
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Subtilité
 Taille : 3
 Puissance : 3D6
 Mouvement : 4
 Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 
 Signe(s) particulier(s) : Mutagène/2.

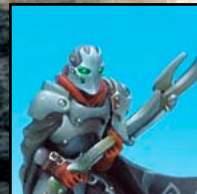
Caractéristiques :
 • HAR 3
 • ADR 2
 • ELE 3
 • OPP 2 (Def 3)
 • SUB 4
 • DIS 3 (Mai 4)
 Talents :
 • Endurer (har) 2
 • Parer (élé) 2
 • Trancher (har) 2
 • Charger (har) 1
 • Commander (Dis) 2
 • Intimider (har) 1

Savoirs :
 • Contrée (Syhar) 2
 • Culture (scorpion) 2
 • Langue (scorpion) 2






Contacts :
 • Shaïan Halud 2

Équipement :
 Épée-hache, armure greffée (Pro.4, Mod.0)

Particularités :
 Les Sentinelles possèdent le signe particulier Instinct de survie et (Pot) 4.



Clone Belisarius

Espèce : Clones
 Culture : Scorpion
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Har
 Taille : 3
 Puissance : 3D6
 Mouvement : 4
 Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 
 Signe(s) particulier(s) : Mutagène/2, Toxique.

Caractéristiques :
 • HAR 3
 • ADR 2
 • ELE 2
 • OPP 3 (Def 4)
 • SUB 3
 • DIS 3 (Mai 4)
 Talents :
 • Guetter (dis) 2
 • Intimider (har) 1
 • Trancher (har) 3
 • Identifier (sub) 2
 • Parer (élé) 2
 • Défendre (dis) 1


Savoirs :
 • Contrée (labo) 2
 • Culture (scorpion) 1
 • Langue (scorpion) 1

Contacts :
 • Spécial (voir encart)

Équipement :
 Armure dermale (pro 2, mod.-1), armes consacrées (Type T, All.+1, Dom.+2).



Guerrier Skorize

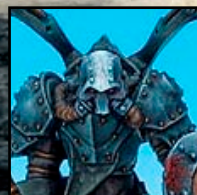
Espèce : Clone
 Culture : Scorpion
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 3
 Puissance : 3D6
 Mouvement : 4
 Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 
 Signe(s) particulier(s) : Mutagène/2, Acharné, Eclaireur.

Caractéristiques :
 • HAR 2
 • ADR 3
 • ELE 2
 • OPP 3 (Def 4)
 • SUB 4
 • DIS 2 (Mai 3)
 Talents :
 • Survivre (opp) 2
 • Guetter (dis) 1
 • Nager (har) 1
 • Cognér (har) 2
 • Se cacher (opp) 3
 • Traquer (opp) 2

Savoirs :
 • Contrée (labo) 2
 • Culture (scorpion) 1
 • Langue (scorpion) 1

Contacts :
 • Spécial (voir encart)

Équipement :
 Lames dorsales (+1 dé gratuit pour une action de Confrontation), fléau, bouclier.



Servante Pourpre

Espèce : Clone
 Culture : Scorpion
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Elé
 Taille : 3
 Puissance : 3D6
 Mouvement : 4
 Ind.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 B.lég.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 B.gra.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 B.cri.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 Inc.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 Signe(s) particulier(s) :
 Mutagène/2, Soins/2

Caractéristiques :

- HAR 2
- ADR 3
- ELE 3
- OPP 2 (Def 3)
- SUB 3
- DIS 3 (Mai 4)

Talents :

- Endurer (har) 2
- Esquiver (opp) 2
- Soigner (dis) 2
- Trancher (har) 1

Savoirs :

- Contrée (labo) 1
- Culture (scorpion) 3
- Langue (scorpion) 3

Contacts :

- Spécial (voir encart) 2

Équipement :

Dague, trousse de secours.



Furie Pourpre

Espèce : Clone
 Culture : Scorpion
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : Har
 Taille : 3
 Puissance : 3D6
 Mouvement : 5
 Ind.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 B.lég.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 B.gra.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 B.cri.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 Inc.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 Signe(s) particulier(s) : Mutagène/2,
 Contre attaque, Feinte, Fanatisme.

Caractéristiques :

- HAR 3
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Endurer (har) 3
- Esquiver (opp) 2
- Soigner (dis) 1
- Trancher (har) 3
- Survivre (opp) 2
- Commander (dis) 1

Savoirs :

- Contrée (Syhar) 2
- Culture (scorpion) 3
- Langue (scorpion) 3

Contacts :

- Sasia Samaris 2

Équipement :

Armure de cuir, griffes (comptent comme des Chaînes de combat, Type Tranchant).



Tigre de Dirz

Espèce : Clone
 Potentiel : 5
 Attitude dominante : Har
 Taille : 3
 Puissance : 4D6
 Mouvement : 7
 Ind.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 B.lég.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 B.gra.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 B.cri.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 Inc.

■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■
■	■	■

 Signe(s) particulier(s) : Furie guer-
 rière, Charge bestiale.

Caractéristiques :

- HAR 3 (Peur 4)
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 3 (Def 5)
- SUB 2
- DIS 2 (Mai 0)

Talents :

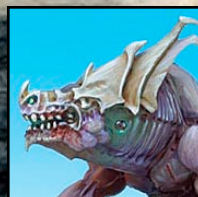
- Survivre (opp) 2
- Charger (har) 2
- Trancher (har) 1
- Cogner (har) 1
- Transpercer (har) 3
- Guetter (dis) 1
- Crapahuter (adr) 2
- Traquer (opp) 3

Équipement :

Crête osseuse
 (Pro.3, Mod.0).

Particularités :

Choisissez un don supplémentaire parmi cette liste pour chaque Tigre : Bond (D), Eclaireur (D), Conscience (D).



Clone Centurus

Espèce : Clone

Potentiel : 5

Attitude dominante : Dis

Taille : 4

Puissance : 4D6

Mouvement : 5

Ind. 

B.lég. 

B.gra. 

B.cri. 

Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Mutagène/3,
Brute épaisse, Possédé.

Caractéristiques :

• HAR 4 (Peur 5)

• ADR 2

• ELE 2

• OPP 2 (Def 3)

• SUB 2

• DIS 3 (Mai 4)

Talents :

• Intimider (har) 1

• Parer (élé) 2

• Trancher (har) 4

• Transpercer (har) 4

• Défendre (dis) 2

• Analyser (dis) 1

Savoirs :

• Contrée (labo) 2

• Culture (scorpion) 1

• Langue (scorpion) 2

Contacts :

• Spécial (voir encart) 2

Équipement :

Vouge, armure (Pro.3, Mod.-2).



Clone Dasyatis

Espèce : Clone

Potentiel : 6

Attitude dominante : Har

Taille : 4

Puissance : 4D6

Mouvement : 6

Ind. 

B.lég. 

B.gra. 

B.cri. 

Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Mutagène/3,
Tueur né, Possédé.

Caractéristiques :

• HAR 5 (Peur 6)

• ADR 2

• ELE 2

• OPP 3 (Def 4)

• SUB 2

• DIS 1 (Mai 1)

Talents :

• Charger (har) 2

• Cogner (har) 3

• Trancher (har) 2

• Forcer (har) 3

• Intimider (har) 2

• Crapahuter (adr) 1

Contacts :

• Spécial (voir encart) 2

Équipement :

Armure de silice (Pro.3, Mod.-2),

Lame Dasyatis (Mod.Parade +2,

Dom.+3, All.+2, Type T).



