

LES MUTANTS

Les conséquences de la catastrophe et ses suites ont eu des répercussions sur les plantes, les animaux, et les minéraux

Certaines espèces décrites dans le bestiaire ont connu des mutations, d'autres se sont créées ex nihilo.

Parmi les mutants certains méritent que l'on s'y attarde quelque peu, il s'agit d'espèce humanoïde. C'est-à-dire de mélange entre un humain et un animal, ou un végétal ou un minéral.

Les mi hommes mi animaux :

Tous les mélanges sont bien entendu possibles mais il existe certaines races suffisamment développées pour que l'on donne des détails.

Les Pisces :

Ce sont des hommes poissons, il y en a de toute sorte, mais ce sont toujours les espèces marines qui sont concernées : des hommes requins en passant par les hommes poissons clown ou les hommes murènes.

Ils ont une tête de poisson plus ou moins marquée et un corps plus ou moins humanoïde, leur peau est de couleur variable. Leur principale caractéristique est de pouvoir respirer sous l'eau car ils possèdent des branchies. Certains sont amphibiens et à ce titre peuvent tout à fait respirer à l'air libre. En revanche pour ceux qui ont des branchies, il a fallu inventer un système qui leur permet de respirer à l'air libre, c'est l'équivalent de nos bonnes vieilles bouteilles d'oxygène sauf que là c'est de l'eau qui circule dans les circuits. Ce système est relativement rare, il n'existe même pas dans toutes les bulles. Les conditions de chaleur dans certaines régions du globe expliquent que peu de Pisce se promène loin des zones côtières.

Il y a de très rares élémentalistes parmi eux et ce sont toujours des élémentalistes de l'Eau. Les Psy sont assez répandus.

Certains Pisces ont la peau suffisamment épaisse pour que l'on considère qu'il bénéficie d'une armure naturelle. Certains ont les mains palmées, ce qui les gêne pour les manipulations mais qui en revanche s'avère précieux pour nager.

Les Pisces se retrouvent essentiellement au sein même des bulles côtières même si des légendes courent sur des villes réservées aux Pisce au fin fond des océans. Les Pisce vivent le plus souvent en bonne intelligence avec les humains et avec les créatures marines à l'exception des Léviathans. Il semblerait toutefois que dans certaines zones des tensions entre humains et Pisces ont eu pour conséquence un dangereux rapprochement entre les créatures aquatiques et les alliés des démons.

Les Pisces sont tous de très bons nageurs mais certains ont des difficultés à partir des grandes profondeurs, tout particulièrement ceux qui sont amphibiens.

Ils ne possèdent pas véritablement d'organisation, ils se regroupent suivant le lieu où ils résident. La cellule familiale n'existe pas réellement au sein d'une ville où tous les œufs puis les jeunes sont ensemble sous la garde des anciens. Les Pisce ne pratiquent aucun culte particulier mais ils sont très respectueux des animaux marins à qui ils rendent hommage après la pêche. Il n'est pas possible pour eux de consommer du poisson par exemple sans avoir fait une cérémonie pour remercier l'animal de s'être laissé capturer et ainsi d'avoir subvenu à leurs besoins.

Les Aiglos :

Ce sont des hommes oiseaux, ils ressemblent le plus souvent à un mélange entre humain et rapace. Ils sont la plupart du temps plus grands que les humains, leur tête peut être humaine, totalement animale ou entre les deux. Ils sont bien dotés d'aile ce qui leur permet de voler avec une grande facilité, les ailes sont soit en plus des bras, soit à la place des bras. En fonction de la situation des ailes, les Aiglos sont capables de se servir d'outils ou d'armes. Ils sont plus ou moins recouverts de plumes.

Les Aiglos ont longtemps eu tendance à prendre les autres humanoïdes de haut sous prétexte qu'ils pensaient être les seuls à pouvoir voler. Certains élémentalistes de l'air leur ont prouvé le contraire et depuis lors les Aiglos ont quelque peu révisé leur jugement sur les autres. Les Aiglos vivent essentiellement dans les Palais qu'ils dirigent par le biais d'un Prince et de son Conseil Ils sont violemment opposés aux démons et aux Fantos. Les Aiglos sont à voir comme les protecteurs jaloux des airs, leur objectif est d'empêcher les démons de contrôler les cieux. Ils ont souvent un caractère bien trempé et ne recule jamais face à un démon même si le combat semble inégal. Ils possèdent un véritable sens du sacrifice qui leur a valu parfois de douloureuses pertes contre les forces démoniaques.

Mieux vaut ne pas provoquer un Aiglos car il ne s'arrêtera qu'après avoir tuer celui ou celle qui lui a manqué de respect. Malgré leur caractère ce sont des êtres fiables et si l'on sait s'y prendre de remarquables alliés.

Ils se reproduisent en pondant, chaque femelle a un petit par an. Ils gardent jalousement leur progéniture. Il n'y pas eu officiellement de cas de métissage avec des humains pour l'instant mais en réalité il existe au moins deux métis (un mâle, **River**, et une femelle, **Cassandra**) fruit de l'union entre une Aiglos et un humain, ces enfants sont cachés et peu de personnes y compris dans la communauté Aiglos sont au courant de leur existence. Les deux métis ressemblent à des Aiglos mais ils sont plus petits que la moyenne, en revanche l'un comme l'autre possède des capacités psy colossales.

Il y a des Psy parmi les Aiglos, en revanche les élémentalistes sont très rares et il s'agit exclusivement d'élémentalistes de l'Air.

Il semblerait que certains Aiglos ressemblent à des hommes chauve-souris mais peu nombreux sont les témoins de l'existence de telles créatures. Ceux qui les ont aperçus décrivent de grandes créatures sombres aux ailes noires avec un visage effrayant. Les légendes les nomment **Vampire**. Les **Vampires** ne vivent pas dans les Palais mais dans de grandes grottes sombres, ils sont presque aveugles et très sensibles à la lumière du jour. Ils vivent en communauté avec à leur tête un seigneur, il en existe plusieurs groupes de part le monde. Ils n'apprécient guère la compagnie des humains, et bien des histoires courent sur de supposés enlèvements de villageois dont les corps exsangues auraient été retrouvés peu après. En réalité les Vampires n'ont pas d'intention belliqueuse à l'égard des Hommes. Les enlèvements ne sont pas leur fait mais il s'agit d'une manipulation des Fantos et des forces démoniaques pour jeter l'opprobre sur cette race. En réalité, les Vampires sont végétariens. Ils sont hostiles aux démons mais ils sont isolés dans leur combat du fait des légendes courant à leur rencontre même si récemment un puissant élémentaliste de l'air, **Caïn**, a découvert le véritable visage de cette race et a compris tout l'intérêt qu'il y avait à s'allier avec eux.

Les Wolfens :

Il ne s'agit pas de lycanthropes mais bel et bien d'hommes loups. Ils sont le résultat de profondes mutations. On les trouve essentiellement dans les zones peu habitées car ils

n'aiment guère la compagnie des humains. Ils vivent en communauté, regroupés autour d'un chef de meute : le patriarche. Chaque meute, chaque communauté, s'identifie par le biais d'un totem. Les Wolfens sont avant tout des combattants très efficaces aussi bien à mains nues qu'avec des armes. Même s'ils ont une prédilection pour les armes blanches certains n'hésitent pas à employer des armes à feu.

Ce sont des humanoïdes recouverts de poils avec une tête de loup, ils peuvent ou non être munis de griffes. En effet, il existe des différences entre les Wolfens, certains sont plus humains que d'autres sans que cela ne transparaisse sur la hiérarchie. En réalité, la supériorité d'un tel ou d'un autre se joue lors de combats rituels. Tout jeune Wolfen doit en défier un autre lors d'un combat singulier qui est censé s'arrêter à la première blessure grave mais hélas il arrive que certains aillent jusqu'à la mort d'un des protagonistes.

Les Wolfens ont la particularité de voir parfaitement de nuit, ce qui les rend très efficaces dans l'obscurité.

Il existe quelques élémentalistes de la Terre parmi eux mais ils sont très rares et se montrent particulièrement discrets. On trouve parmi les Wolfen des Psy mais ils sont souvent considérés avec méfiance par leurs congénères. Les Wolfen sont de farouches opposants aux forces démoniaques, il existe un rite de passage pour certains combattants qui consiste à tuer seul un démon, ceux qui survivent accèdent au statut prestigieux de champion de meute. Le champion de meute ne dirige pas la communauté en revanche c'est lui qui prend le commandement lors des affrontements contre les ennemis.

La grande particularité des Wolfen est en rapport le culte de l'astre lunaire, qu'ils nomment : **CHIRANACHURUSO**, les limbes de la victoire. Ce culte est lié à une particularité propre aux Wolfens, ils sont liés physiquement à la lune. En effet, les nuits de pleine lune, ils sont plus puissants et à l'inverse quand il n'y a pas de lune, ils sont plus faibles. En terme de jeu, on considérera qu'ils bénéficient d'un bonus d'attaque et de défense de +2 en cas de pleine lune et à l'inverse, un malus de -2 en cas de nouvelle lune.

Une tribu de Wolfens, les Derviches, est passée du côté des démons. Ils étaient tellement hostiles aux humains, qu'ils se sont alliés avec un Démon : **Razor** (*c'est un Diable de cercle 3*). Il semblerait que tout soit lié à un incident : des humains ont attaqué une partie de la tribu et pour se venger les Wolfens ont massacré un village entier. Il s'en est suivi une véritable guerre, puis finalement les Wolfens ont décidé de poursuivre la destruction des humains un peu partout. *En réalité, ce ne sont pas des villageois qui ont attaqué les Wolfens mais des hommes de main des démons, qui ont vu là, la possibilité de manipuler les hommes loups et à terme de s'allier avec eux contre les humains.* Depuis les Derviches ont commencé à changer quelque peu d'aspect, ils ressemblent de moins en moins à des Wolfens et de plus en plus à des démons, mais cela n'a guère l'air de les émouvoir. Un Fantos puissant leur a permis d'accroître encore leur puissance mais cette mutation s'accompagne de changements physiques. Les autres tribus ne considèrent plus les Derviches comme les leurs et ils n'hésitent pas à les tuer s'ils les rencontrent. En terme de jeu, les caractéristiques physiques des Derviches sont plus élevées que la moyenne des Wolfens, en revanche s'ils bénéficient toujours du malus lié à l'absence de lune, ils n'ont plus le bonus lors de la pleine lune. Il y aurait parmi les Derviches un Wolfen qui serait devenu un apprenti Fantos mais ce ne sont que des rumeurs...