Clone Nefarius

Espèce : Clone

Potentiel : 6

Attitude dominante : Adr

Taille : 4

Puissance : 4D6

Mouvement : 7

Ind. 

B.lég. 

B.gra. 

B.cri. 

Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Mutagène/3,
Construct, Implacable.

Caractéristiques :

• HAR 5 (Peur 6)

• ADR 3

• ELE 2

• OPP 3 (Def 4)

• SUB 2

• DIS 2 (Mai 0)

Talents :

• Lutter (opp) 3

• Trancher (har) 3

• Parer (élé) 1

• Se cacher (élé) 2

• Esquiver (Adr) 2

• Traquer (opp) 3

Savoirs :

• Contrée (labo) 3

• Culture (scorpion) 1

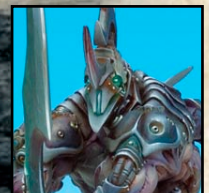
• Langue (scorpion) 2

Contacts :






• Spécial (voir encart) 2

Équipement :

Lames dorsales (+1 dé gratuit pour
une action de confrontation).



Biopsiste






Espèce : Humain
 Culture : Scorpion
 Métiers : Guerrier-Mage/spécial
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Adr
 Taille : 3
 Puissance : 3D6
 Mouvement : 4
 Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 
 Signe(s) particulier(s) :
 Mutagène/2, Eclairer.

Caractéristiques :
 • HAR 2
 • ADR 3
 • ELE 2
 • OPP 3 (Def 4)
 • SUB 4
 • DIS 2 (Mai 3)
 Talents :
 • Cheuvaucher (ele) 1
 • Guetter (dis) 1
 • Survivre (opp) 1
 • Trancher (har) 1
 • Incanter Ténèbr (sub) 1
 • Actionner (mutagène) (adr) 1

Savoirs :
 • Contrée (labo) 2
 • Contrée (aarklash) 2
 • Culture (scorpion) 2
 • Langue (scorpion) 2
 • Voie (biopsie) 2
 Contacts :
 • Shaïan Halud (dis) 2
 Sorts :
 Choisir 2 sorts.
 Équipement :
 Aiguille à biopsie (dague), vivsectrice, cape du désert.
 Particularité :
 Lorsqu'il cause un décès lors d'une opposition, le Biopsiste gagne 1 pt dans l'une de ses caractéristiques.

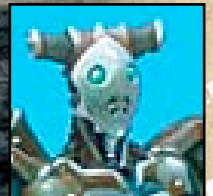


Neuromancien Mandaté






Espèce : Humain
 Culture : Scorpion
 Métiers : Omnimancien/spécial
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : Dis
 Taille : 3
 Puissance : 3D6
 Mouvement : 4
 Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 
 Signe(s) particulier(s) : Mutagène/2, Instinct de survie

Caractéristiques :
 • HAR 2
 • ADR 3
 • ELE 3
 • OPP 2 (Def 3)
 • SUB 4
 • DIS 3 (Mai 4)
 Talents :
 • Actionner (mutagène) (adr) 3
 • Examiner (mutagène) (élé) 3
 • Soigner (dis) 3
 • Négocier (sub) 2
 • Réparer (mutagène) (sub) 2
 • Assembler (mutagène) (adr) 1
 • Etudier (mutagène) (sub) 1
 • Tirer (adr) 2

Savoirs :
 • Contrée (laboratoires)
 • Culture (scorpion) 1
 • Langue (scorpion) 1
 • Savoir (mutagène) 3
 Contacts :
 • Shaïan Halud (Dis) 3
 Équipement :
 Arbalète de poing, dague.
 Particularités :
 Les neuromanciens sont les maîtres légitimes des clones. Ceux-ci contrôlent totalement leurs créations, sauf cas particuliers et malencontreux.



Vicaire noir

Espèce : Humain
 Culture : Scorpion
 Métiers : Féal de la souffrance/spécial
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Sub
 Taille : 3
 Puissance : 3D6
 Mouvement : 4
 Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 
 Signe(s) particulier(s) : Mutagène/2, Iconoclaste.

Caractéristiques :
 • HAR 3
 • ADR 2
 • ELE 3
 • OPP 2 (Def 3)
 • SUB 4
 • DIS 3 (Mai 4)
 Talents :
 • Détruire (har) 2
 • Endurer (har) 2
 • Altérer (opp) 1
 • Intimider (har) 1
 • Fanatiser (élé) 1
 Savoirs :
 • Culte (souffrance) 3

• Contrée (laboratoires)
 • Culture (scorpion) 1
 • Langue (scorpion) 1
 Contacts :
 • Shaïan Halud (Dis) 3
 Équipement :
 Armure de silice (Pro.3, Mod.-2), Lames de dissection, fioles.
 Miracles :
 Choisir 3 miracles.
 Particularité :
 Lors de la mise en place d'une opposition, le Vicaire noir octroie Instinct de Survie à une figurine de son camp pour tout l'Opposition.





Citoyens des Royaumes

Elémentaires et Familiers

Ces créatures sorties des Royaumes élémentaires sont parues dans le magazine Cry Havoc volume 15 (p.33). Consultez ces pages pour connaître les tenants et les aboutissants de ces règles.

Mages-Tarots

Les invocations des Mages-Tarots se situent à la page 286 du manuel des joueurs de Cadwallon.



Ira Tenebrae

Espèce : Immortel
 Potentiel : 2
 Attitude dominante : Har
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4

Ind. ■■■
 B.lég. ■■■
 B.gra. ■■■
 B.cri. ■■■
 Inc. ■■■

Signe(s) particulier(s) : Etre des Ténèbres/3° cercle, Bond.

Caractéristiques :

- HAR 4 (Peur 5)
- ADR 2
- ELE 4
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 2
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Cherger (har) 2
- Trancher (har) 2
- Crapahuter (adr) 1
- Voltiger (ele) 1
- Esquiver (opp) 1
- Se cacher (opp) 2
- Ressentir (sub) 2

Savoirs :

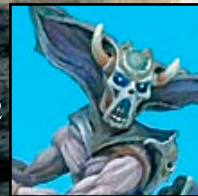
- Contrée (Royaumes) 2
- Culture (Ténèbres) 2
- Culture (Cadwé) 1
- Langue (Ténèbres) 2
- Langue (Cadwé) 1

Contacts :

- Syhir de leur royaume (dis) 1
- Invocateur (dis) 2

Equipement :

Epée.



Animae Sylvestre

Espèce : Immortel
 Potentiel : 2
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 2
 Puissance : 2d6
 Mouvement : 4

Ind. ■■
 B.lég. ■■
 B.gra. ■■
 B.cri. ■■
 Inc. ■■

Signe(s) particulier(s) : Etre du Destin/3° cercle, Eclaireur, Vol.

Caractéristiques :

- HAR 2
- ADR 4
- ELE 3
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Trancher (har) 3
- Crapahuter (adr) 2
- Grimper (adr) 2
- Voltiger (adr) 1
- Esquiver (opp) 2
- Ressentir (sub) 2

Savoirs :

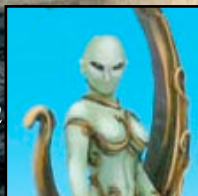
- Contrée (Royaumes) 2
- Culture (Destin) 2
- Culture (Cadwé) 1
- Langue (Destin) 2
- Langue (Cadwé) 1

Contacts :

- Syhir de leur royaume (dis) 1
- Invocateur (dis) 2

Equipement :

Epée, armure de cuir.