Les Derviches sont localisés au niveau des steppes asiatiques, ils se déplacent fréquemment, massacrant tous les humains qu'ils croisent. Ils font actuellement route vers l'ouest et serait sur le point de traverser la chaîne de l'Oural.

Les Sectors :

Ce sont des hommes insectes, en réalité plutôt des insectes devenus humanoïdes. Ils sont spécialisés pour une part importante d'entre eux dans le creusage de galerie et la recherche de minerais et de pierres précieuses. Ce sont souvent de bons combattants, résistants et forts. Ils peuvent posséder des pouvoirs psy mais il n'y a pas d'élémentaliste parmi eux. Ils ont souvent l'aspect de mante religieuse géante mais certains ressemblent à d'autres types d'insecte. On les rencontre rarement dans les villes où leur aspect dérange voir attise la haine, ils sont parfois pris à tort pour des démons. Ils communiquent la plupart du temps par la parole mais certains psy sont télépathes. Ils ont une langue particulière mais nombre d'entre eux parlent un anglais compréhensible malgré un accent métallique marqué.

Ils vivent le plus souvent dans de vastes cités souterraines. Leur communauté est toujours commandée par une reine qui est plus grande que tous les autres. C'est la reine qui est à l'origine de la population d'une même cité. Une des seules fonctions de cette dernière est la ponte de nouveaux œufs de Sectors, une Reine pond en moyenne un œuf par jour mais tous ne donneront pas naissance à un Sector, il y a beaucoup de pertes. Le fonctionnement de la société des Sectors se rapproche de celle des fourmis ou des abeilles.

Ils sont violemment hostiles aux démons, leur tâche essentielle est secrète, elle consiste à rechercher des gemmes pour fournir les élémentalistes. Un accord a été passé entre les Académies de magie et certaines communautés de Sectors pour assurer l'approvisionnement en gemmes des quatre éléments. Il existe également un accord entre certaines communautés avec les métallistes pour les aider dans leur quête de gemmes jaunes, mais de cela même les élémentalistes ne sont pas au courant.

Il existe un groupe de Sectors, les **Fungi**, ayant des activités bien moins louables puisqu'ils travaillent pour les Fantos. Ils passent le plus clair de leur temps à creuser de grandes galeries mais leur rôle essentiel consiste à rechercher des gemmes noires pour les magiciens. Les **Fungi** sont des insectes mutants comme les autres Sectors mais ils ont un aspect plus démoniaque Ils sont considérés par les autres comme des parias. Ils vivent dans des vastes terriers sombres le plus souvent à proximité de la demeure d'un Fantos. Ils sont très agressifs, ils vivent la plupart du temps dans l'obscurité, ils sont gênés par la lumière du soleil (malus de -5 sur les actions physiques) en revanche ils n'ont pas de malus lié au manque de lumière. Ils se délectent de viande humaine.

Les **Fungi** vivent en petit groupe d'une trentaine d'individus, ils possèdent comme les autres Sectors une reine mais personne n'en a jamais rencontré. Les reines des **Fungi** sont en général bien cachées au fond de galeries inextricables ou directement sous la protection d'un Fantos puissant dans la demeure de ce dernier. Les reines sont d'une grande taille mais elles possèdent une mobilité des plus réduites, elles n'en demeurent pas moins des adversaires redoutables.

Les hommes reptiles :

Une autre espèce de mutant humanoïde est assez répandue sur notre planète, il s'agit des hommes reptiles, il en existe différentes catégories mais la plupart ressemblent à de grands lézards faisant parfois plus de 2 mètres de haut et se déplaçant comme les humains sur deux pattes. Ils ont bien entendu la peau recouverte d'écailles ce qui leur procure une armure naturelle redoutable. Ils vivent en communauté, dirigés par un mâle en général âgé.

La plupart d'entre eux se montrent hostiles à l'égard des démons mais il semblerait qu'il existe quelques exceptions, elles sont individuelles. Il n'existe pas comme pour les Sectors ou les Wolfens de groupe entier qui soit passé du côté des forces démoniaques.

Il existe deux variantes chez les hommes reptiles ceux qui ont des ailes et ceux qui n'en ont pas. Les Ailés sont très peu nombreux et possèdent un statut particulier car ils ressemblent au

dragon qui est au fondement de la religion des Hommes reptiles. En effet, les Hommes reptiles sont persuadés que quelque part sur la planète existe des dragons qui seraient en quelque sorte des dieux vivants. Mais pour l'instant aucun Hommes reptiles malgré de nombreuses légendes n'a pu attester de la présence réelle de telle créature.