Serviteur Immortel

Espèce : Immortel
 Potentiel : 1
 Attitude dominante : spécial
 Taille : 2
 Puissance : 2d6
 Mouvement : 2

Ind. ■■
 B.lég. ■■
 B.gra. ■■
 B.cri. ■■
 Inc. ■■

Signe(s) particulier(s) : Etre du */3° cercle, Ephémère (4).

Caractéristiques :

- HAR 3 (Peur 4)
- ADR 2
- ELE 3
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 2
- DIS 3 (Mai 4)

Talents :

- Crapahuter (adr) 1
- Grimper (adr) 1
- Voltiger (élé) 1
- Esquiver (opp) 1
- Se cacher (opp) 2
- Ressentir (sub) 2
- Guetter (dis) 2

Equipement :

Poings.

Particularité :

Les Serviteurs sont voués à l'un des Principes ou au Destin, en fonction de l'affiliation de son invocateur.

Les Serviteurs Immortels ne peuvent être invoqués que par le biais d'un des sorts d'invocations du chapitre Divination. Le nombre maximum de serviteur soumis au Prêtre est augmenté de 2.



Follet féérique

Espèce : Faye
 Potentiel : 2
 Attitude dominante : Sub
 Taille : 2
 Puissance : 2d6
 Mouvement : 4
 Ind.

■	■
---	---

 B.lég.

■	■
---	---

 B.gra.

■	■
---	---

 B.cri.

■	■
---	---

 Inc.

■	■
---	---

 Signe(s) particulier(s) : Chance,
 Eclaireur.

Caractéristiques :

- HAR 2
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Cogner (har) 1
- Crapahuter (adr) 1
- Feindre (adr) 2
- Trifouiller (adr) 1
- Riposter (élé) 1
- Dérober (opp) 2
- Distraire (opp) 2
- Se cacher (opp) 2

Savoirs :

- Contrée (Cadwallon) 3
- Culture (Cadwé) 2
- Langue (Cadwé) 1

Contacts :

- Isabess Giérhon (adr) 1
- Baron Mardi (opp) 1



Mandigorn

Espèce : Faye
 Potentiel : 5
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 4
 Puissance : 4d6
 Mouvement : 6
 Ind.

■	■	■	■
---	---	---	---

 B.lég.

■	■	■	■
---	---	---	---

 B.gra.

■	■	■	■
---	---	---	---

 B.cri.

■	■	■	■
---	---	---	---

 Inc.

■	■	■	■
---	---	---	---

 Signe(s) particulier(s) : Régénéra-
 tion/3, Charge Bestiale, Etre du Des-
 tin/3° cercle, Implacable/3, Vol.

Caractéristiques :

- HAR 5 (Peur 6)
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 2 (Def 3)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Guetter (dis) 3
- Intimider (har) 1
- Trancher (har) 3
- Identifier (sub) 2
- Charger (Har)/2
- Parer (élé) 2
- Confondre (dis) 1
- Désarmer (sub) 1

Savoirs :

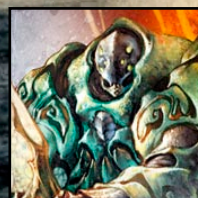
- Contrée
(Royaumes) 1
- Culture (Destin) 2
- Culture (Cadwé) 1
- Langue (Destin) 2
- Langue (Cadwé) 1

Contacts :

- Isabess Giérhon (sub) 1
- Baron Mardi (dis) 2

Equipe- ment :

Epée symbiote, selérites (armure,
 octroie Encaissement/1).



Sylphide Daïkinee

Espèce : Faye
 Potentiel : 2
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 5
 Ind.

■	■	■
---	---	---

 B.lég.

■	■	■
---	---	---

 B.gra.

■	■	■
---	---	---

 B.cri.

■	■	■
---	---	---

 Inc.

■	■	■
---	---	---

 Signe(s) particulier(s) : Etre du
 Destin/3° cercle, Régénération/1 (D),
 Féal/1, Vol.

Caractéristiques :

- HAR 3
- ADR 3
- ELE 4
- OPP 3 (Def 5)
- SUB 2
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Accouttrer (élé) 2
- Embobiner (opp) 2
- Feindre (opp) 2
- Séduire (élé) 3
- Argumenter (sub) 1
- Cogner (har) 1

Savoirs :

- Fief (Abords et
Jardin de Désir) 3
- Culture (Daïkinee) 3
- Culture (Cadwé) 1
- Langue (Daïkinee) 2
- Langue (Cadwé) 1

Contacts :

- Isabess Giérhon (élé) 3
- Baron Mardi (opp) 1



Licorne

Espèce : Immortel
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : Elé
 Taille : 4
 Puissance : 4d6
 Mouvement : 8

Ind.	■	■	■	■
B.lég.	■	■	■	■
B.gra.	■	■	■	■
B.cri.	■	■	■	■
Inc.	■	■	■	■

Signe(s) particulier(s) : Farouche/2,
 Etre de la Lumière/3, Féal/2, Soins/2.

Caractéristiques :

- HAR 4
- ADR 3

- ELE 2
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 2
- DIS 3 (Mai 4)

Talents :

- Charger/Har 4
- Cogner/Har 3
- Nager/Har 2
- Crapahuter/Adr 4
- Transpercer/Adr 3
- Riposter/Elé 2
- Séduire/Elé 1
- Voltiger/Elé 2
- Survivre/Opp 2
- Traquer/Opp 1
- Identifier/Sub 2

- Ressentir/Sub 3
- Analyser/Dis 3
- Défendre/Dis 4
- Guetter/Dis 2
- Soigner/Dis 3



Savoirs :

- Contrée (Royaume) 3
- Langue (Lumière) 3

Spécial : Les Licornes

La présence des Licornes n'empêche pas les personnages féminins d'avoir recours à Farouche/X. D'autre part, l'aura des Licornes apportent à toutes les femmes à moins de 4 cases le don Juste.

Emissaire de la Lumière

Espèce : Immortel de la Lumière
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Elé
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4

Ind.	■	■	■
B.lég.	■	■	■
B.gra.	■	■	■
B.cri.	■	■	■
Inc.	■	■	■

Signe(s) particulier(s) : Esprit de la Lumière, Etre de la Lumière/3, Soins/2.

Caractéristiques :

- HAR 2

- ADR 3
- ELE 3
- OPP 2 (Def 3)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Censurer/Har 1
- Soumettre/Har 1
- Crapahuter/Adr 2
- Enchanter/Adr 2
- Feindre/Adr 1
- Chevaucher/Elé 3
- Incanter/Lumière 3
- Séduire/Elé 1
- Voltiger/Elé 2
- Distraire/Opp 1

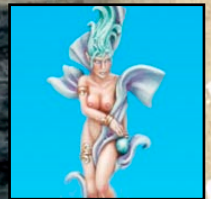
- Esquiver/Opp 1
- Prédire/Sub 1
- Ressentir/Sub 3
- Soigner/Elé 3
- Confondre/Dis 2

Savoirs :

- Contrée (Royaume) 3
- Langue (Toutes) 3
- Voie de magie (Lumière) 3

Spécial : les Emissaires

Les émissaires octroient à tous les magiciens maîtrisant la Lumière présents à moins de 4 cases d'elles un d6 gratuit à tous leurs tests d'Incanter/Lumière. La présence de plusieurs émissaires ne cumule pas cet avantage.



Succube

Espèce : Immortel
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : Har
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4

Ind.	■	■	■
B.lég.	■	■	■
B.gra.	■	■	■
B.cri.	■	■	■
Inc.	■	■	■

Signe(s) particulier(s) : Etre des Ténèbres/2, Guerrier-Mage, Enchaînement/2, Vol.

Caractéristiques :

- HAR 3 (Peur 4)
- ADR 2

- ELE 4
- OPP 4 (Def 5)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Séduire/Opp 4
- Trancher/Har 3
- Cogner/Har 2
- Incanter (ténèbres)/Opp 3
- Soumettre/Har 3
- Parer/Elé 3
- Analyser/Dis 1
- Commander/Dis 1
- Ressentir/Dis 2
- Intimider/Dis 3
- Crapahuter/Dis 2
- Traquer/Dis 2

Savoirs :

- Contrée (Abysses) 2
- Culture (Bélier) 3
- Langue (Bélier) 3
- Voie de magie (Typhonisme) 2
- Voie de magie (Ténèbres) 3

Contacts :

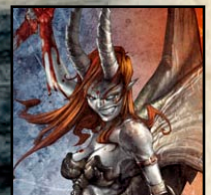
- Sophet Drahas (har) 1
- Le Moloch (Har) 2

Equipeement :

Arme Noire (Dom.+2, All.+2, Type T). Choisir ses sorts dans la voie Typhonisme.

Spécial : Les Succubes

Les Succubes peuvent dépenser un d6 de leur réserve pour annuler un geste de Confrontation allant à leur rencontre par round.



Angé de Lumière

Espèce : Immortel

Potentiel : 2

Attitude dominante : Elé

Taille : 3

Puissance : 3d6

Mouvement : 4

Ind.

--	--	--	--

B.lég.

--	--	--	--

B.gra.

--	--	--	--

B.cri.

--	--	--	--

Inc.

--	--	--	--

Signe(s) particulier(s) : Soin/1, Vol,
Etre de la Lumière/3° cercle.

Caractéristiques :

- HAR 2
- ADR 3
- ELE 4
- OPP 2 (Def 3)
- SUB 3
- DIS 3 (Mai 4)

Talents :

- Transpercer (adr) 2
- Fanatiser (élé) 2
- Parer (élé) 2
- Se fendre (élé) 2
- Négociier (sub) 1
- Coordonner (dis) 1
- Soigner (dis) 2

Savoirs :

- Contrée (Royaume) 3
- Culture (Cadwé) 1
- Langue (Cadwé) 1
- Langue (Lumière) 3

Contacts :

- Révérende Ribéca (dis) 1

Equipement :

Lance, armure (Pro.2, Mod.0)



Moloch

Espèce : Immortel

Potentiel : 7

Attitude dominante : Har

Taille : 4

Puissance : 4d6

Mouvement : 6

Ind.

--	--	--	--	--

B.lég.

--	--	--	--	--

B.gra.

--	--	--	--	--

B.cri.

--	--	--	--	--

Inc.

--	--	--	--	--

Signe(s) particulier(s) : Etre des
Ténèbres/2° cercle, Guerrier-Mage,
Résolution/4, Vol.

Caractéristiques :

- HAR 6 (Peur 7)
- ADR 4
- ELE 3
- OPP 4 (Def 5)
- SUB 3
- DIS 4 (Mai 5)

Talents :

- Trancher (har) 4
- Cogner (har) 4
- Incanter (ténèbres, opp) 3
- Endurer (har) 3
- Soumettre (har) 3
- Parer (élé) 3
- Analyser (dis) 2
- Commander (dis) 2
- Ressentir (sub) 2
- Intimider (har) 2
- Crapahuter (adr) 2
- Traquer (opp) 2

Savoirs :

- Contrée (Abysses) 2
- Culture (Bélier) 3
- Langue (Bélier) 3
- Voie de magie (Typhonisme) 2
- Voie de magie (Ténèbres) 3
- Faction (Usuriers) 3

Contacts :

- Azahir le Dément (sub) 1

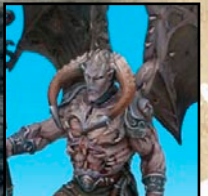
- Sophet Drahas (har) 2

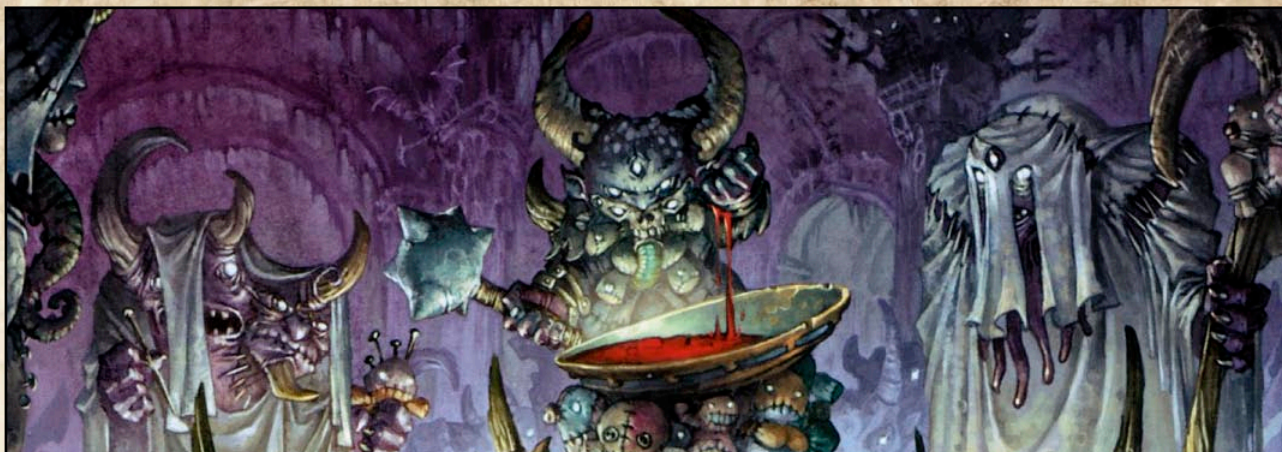
Equipement :

Arme Noire
(Dom.+2, All.+2, Type T).

Spécial : Le Manipulateur

Le Moloch arrivé récemment à Cadwallon peut tenter un test d'Incanter (ténèbres)/8 par tour. S'il réussit, toutes les figurines ennemies situées dans sa zone de contrôle sont soumises à sa volonté : un des d6 de la réserve du personnage sera contrôlé par le Moloch qui pourra l'utiliser pour forcer le personnage à attaquer ses compagnons mais pas pour le forcer à se suicider.





Les Œuvres des Gouffres

Le Pourrissement

Les personnages Hydres sont soumis au pourrissement de leur corps couturé. Ils sont des assemblages de corps morts et de l'esprit d'un démon, mais la puissance d'un esprit malin de seconde zone qui habite les créations Hydre ne peut maintenir longtemps un corps frais.

Un corps doit être renouvelé constamment avec des membres frais, d'où une chasse continuelle pour la survie.

Un membre peut rester utilisable pendant (Pot) mois avant que le pourrissement ne soit trop important. Passer ce délai, le membre est inutilisable.

Coudre une nouvelle partie à un corps nécessite un test de Soigner/Dis (7).

Les poupées Canopes

Les poupées canopes sont les réceptacles de l'essence vitale d'un démon. Si elle est détruite, le démon finira par disparaître et le corps par mourir.