Les Hommes reptiles vivent le plus souvent dans les zones montagneuse ou difficile d'accès car au début les Humains les ont persécutés, persuadés qu'ils étaient des démons, confusion facilitée par le fait que nombre d'entre eux possèdent des cornes.

Il existe quelques psy parmi cette espèce et aussi un tout petit nombre d'élémentaliste du feu. Le plus connu d'entre eux se nomme **Drakos**. Il vit dans une montagne en Afrique et il est parfois en contact avec **Gena**. **Drakos** cache un secret aux autres Hommes reptiles, il a vu des dragons mais à chaque fois il s'agissait d'une création magique. Il est d'ailleurs en train de travailler d'arrache pied pour parvenir à réussir le sort permettant de créer un élémentaire de feu.

Les Hommes reptiles sont ovipares, un couple a en général un ou deux œufs dans l'année mais tous les Hommes reptiles ne parviennent pas jusqu'à l'âge adulte, car l'éducation est des plus sévères et seuls les plus forts survivent.

Les Hommes reptiles utilisent le plus souvent les armes blanches car elles sont jugées plus nobles mais leurs griffes aux mains et aux pieds s'avèrent être des armes redoutables. Il existe parmi eux quelques forgerons car les Hommes reptiles sont fascinés par le travail du métal, il semblerait même que la communauté compte parmi elle des métallistes mais cela même leurs congénères l'ignore. L'un d'entre eux du nom de **Skuldur** serait un grand ami de **Yull**, il vivrait dans les montagnes d'Amérique du Nord.

Il existe parmi les Hommes reptiles des enfants de Gaïa mais ils sont une minorité agissante mais discrète. Ils se montrent plus disposés que les autres à rencontrer les humains et toutes les autres créatures mutantes. En effet, sans être xénophobe, la majorité des Hommes reptiles évitent le contact avec les humains et même avec les autres mutants à l'exception notable des Golems. Ces derniers sont facilement acceptés par la communauté et il n'est pas rare de trouver au sein d'un groupe d'Hommes reptile, une famille de Golem.

Les Hommes reptiles ne parlent pas tous un langage compréhensible par les humains, la langue des hommes reptiles est constituée de sifflements et de mouvements corporels qui la font ressembler à une drôle de danse.

Les Hommes reptiles se déplacent le plus souvent à pieds, leurs griffes leur assure une grande mobilité quelque soit la surface. Ils sont très rapides et les défier en combat singulier est un exercice des plus périlleux.

Ils ne sont pas nyctalopes mais voient mieux la nuit que la plupart des humains. La plupart d'entre eux ne sont pas à l'aise en milieu aquatique même si parmi les Hommes reptiles il existe un sous groupe : les **Varans** qui se montrent très à leur aise dans l'élément liquide. Ces derniers s'entendent parfaitement avec les Pisce et vivent parfois à proximité des certaines Bulles même s'ils préfèrent éviter des rentrer dans les cités aquatiques à cause de la présence des humains. Les **Varans** ont en général une peau bleutée ou noire et possède souvent une surface palmée entre les griffes.

Il existe aussi parmi les Hommes reptiles, certains éléments qui ne possèdent pas de griffes mais de véritables mains ils sont parfois considérés avec méfiance par leurs pairs et bien souvent ne survivent pas à l'éducation spartiate qui leur est donnée.

Les mi hommes mi végétaux :

Une seule race est connue, les autres mutants en rapport avec la végétation n'ont pas d'aspect humanoïde et seront évoqués dans une autre partie.

Les Sylves :

Ces mutants sont extrêmement rares, il est fort possible que jamais les persos ne croisent le chemin de l'un d'eux. Ils sont d'aspect humanoïde, le plus souvent de couleur verte et de texture végétale. Leur taille est variable, certains mesurent près de 3 mètres de haut. Ils se cachent au milieu de la végétation, ils sont hostiles aux démons car ils sentent que les agissements de ces derniers nuisent à l'équilibre de la nature. Il n'y a pas d'élémentaliste parmi eux mais nombre d'entre eux possèdent des pouvoirs Psy. Certains peuvent parler mais en général ils communiquent par télépathie. Ils se montrent toujours méfiants et seuls des enfants de **Gaïa** ont de réelles chances de les approcher. Malgré certaines tentatives les Fantos n'ont pas réussi à les corrompre. Ils sont en revanche très sensibles au feu.

Les **Sylves** sont des solitaires même s'ils leur arrivent parfois de vivre en couple. On ne connaît pas grand-chose d'eux. Ils entrent rarement en contact avec les humains mais ils leur arrivent parfois d'aider les adversaires des démons sans pour autant compromettre leur sécurité.