Si une poupée canope meurt, il reste (Pot) heures de vie à un personnage Hydre, au terme desquelles il devra avoir reconstitué un réceptacle grâce à un Dominant ou mourir.

Les Moissonneurs, Satyres Démoniaques et Larves Chthoniennes ne portent pas de poupées canopes.

La colonie Azahir

Yh-Azahir le dément est le Dominant de la colonie Hydre de Cadwallon. Pour des précisions sur les agissements de la colonie, reportez-vous à la page 39 du Cry Havoc volume 14.



Moissonneur et Ecorcheurs

Espèce : Démon

Potentiel : 2


Attitude dominante : Sub

Taille : 2

Puissance : 2d6

Mouvement : 3

Ind. 

B.lég. 

B.gra. 

B.cri. 

Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Possédé (D),

Eclaireur, Vol.

Caractéristiques :

·HAR 2 (Peur 3)

·ADR 3

·ELE 2

·OPP 2 (Def 3)

·SUB 3

·DIS 0 (Mai 1)

Talents :

·Crapahuter (adr) 2

·Fouiller (dis) 2

·Forcer (har) 1

·Voltiger (élé) 1

·Transpercer (har) 1

Savoirs :

·Contrée

(Souterrains) 2

·Culture (Hydre) 2

·Langue (Hydre) 2

Equipe ment :

Faucille.

Spécial :

Les Ecorcheurs possèdent Dévotion/3 à la place de Vol.



Satyre démoniaque

Espèce : Démon

Potentiel : 2


Attitude dominante : Har


Taille : 2


Puissance : 2d6


Mouvement : 4

Ind. 

B.lég. 

B.gra. 

B.cri. 

Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Possédé (D),

Vol, Instinct de Survie.

Caractéristiques :

·HAR 3 (Peur 4)

·ADR 2

·ELE 2

·OPP 3 (Def 4)

·SUB 2

·DIS 0 (Mai 1)

Talents :

·Transpercer (har) 2

·Dérober (opp) 2

·Défendre (dis) 2

·Se cacher (opp) 1

Savoirs :

·Contrée

(Souterrains) 2

·Culture (Hydre) 2

·Langue (Hydre) 1

Equipe ment :

Etripeur (compte comme une Fau-
cille). Gantelet renforcé (Pro.1).

Particularité :

Un Satyre démoniaque doit être as-
signé à un Incarné Hydre. Un Satyre
peut se sacrifier à son tour, son Incarné
regagne 4 points de blessures.



Larve chtonienne

Espèce : créature

Potentiel : 4

Attitude dominante : Har

Taille : 4


Puissance : 4d6

Mouvement : 4

Ind. 

B.lég. 

B.gra. 

B.cri. 

Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Possédé, Im-
munité/Peur (D), Soir/2, Régénéra-
tion/2 (D).

Caractéristiques :

·HAR 5 (Peur 6)

·ADR 2

·ELE 2

·OPP 3 (Def 4)

·SUB 3

·DIS 0 (Mai 1)

Talents :

·Cogner (har) 3

·Endurer (har) 1

·Forcer (har) 1

·Nager (har) 1

·Crapahuter (adr) 2

·Soigner (dis) 1

·Lutter (opp) 2

·Traquer (opp) 1

Savoirs :

·Contrée

(Cadwallon) 1

·Contrée (Creufond) 3

·Culture (Hydre) 1

Particularité :

Lors d'une opposition, la larve chto-
nienne peut faire faire un jet de Régé-
nération/2 à n'importe quelle person-
nage Hydre à 4 cases ou moins par
tour.



Rôdeur des abîmes

Espèce : nain
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : Sub
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 6
 Ind.

--	--	--	--

 B.lég.

--	--	--	--

 B.gra.

--	--	--	--

 B.cri.

--	--	--	--

 Inc.

--	--	--	--

 Signe(s) particulier(s) : Possédé,
 Implacable/2, Bond.

Caractéristiques :
 ·HAR 3 (Peur 4)
 ·ADR 3
 ·ELE 2
 ·OPP 4 (Def 5)
 ·SUB 4
 ·DIS 2 (Mai 3)
 Talents :
 ·Guetter (dis) 3
 ·Survivre (opp) 2
 ·Trancher (har) 3
 ·Se cacher (opp) 2
 ·Traquer (opp) 1
 ·Crapahuter (adr) 1

Savoirs :
 ·Contrée (Cadwallon) 2
 ·Culture (Hydre) 2
 ·Langue (Cadwe) 2

Contacts :
 ·Yh-Azahir (Adr) 1

Équipement :
 Lame abyssale (T, dom.+2, all.+1),
 Masque de tourmenteur.



Incube

Espèce : Nain
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 2
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 3
 Ind.

--	--

 B.lég.

--	--

 B.gra.

--	--

 B.cri.

--	--

 Inc.

--	--

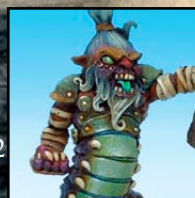
 Signe(s) particulier(s) : Toxique (san-
 geur), Instinct de Survie, Possédé.
 Don(s) : Régénération/2.

Caractéristiques :
 ·HAR 4 (Peur 5)
 ·ADR 3
 ·ELE 2
 ·OPP 4 (Def 5)
 ·SUB 2
 ·DIS 2 (Mai 3)
 Talents :
 ·Traquer (opp) 3
 ·Provoquer (sub) 3
 ·Trancher (har) 3
 ·Transpercer (har) 3
 ·Analyser (dis) 2
 ·Se cacher (opp) 2
 ·Désarmer (sub) 2
 ·Charger (har) 1

Savoirs :
 ·Contrée (Souterrains) 2
 ·Culture (Hydre) 2
 ·Langue (Hydre) 2

Contacts :
 ·Yh-Azahir (Dis) 1

Équipement :
 Vouge.



Cyclope des gouffres

Espèce : créature
 Potentiel : 5
 Attitude dominante : Har
 Taille : 5
 Puissance : 5d6
 Mouvement : 5
 Ind.

--	--	--	--	--

 B.lég.

--	--	--	--	--

 B.gra.

--	--	--	--	--

 B.cri.

--	--	--	--	--

 Inc.

--	--	--	--	--

 Signe(s) particulier(s) : Possédé,
 Féal/3, Enchaînement/3, Implacable/3.

Caractéristiques :
 ·HAR 6 (Peur 7)
 ·ADR 3
 ·ELE 2
 ·OPP 2 (Def 3)
 ·SUB 3
 ·DIS 1 (Mai 2)

Talents :
 ·Charger (Har) 2
 ·Cogner (har) 3
 ·Trancher (har) 1
 ·Forcer (har) 2
 ·Grimper (adr) 1
 ·Distraindre (opp) 2
 ·Traquer (opp) 1
 ·Intimider (har) 2

Savoirs :
 ·Contrée (Souterrains) 3
 ·Culture (Hydre) 2
 ·Langue (Hydre) 2

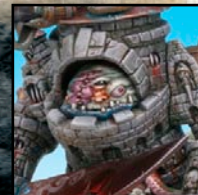
Contacts :
 ·Yh-Azahir (Dis) 1

Équipement :
 Massue, épée.

Particularité : Oeil des Profondeurs
 Le Cyclope peut cibler un adversaire par tour à portée de vue. Cette figurine doit surmonter la Peur du Cyclope ou subir un malus de -1 à tous ses jets de dé jusqu'à la fin du tour.



Tour Démoniaque



Espèce : Démon

Potentiel : 7

Attitude dominante : Dis

Taille : 4

Puissance : 4d6

Mouvement : 4

Ind. 