Il semblerait qu'un enfant de **Gaïa**, **Elwyn**, soit parvenu à se lier avec l'un d'entre eux, **Chezenel**, et tente actuellement de rallier les autres **Sylves** à son combat contre les forces démoniaques. Pour le moment les Sylves sont dans l'expectative face à cette demande mais il semblerait que certains parmi les plus jeunes soient favorables à une telle alliance. Une rencontre importante est prévue à Végéta, Palais où réside depuis peu **Elwyn**.

Un groupe de Sylves se retrouve parfois dans la forêt amazonienne, lieu où l'on trouve une bonne partie des Sylves. Il existe également quelques individus dans les forêts européennes et asiatiques, mais aucune trace d'eux sur le continent africain ou australien. (Cf. partie sur les Terres de la Désolation pour d'autres détails.)

Les mi hommes mi minéraux :

Là encore une seule race a pu être suffisamment observée pour obtenir des renseignements à son propos.

Les Golems :

Imaginez un amas de roche ou de minéral ayant une vague forme humanoïde et vous aurez une idée assez proche de la réalité des Golems. Leur taille varie de 1 mètre à 6 mètres pour les plus grands spécimens observés. Ce sont le plus souvent des gardiens de ressource minérale, et particulièrement de gemmes. Ils détestent les démons et sont proches de **Gaïa** à qui ils obéissent. Ce sont de véritables bêtes de combat anti-démon, ils possèdent une armure naturelle très efficace au vu de leur nature minérale mais ils sont sensibles à certaines armes démoniaques. Ils sont bien plus intelligents que leur aspect ne pourrait le laisser penser. Il n'y a aucun élémentaliste parmi eux mais certains possèdent des pouvoirs psy. Certains Golems sont doués de parole, d'autres ne parlent pas et enfin certains sont capables de pratiquer la télépathie.

Les Golems vivent en général en petits groupes familiaux d'une dizaine de membres au maximum mais il existe parmi eux des solitaires ce sont eux qui bien souvent à la charge de surveiller les lieux où l'on peut trouver des gemmes.

Certains élémentalistes de la Terre sont parvenus à s'approcher avec succès de telles créatures, l'un d'entre eux, **Oliver**, s'est même lié d'amitié avec un puissant Golem, **Nostromo**. Ils forment depuis un tandem redouté et redoutable qui veille farouchement sur un filon de gemme élémentaire quelque part sur le continent africain.

Des rumeurs insistantes laissent à penser qu'il existerait un type de golem particulier : les Lava, ils seraient constitués de lave et de roche mêlées. Un représentant aurait été aperçu à proximité d'un volcan situé dans le Nord du continent américain.

Les autres mutants:

Les rochers volants :

Les Palais sont construits sur des rochers qui possèdent la particularité de s'élever en permanence à plusieurs dizaines de mètres. Ces rochers ne pensent pas, ils sont juste dotés de propriétés particulières. Les rochers volants peuvent parfois peser plusieurs dizaines de tonnes, c'est ainsi le cas de celui qui accueille la cité de Laputa. Ils se murmurent toutefois que certains rochers mais de plus petites tailles seraient capables de se déplacer. Il s'agit là encore de rumeur mais il semblerait qu'il soit possible d'utiliser de tels rochers pour faire voler des objets. Des objets volants aperçus à proximité de certains Palais seraient la preuve que le vol est possible.

Les végétaux pensant :

Il existe des végétaux de toute taille capables d'entrer en communication télépathique voir pour certains, orale. Ces végétaux pourraient également bouger sans sortir du sol mais il s'agit là encore de rumeurs. Il va de soi qu'il s'agit d'alliés de **Gaïa**.

Les animaux pensant :

Dans de rares cas, des humains ont découvert des animaux qui non seulement pensaient mais également communiquaient soit par télépathie soit par la parole. D'après les témoins, ces animaux n'appartiennent pas à une espèce particulière. Ce sont là encore le plus souvent des alliés de Gaïa.

Les Terres de la Désolation :

S'il est un territoire riche en mystères et en mutants c'est bien celui là. Ce vaste territoire se situe sur le continent asiatique, il couvre une surface importante. Peu de gens sont revenus raconter ce qu'ils y avaient vu.

Il va de soi que l'origine de ce territoire n'est pas naturelle, il est lié à l'utilisation de la Paix Verte et de l'explosion à l'origine de sa diffusion sur notre planète. Le laboratoire où a été développé le gaz toxique se situait au centre de ce que l'on nomme maintenant la lande foudroyée, les dégâts ont été tels que toute la zone fut inexorablement détruite par les vapeurs méphitiques. C'est la proximité de l'origine du gaz qui explique qu'ici plus ailleurs la nature a été bouleversée.

Gaïa n'a que bien peu de prise sur toute cette région où les manœuvres des forces démoniaques sont plus que partout ailleurs prégnantes.

On trouve dans cette zone différents types de paysages de la forêt luxuriante à la montagne la plus escarpée mais l'accès en est rendu des plus périlleux car elle est entourée par une zone désertique où demeurent par endroit des zones riches en vapeurs toxiques et pour le reste où les vents terribles et la chaleur insoutenable ne facilitent pas la survie des aventuriers insoucients. Cette zone fait suivant les endroits de 1 à 20km de large.

Pourtant au-delà de cette barrière climatique et toxique, il est possible de découvrir des richesses minérales, végétales et animales insoupçonnées mais aussi, hélas, un foyer important de présence démoniaque très actif tant et si bien qu'un portail inter dimensionnel est sur le point d'être ouvert.

Les Terres de la Désolation se subdivisent en différentes régions au climat et à la végétation fort différents. On trouve pêle mèle : la forêt infranchissable, la steppe de **Gourashouk**, le désert de l'horreur, la lande foudroyée, la forêt pétrifiée, les monts sanglants et le marais de l'oubli.

La forêt infranchissable :

C'est une vaste forêt tropicale, luxuriante mais recelant bien des dangers. Elle se situe dans la partie nord des Terres de la Désolation.

On trouve dans cette forêt nombre d'espèces étranges et dangereuses.

Il existe dans cette forêt un groupe de créatures qui possèdent la particularité de n'être que de sexe féminin : les Amazones. Ce sont de terribles guerrières farouchement hostiles aux hommes qu'elle traite en esclaves. A la tête de ce groupe on trouve une femme aussi belle que dangereuse : **Nausicaa**, la Reine des Amazones.

Les Amazones ne sont ni hostiles ni favorables aux démons, elles les considèrent comme elles le feraient pour les hommes. C'est pour cela qu'un des projets des forces démoniaques est de tenter de rallier ces troupes potentielles par l'intermédiaire d'une Diable de cercle 4.

Les Amazones vivent au cœur de la forêt, elles se déplacent facilement dans les arbres car elles possèdent une queue préhensile et des griffes aux mains et aux pieds. Et oui, elles ne sont pas tout à fait humaines. Certaines possèdent des yeux fendus verticalement, ce qui leur permet de mieux voir dans la pénombre, d'autres ont une peau qui change de couleur et leur permet de se déplacer en toute discrétion. La plupart des Amazones ont une peau plutôt sombre voire noire.

Les Amazones utilisent essentiellement des arcs mais parfois des sortes de longues épées fait à partir de branche d'arbres très solides : les **Buncas**. Il s'agit d'une variété d'arbre qui possède la particularité de devenir aussi solide que le métal, une fois coupé et séché. Certaines préfèrent utiliser leurs griffes pour se battre.

Les Amazones vivent dans les arbres qu'elles ont aménagé, elles connaissent l'utilisation du feu. Leur grande particularité est de ne pas avoir besoin de mâle pour se reproduire. L'accouplement de deux Amazones permet la naissance au bout de 10 mois d'une nouvelle petite Amazone.

Les Amazones ne possèdent pas à proprement parler de pouvoir psy mais elles sont capables de comprendre les animaux et de communiquer avec eux en adoptant leur langage. Elles peuvent en effet changer de voix à volonté.

En dehors des Amazones, la forêt infranchissable est riche de créatures de toute sorte, la plupart mutantes.

On trouve dans cette forêt un certain nombre de Sylves mais ils sont un peu différents des autres, ceux là peuvent se montrer agressifs et **Gaïa** n'a pas de prise sur eux. Pour ne pas les confondre, on les nomme **Sombres Sylves**, surnom en accord avec leur couleur bien plus foncée que celle de leurs cousins.

Les **Sombres Sylves** coexistent plus ou moins pacifiquement avec les Amazones. Ils se sont parfois affrontés lors de querelles territoriales mais actuellement un statu quo semble être observé assurant une paix toute relative.

La steppe de Gourashouk :

Elle se situe au Nord Ouest, c'est une vaste steppe où la nourriture tout comme la végétation est rare. Elle tire son nom du chef de guerre qui la contrôle, on ne connaît de lui que le nom et les pires rumeurs existent à son encontre : il mesurerait plus de 3 mètres ; se nourrirait exclusivement de viande humaine crue.

En réalité, **Gourashouk** existe bel et bien, il est effectivement à la tête d'une troupe de tueurs sanguinaires qui écume la steppe où contrairement à ce que l'on pourrait croire des créatures vivent ou plutôt tentent de survivre. Il n'est pas réellement humain ni tout à fait un démon, c'est un hybride fruit des travaux démoniaques de **Choung** qui tentait de créer un guerrier parfait. Pour ce faire le Fantos a mélangé son propre fluide vital avec le sang de guerriers puissants qu'il avait fait enlever dans ce seul but. **Gourashouk** possède des pouvoirs démoniaques ce qui en fait un guerrier redoutable, il a parmi ses troupes certains démons mineurs qui respectent son autorité. Il mange effectivement de temps à autres de la viande humaine mais les possibilités d'en consommer se font de plus en plus rares dans cette zone.

Pour l'instant il rassemble des troupes et harcèle ce qui reste de population locale mais bientôt, il s'attaquera à des objectifs stratégiques d'importance et plus particulièrement la ville de Psyché, ceci n'est qu'une affaire de temps et ne sera sans doute qu'une partie du plan d'attaque des forces du mal à l'encontre de cette grande cité.