B.lég. 

B.gra. 

B.cri. 

Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Possédé (D),

Tueur Né, Harcèlement, Régénération/X.

Caractéristiques :

·HAR 6 (Peur 7)

·ADR 3

·ELE 2

·OPP 2 (Def 3)

·SUB 2

·DIS 3 (Mai 4)

Talents :

·Charger/Har 2

·Cogner/Har 3

·Démolir/Har 4

·Forcer/Har 2

·Trancher/Har 3

·Crapahuter/Adr 2

·Tirer/Adr 2

·Parer/Elé 1

·Lutter/Opp 1

·Provoquer/Sub 1

·Réparer/Sub 1

·Analyser/Dis 1

·Défendre/Dis 2

Savoirs :

·Langue (Hydre) 2

·Culture (Hydre) 2

·Démon 3

Équipement :

Epée à deux mains, Canon démon (Artillerie de zone - cf. Secret 1 page 121 -), 850 Ducats.

Spécial : Les Tours Démoniaques

Une Tour Démoniaque peut tirer avec son canon une fois par tour sous le talent éponyme. Les démons qu'elle renferme s'occupent de recharger et d'entretenir l'artillerie sans qu'elle n'ait à puiser de d6 dans sa réserve.

	PUI	Fré	Portée	Rec	TAI	Diss	Origine	Légalité	Dispo.	Masse	Prix
Canon démon	8d6	1	10/14/184		2	na	MD	Non	10	500kg	2500 D

Compagnons Anonymes

Chenil

Les animaux sont achetés sur les marchés ou les chenils à la page 335 du Manuel des Joueurs.

Dressé!

Les animaux dressés adoptent gratuitement l'attitude dominante que leur maître leur choisi au début de chaque tour.

Animaux de combat

Les animaux dressés au combat, comme les destrier ou les chien de garde gagnent +1 (Pot) et +1 à tous leurs Talents.

Troupeaux, meutes et hardes

Dans la nature, seuls les Razorbacks et certains fauves se déplacent en solitaire. Les autres animaux plus craintifs se déplacent généralement en groupe et les chasseurs doivent souvent séparer un membre d'une harde avant de le tuer.

Les animaux au delà des abords possèdent le Signe Particulier Renfort (cf. Secret volume 1, page 53).

Brontops

Potentiel : 2
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 5
 Puissance : 5d6
 Mouvement : 6

Ind.

 B.lég.

 B.gra.

 B.cri.

 Inc.

Signe(s) particulier(s) : Charge bestiale, implacable/1, Dur à cuire (D).

Caractéristiques :

- HAR 5
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 4 (Def 5)
- SUB 3
- DIS 0 (Mai 1)

Talents :

- Cogner (har) 1
- Forcer (har) 2
- Survivre (opp) 2
- Charger (Har)/2

Particularité :

Cornes (+4 dégâts en charge).



Cheval

Potentiel : 2
 Attitude dominante : Sub
 Taille : 4
 Puissance : 4d6
 Mouvement : 8

Ind.

 B.lég.

 B.gra.

 B.cri.

 Inc.

Don(s) : Rapide.

Caractéristiques :

- HAR 3
- ADR 4
- ELE 3
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 3
- DIS 1 (Mai 2)

Talents :

- Lutter (opp) 1
- Crapahuter (adr) 1
- Survivre (opp) 1



Chien

Potentiel : 1
 Attitude dominante : Har
 Taille : 2
 Puissance : 2d6
 Mouvement : 4

Ind.

 B.lég.

 B.gra.

 B.cri.

 Inc.

Don(s) : Dur à cuire, Cri de guerre/5.

Caractéristiques :

- HAR 3
- ADR 4
- ELE 3
- OPP 4 (Def 5)
- SUB 2
- DIS 1 (Mai 2)

Talents :

- Charger (har) 1
- Trancher (har) 1
- Lutter (opp) 1
- Traquer (opp) 1



Fauve

Potentiel : 3
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 4
 Puissance : 4d6
 Mouvement : 6
 Ind.

■	■	■	■
---	---	---	---

 B.lég.

■	■	■	■
---	---	---	---

 B.gra.

■	■	■	■
---	---	---	---

 B.cri.

■	■	■	■
---	---	---	---

 Inc.

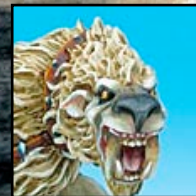
■	■	■	■
---	---	---	---

 Signe(s) particulier(s) : Tueur né.

Caractéristiques :
 • HAR 5 (Peur 6)
 • ADR 4
 • ELE 3
 • OPP 3 (Def 4)
 • SUB 3
 • DIS 0 (Mai 1)

• Survivre (opp) 3
 • Traquer (opp) 3
 • Guetter (dis) 1

Savoirs :
 • Contrée (*) 3



Rat géant

Potentiel : 1
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 8
 Ind.

■	■	■	■
---	---	---	---

 B.lég.

■	■	■	■
---	---	---	---

 B.gra.

■	■	■	■
---	---	---	---

 B.cri.

■	■	■	■
---	---	---	---

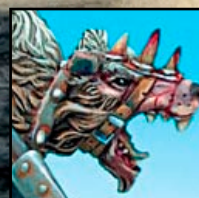
 Inc.

■	■	■	■
---	---	---	---

 Signe(s) particulier(s) : Bond.

Caractéristiques :
 • HAR 4
 • ADR 4
 • ELE 2
 • OPP 4 (Def 5)
 • SUB 3
 • DIS 0 (Mai 1)

Talents :
 • Trancher (har) 1
 • Crapahuter (adr) 1
 • Se cacher (opp) 1
 • Survivre (opp) 1
 • Fouiller (dis) 1



Razorback

Potentiel : 2
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 4
 Puissance : 4d6
 Mouvement : 7
 Ind.

■	■	■	■
---	---	---	---

 B.lég.

■	■	■	■
---	---	---	---

 B.gra.

■	■	■	■
---	---	---	---

 B.cri.

■	■	■	■
---	---	---	---

 Inc.

■	■	■	■
---	---	---	---

 Signe(s) particulier(s) : Dur à cuire.

Caractéristiques :
 • HAR 4
 • ADR 3
 • ELE 3
 • OPP 4 (Def 5)
 • SUB 4
 • DIS 2 (Mai 3)

Talents :
 • Charger (har) 2
 • Cogner (har) 2
 • Forcer (har) 2
 • Riposter (élé) 1
 • Survivre (opp) 1
 • Désarmer (sub) 1
 • Fouiller (dis) 1





Sans Âmes... Ou Presque



Sans Âmes :

Les Constructs ne possèdent pas d'âme, ils ne pensent que grâce à un certain nombre de fonctions algorithmiques et obéissent à leurs créateurs.

Reportez-vous au Manuel des Joueurs pour connaître les règles de Révolution qui permettent de les créer.

Ou Presque :

Certains érudits ont pu assister à ce qu'ils nomment l'Eveil d'un construct. Par un procédé inconnu et rarissime, ces êtres nouveaux s'éveillent à la conscience. Bien qu'ils gardent leurs allégeances et leurs fonctions précédentes, ils sont généralement extrêmement attentifs à ce monde qu'ils découvrent d'un nouvel œil et deviennent par conséquent de véritables personnages qui doivent être mis en scène.

Chef d'Oeuvres :

Les Constructs suivants n'ont pas de pris : ce sont des œuvres d'arts dont les auteurs sont subventionnés par leur guilde ou leur nation et sont toutes des armes de guerres.