Le paysage en lui-même est peu accidenté, ce qui laisse peu de marges de manœuvre aux créatures qui tenteraient de se cacher. La végétation y est rare à l'exception de quelques arbustes rabougrés et d'un peu d'herbe résistant tant bien que mal au climat sec.

On trouve quelques créatures mutantes en particulier des chevaux géants, des loups mutants, des chiens de Tindalos.

Les chevaux mutants :

Il sont plus grands que des percherons et beaucoup moins pacifiques même s'il semble possible de les domestiquer.

Sabot : initiative 14 attaque 18 Dégâts : 20 points C

Points de vie par ligne : 12 Points de fatigue par ligne : 7

Armure naturelle : 3 points

TAI	FOR	RES
6	10	8
INS	DEX	PER
3	6	5

Les loups mutants :

Cf. Bestiaire pour les caractéristiques de cette espèce.

Les chiens de Tindalos :

Ce sont d'énormes chiens mutants, des bêtes assoiffées de sang et très difficilement domesticables. Les troupes de **Gourashouk** possèdent des chiens de Tindalos. Il va de soi que ces créatures repoussantes ne sont pas le fruit d'une simple mutation mais le résultat d'expériences de Fantos.

TAI	FOR	RES
3	12	10
INS	DEX	PER
8	5	9

S'il mord une cible, il inflige énormément de dégâts car la morsure est double du fait de sa particularité physique. Il ne possède qu'une seule attaque par tour.

Morsure : init 16 atta 20

Dégâts : 30 points P

Griffe : init 19 att 22

Dégâts : 18 points T

Points de vie par ligne : 11 Points de fatigue par ligne : 10

Armure naturelle : 5 points

Gourashouk :

Le désert de l'horreur :

Cette zone désertique située à l'Ouest, prolonge en quelque sorte la zone désertique qui entoure les Terres de la Désolation mais le climat y est encore plus chaud et les dangers plus grands encore.

La vie est peu présente dans cette zone et encore moins en surface où les conditions ne laissent guère de possibilité même aux créatures les plus résistantes de survivre.

Il existe toutefois dans ce désert une communauté de **Fungi** qui vit la plupart du temps profondément enfoui sous le sable et profite du froid de la nuit pour se rendre à la surface et essayer de récolter les quelques traces d'humidité.

Il va de soi que les Fungi sont au service d'un puissant Fantos : **Ragmar**, qui en secret travaille pour créer une espèce de scorpion mutant capable de terrasser bon nombre d'adversaires. Il a réussi pour l'instant à créer quelques exemplaires d'une telle créature. On les nomme **Scorpio**, ce sont de véritables machines de guerre capable de résister aux conditions les plus difficiles. Pour l'instant les **Scorpio** restent cantonnés au désert de l'horreur mais pour combien de temps encore.

Le **Scorpio** attaque soit avec ses pinces, soit avec sa queue qui inocule un poison incapacitant. Il attaque deux attaques par tour, soit les deux pinces soit une pince et la queue.

Pince : Initiative 17 attaque 21 défense 15 Dégâts 30 points T

Queue : Initiative 15 attaque 18 Dégâts : VIR 25, le poison immobilise la victime pour 3 heures au-delà de cette période on considèrera qu'elle subit un malus pour toutes ses actions physiques de -10, le malus diminuant de 1 point toutes les heures sauf en cas de soins où la diminution sera plus rapide.

TAI	FOR	RES	INS	DEX	PER
5	15	18	7	9	5

La deuxième tâche de Ragmar et sans doute sa mission première consiste à ouvrir un portail inter dimensionnel dans cette zone où le climat semble propice à la venue de Diable puissant, il a réussi partiellement : le portail a pu être activé et trois Diables ont pu accéder à notre planète par ce passage pourtant un incident a eu lieu et le portail est temporairement inactif. En réalité, ce n'est pas un accident qui est à l'origine de la défaillance mais l'action de

Chtonien qui se sont sacrifiés pour tenter de détruire le portail. Hélas, **Ragmar** avec l'aide des Diables déjà passés travaillent nuit et jour pour remettre tout en état et c'est une question de temps avant que le passage soit à nouveau ouvert.

Il existe au côté de **Ragmar** 3 Diables : un de Cercle 5 (**Séphar**), un de Cercle 3 (**Kodos**) et un de Cercle 2 (**Syrek**).

Ragmar :

C'est un Fantos très puissant, il est un des rares avec **Choung** à être capable d'ouvrir un portail multi dimensionnel pour permettre aux forces démoniaques de venir depuis Abysses.

Séphar :

C'est un Diable de cercle 5 certes mais c'est sans nul doute l'un des plus redoutables qu'Abysses ait connu. Il va être envoyé très prochainement en mission dans une grande cité de notre monde, il se murmure qu'il s'agirait de Mittel.

Kodos :

Ce Diable de cercle 3 est surnommé par ses pairs le boucher, il a terrassé bon nombre d'adversaires sur Abysses lors de combats rituels entre Diables. Il est excessivement rapide malgré sa haute taille, il mesure en effet près de 4 mètres.