Ils ne peuvent donc être achetés par les joueurs mais peuvent être loués dans le cas du Cuirassé Knox pour le coût faramineux de 300D par jour.

Les Pulsars et les guerriers Construct Cynwäll ne se louent pas et sont encore moins prêts. Cependant, un ambassadeur ou un émissaire de la République de Lanever peut faire être escorter par ses êtres que l'on trouve fréquemment postés à la garde de la Tour Dyrsin ou encore en patrouille à la Tour du Regard.

Guerrier Construct Cynwäll

Espèce : Construct
 Potentiel : 3
 Attitude dominante : Har
 Taille : 3
 Puissance : 3d6
 Mouvement : 4

Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Construct,
 Ambidextre, Enchaînement/2.

Caractéristiques :

- HAR 4
- ADR 3
- ELE 3
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 3
- DIS 3 (Mai 0)

Talents :

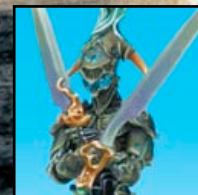
- Trancher (har) 3
- Crapahuter (adr) 3
- Riposter (élé) 3
- Esquiver (opp) 3
- Désarmer (sub) 3
- Défendre (dis) 3

Savoirs :

- Culture (Cynwäll) 1
- Langue (Cynwäll) 1






Équipement :

Épées, Armure (Pro.2, Mod.0)



Pulsar Cynwäll

Espèce : Construct
 Potentiel : 5
 Attitude dominante : Adr
 Taille : 4
 Puissance : 4d6
 Mouvement : 8

Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Enchaînement/3, Construct, Implacable/3.

Caractéristiques :

- HAR 3 (Peur 4)
- ADR 5
- ELE 3
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 3
- DIS 3 (Mai 0)

Talents :

- Charger (har) 2
- Crapahuter (adr) 3
- Transpercer (adr) 4
- Se fendre (élé) 1
- Traquer (opp) 2
- Désarmer (opp) 3

Savoirs :

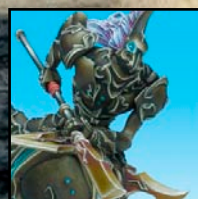
- Culture (Cynwäll) 1
- Langue (Cynwäll) 1

Équipement :

Lance Héliante (compte comme une lance de cavalerie), armure (Pro.2, Mod.0).






Spécial :

S'il réussit une Charge, le Pulsar bénéficie du don Tueur Né pour le round.



Cuirassé Knox

Espèce : Construct
 Potentiel : 7
 Attitude dominante : Adr
 Taille : 4
 Puissance : 4d6
 Mouvement : 5

Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Construct,
 Dur à cuire, Harcèlement.

Caractéristiques :

- HAR 3
- ADR 4
- ELE 2
- OPP 3 (Def 4)
- SUB 2
- DIS 2 (Mai 0)

Talents :

- Intimider (har) 4
- Cogner (har) 3
- Trancher (har) 3
- Crapahuter (adr) 5
- Tirer (adr) 4
- Viser (adr) 3
- Crypter (sub) 2
- Désarmer (sub) 1

- Défendre (dis) 1

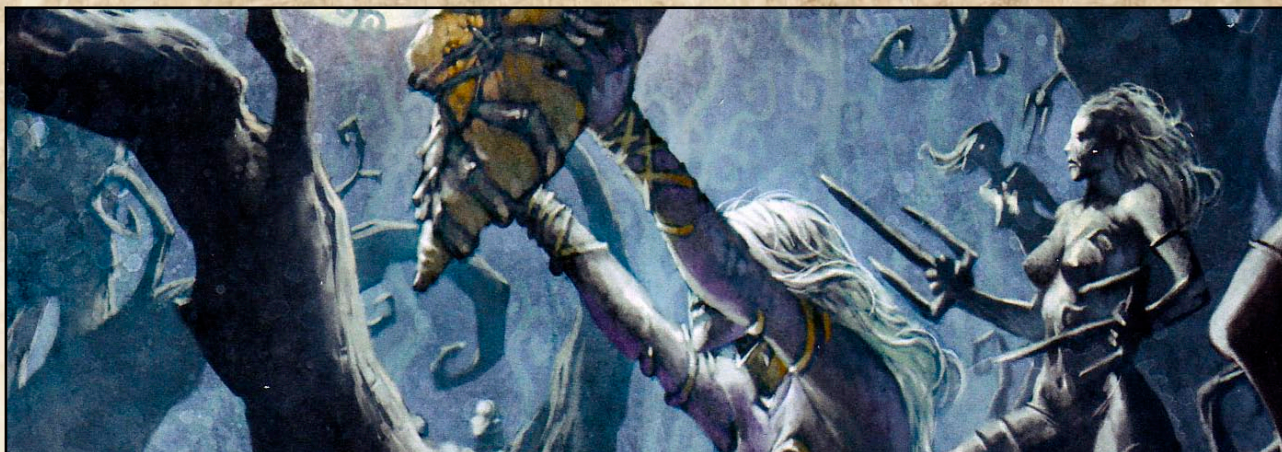
Savoirs :

- Langue (Cadwé) 1
 (il comprend la langue mais ne peut pas la parler)
- Faction (Orfèvres) 3

Équipement :

Armure (Pro.5, Mod.-1), Canon à Vapeur, Chaudière Portative.





Les Racines du Fléau

Les Formors

Ces créatures sont apparues parmi les membres du clan barbare des Drones, plus particulièrement dans le Fléau de l'Ombreuse.

Ces êtres sont de nature semi-démoniaque et le plus connu d'entre eux était Asamôn de Dun Scaith, qui fut défait par le centaure Baal.

Auras Démoniaques

Tous exultent une aura de puissance qu'ils tirent de leur nature et s'en servent au combat. Au début d'une opposition, choisissez laquelle de ces auras sera utilisée jusqu'à la fin de l'opposition.

Aura du Fléau :

Le Formor acquiert le don Acharné.

Aura du Cornu :

Le Formor acquiert le don Charge Bestiale et Charger (har) 2.

Seide Formor

Espèce : Formor
Culture : Cerf
Potentiel : 4
Attitude dominante : Sub
Taille : 4
Puissance : 4d6
Mouvement : 5

Ind.	■	■	■	■	■
B.lég.	■	■	■	■	■
B.gra.	■	■	■	■	■
B.cri.	■	■	■	■	■
Inc.	■	■	■	■	■

Signe(s) particulier(s) : Furie Guerrière, Régénération/2.

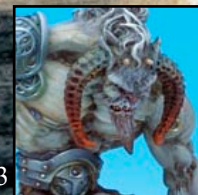
Caractéristiques :
• HAR 4 (Peur 5)
• ADR 3
• ELE 3
• OPP 3 (Def 4)
• SUB 4
• DIS 2 (Mai 3)

Talents :
• Trancher (har) 3
• Crapahuter (adr) 1
• Séduire (élé) 1
• Dérober (opp) 1
• Embobiner (opp) 2
• Argumenter (sub) 2
• Désarmer (sub) 3
• Provoquer (sub) 3

Savoirs :
• Culture (Hyène) 3
• Langue (Hyène) 3
• Contrée (Bois Noirs) 3
• Langue (Cadwé) 1

Contacts :
• Le Griff (Sub) 2

Équipement :
Epée Formor (Epée bâtarde), Plaques d'Armure (Armure de Cuir).



Chien du Scathâch

Espèce : Formor
Potentiel : 5
Attitude dominante : Opp
Taille : 4
Puissance : 4d6
Mouvement : 6

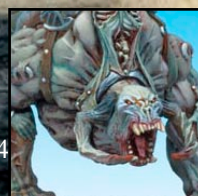
Ind.	■	■	■	■	■
B.lég.	■	■	■	■	■
B.gra.	■	■	■	■	■
B.cri.	■	■	■	■	■
Inc.	■	■	■	■	■

Signe(s) particulier(s) : Charge Bestiale, Brute Epaisse, Implacable/3.

Caractéristiques :
• HAR 5 (Peur 6)
• ADR 3
• ELE 1
• OPP 3 (Def 4)
• SUB 2
• DIS 1 (Mai 2)

Talents :
• Charger (har) 2
• Cogner (har) 2
• Transpercer (har) 2
• Intimider (har) 1
• Trancher (har) 2
• Crapahuter (adr) 3
• Se Cacher (opp) 2
• Traquer (opp) 2
• Ressentir (sub) 1

Savoirs :
• Culture (Hyène) 1
• Contrée (Bois Noirs) 4
Contacts :
• Le Griff (Har) 1



Mâne Drune

Espèce : Humain
Culture : Cerf
Potentiel : 2
Attitude dominante : Har
Taille : 3
Puissance : 3d6
Mouvement : 3

Ind.	■	■	■	■
B.lég.	■	■	■	■
B.gra.	■	■	■	■
B.cri.	■	■	■	■
Inc.	■	■	■	■

Signe(s) particulier(s) : Mort-Vivant (D), Régénération/1.

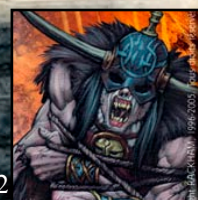
Caractéristiques :
• HAR 3 (Peur 4)
• ADR 3
• ELE 2
• OPP 2 (Def 3)
• SUB 3
• DIS 1 (Mai 2)

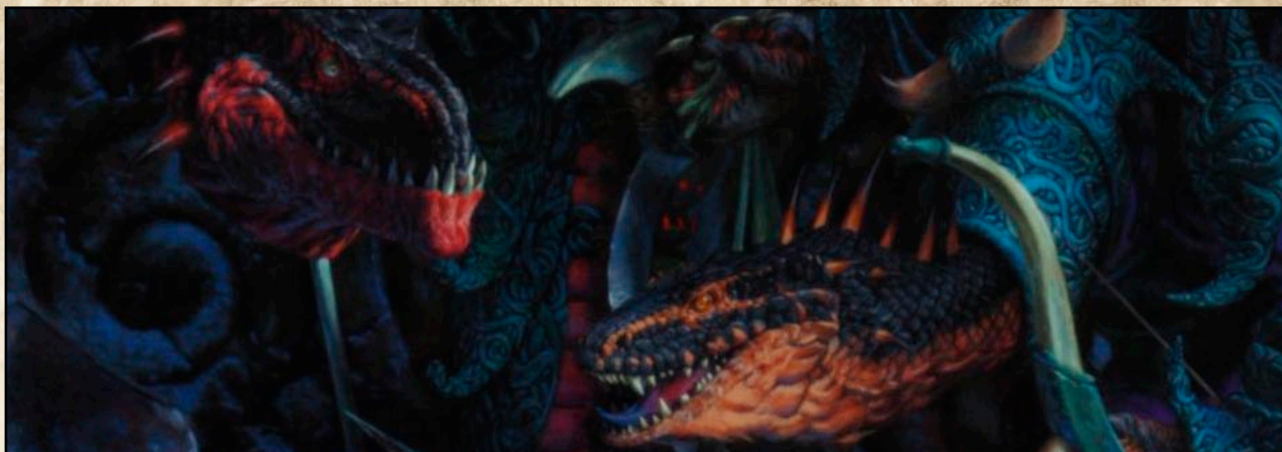
Talents :
• Censurer (har) 2
• Trancher (har) 3
• Crapahuter (adr) 1
• Parer (élé) 2
• Esquiver (opp) 2
• Lutter (opp) 3
• Désarmer (sub) 3
• Guetter (dis) 3

Savoirs :
• Culture (Hyène) 2
• Langue (Hyène) 2
• Contrée (Bois Noirs) 2
• Langue (Cadwé) 1

Contacts :
• Le Griff (Har) 1

Équipement :
Epée, Plaques d'Armure (Armure de Cuir).





Le Peuple Serpent

Maître et Esclaves

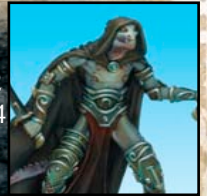
Les Ophidiens sont très souvent accompagnés d'esclaves (d'un à une dizaine) manipulés par leur magie unique en son genre : l'Enskēm (qui n'est pas décrite dans les livres Secret). Une magie hypnotique qui leur assure le contrôle de leur loyauté dans une large gamme de liberté (certains esclaves, telle Ayane de S'érum, peuvent rêver librement et agir comme bon leur semble, alors que d'autres sont totalement soumis et finissent par mourir, l'âme rongée par l'Enskēm).

La loyauté des esclaves est sans bornes, ils donneraient leur vie pour leurs maîtres (ce qu'ils font très souvent). Ils doivent une attitude permanente de soumissions et du refus de soi, de la douleur et de leurs besoins. Rien, si ce n'est la mort (d'eux ou de leur maître) ne peut leur rendre la liberté. Ils sont esclaves à jamais et en sont particulièrement heureux.

Les Aspics, tout comme les Syhées, sont des Esclaves. Ils agissent pour un Ophidien qui les contrôle.



Assassin Aspic



Espèce : Aspic

Potentiel : 4

Attitude dominante : Adr

Taille : 3

Puissance : 4d6

Mouvement : 5

Ind.

■	■	■	■
---	---	---	---

B.lég.

■	■	■	■
---	---	---	---

B.gra.

■	■	■	■
---	---	---	---

B.cri.

■	■	■	■
---	---	---	---

Inc.

■	■	■	■
---	---	---	---

Signe(s) particulier(s) : Possédé, Conscience.

Caractéristiques :

• HAR 2

• ADR 3

• ELE 2

• OPP 3 (Def 4)

• SUB 4

• DIS 2 (Mai 3)

Talents :

• Guetter/Dis 4

• Identifier/Sub 4

• Transpercer/Adr 5

• Se cacher/Opp 3

• Dissimuler/Opp 3

• Grimper/Adr 3

• Empoisonner/Sub 2

• Feindre/Adr 2

• Voltiger/Elé 1

• Distraire/Opp 1

• Trifouiller/Adr 1

• Crapahuter/Adr 1

• Intimider/Har 1

Savoirs :

• Culture (Serpent) 2

• Langue (Serpent) 2

• Langue (Cadwé) 2

• Contrée (Souterrains) 2

• Savoir-faire (Poisons) 4

Équipement :

Armure ophidienne (PRO.2), épée courte, couteaux de lancer, cape ophidienne (1 pari gratuit pour les tests de Se Cacher/Opp), 30 Ducats.

Spécial : Esclaves des Ophidiens.

S'il est présent dans l'Opposition, un Aspic peut utiliser la compétence Toxique de son Maître Ophidien pour ses attaques de corps à corps, sans limites de temps. Si un Aspic est affranchi (ce qui ne s'est jamais vu), il ne peut plus bénéficier de cette capacité.