Syrek :

S'il est un bien piètre combattant, c'est en revanche un utilisateur averti des pouvoirs démoniaques que pour un bon nombre il maîtrise au-delà du seuil 25. Grâce à son aide précieuse, le portail risque d'être suffisamment grand pour permettre à un nombre très important de démons et de Diables de débarquer sur Terre d'ici peu. Syrek a une autre mission il possède un pouvoir jusqu'alors totalement inconnu, il est capable de modifier les conditions climatiques sur un secteur donné et il est en train de transformer une parcelle pour l'instant assez petite du désert en copie conforme d'Abysses.

La lande foudroyée :

Située au sud, cette zone a pour couleur dominante le noir. Tout semble noirci comme brûlé par un gigantesque incendie.

Il s'agit de la zone où se trouvait le laboratoire de **Boris Carloff**, c'est là que fut créé le gaz mutagène. Bien peu ont survécu à l'explosion du laboratoire qui suivit la dispersion de la Paix Verte dans l'atmosphère terrestre et les survivants n'ont plus rien d'humains.

Morbore a disparu après avoir amorcé le système d'explosif mais **Carloff** et les autres chercheurs étaient toujours dans le laboratoire ainsi que les prisonniers qui participaient aux nombreuses expérimentations.

Les survivants sont pour la plupart d'anciens cobayes, **Carloff** a survécu lui aussi mais il a subi d'effroyables mutations.

Le paysage de la lande foudroyée est très sombre, il y a en permanence un brouillard noir plus ou moins épais. Il ne subsiste guère de végétation à part quelques arbres brûlés. En réalité, ces arbres ne sont pas morts mais ils ont mutés, se sont adaptés aux nouvelles conditions de vie. Ils absorbent une partie du brouillard la nuit et en rejettent la journée, ils sont très sensibles à la présence de tout être vivant qui passerait à leur portée. Les Arbres Noirs sont susceptibles d'attaquer avec leurs branches qui lacèrent les chairs.

Les **Etres Noirs**, c'est-à-dire les descendants des cobayes, vivent sur la lande, ils n'ont pas besoin de se nourrir pour survivre où plutôt ils absorbent le brouillard comme le font les arbres. Ils connaissent parfaitement le danger que représentent les Arbres Noirs et ils savent à merveille les éviter.

Il existe d'autres créatures qui arpentent la lande, elles sont toujours de couleur noire et sont le fruit d'horribles mutations.

Boris Carloff est toujours vivant mais il ne ressemble plus du tout à un être humain, il n'aspire qu'à une seule chose : se venger. Le choc subi l'a rendu un tantinet dérangé, il a développé une véritable haine des humains mais il ne peut sortir de la lande car lui aussi a besoin du brouillard noir pour survivre.

Le brouillard noir est respirable pour n'importe quelle créature vivante mais au bout d'une journée toute créature doit réussir un jet de RES difficulté 15 pour ne pas commencer à muter. La difficulté du jet de RES augmente de 5 points par jour d'exposition au brouillard.

En cas d'échec au jet de RES, la victime change peu à peu de couleur, le visage se déforme peu à peu, les membres se couvrent d'excroissances, etc. La vitesse de propagation des changements varie en fonction de la RES de la victime et du niveau de l'échec du jet de RES. Il est possible d'annuler les effets du brouillard magiquement. Plus une créature, ayant échoué à son jet de RES, reste exposée au brouillard plus il devient difficile d'annuler les effets désastreux. Si une personne sort du brouillard le lendemain du début des mutations celles-ci s'estomperont toutes seules en 20 jours – RES du perso.

Les Arbres Noirs :

Les caractéristiques données sont des moyennes.

PER 8 Vigilance 8

Initiative : 12 Attaque : 11 Défense : 9 Dégâts : 8 points T. Chaque arbre dispose de 5 attaques par tour au minimum. Ils sont insensibles au feu naturel. On considérera que les arbres sont anéantis quand ils encaissent 25 x TAI points de dégâts. Ils possèdent une armure naturelle de 5 points en moyennes. Les arbres ne dépassent que rarement la TAI de 4.

Les Etres Noirs :

Il en existe de toute sorte mais ils possèdent quelques points communs. Ils sont résistants au feu sauf magique, ils se battent sans armes mais certains de leurs appendices sont aussi redoutables que bien des armes blanches, ils ont de grandes qualités de discrétion et de camouflage, ils sont dotés d'une solide armure naturelle.

Boris Carloff :

Il n'a plus grand-chose à voir avec l'humain qu'il fût.

C'est devenu une horrible créature avec un visage vaguement humain mais qui est tout à fait capable de parler même si la plupart du temps son discours n'a ni queue ni tête. Il pourrait tout à fait raconter une partie de l'histoire du gaz à qui saura le faire parler sous la torture par exemple.

Il possède des ventouses en lieu et place de ses doigts à l'exception des deux pouces qui sont doté d'une griffe chacun, il a également une queue elle aussi équipé d'une ventouse.

Les ventouses ont la capacité d'absorber la vie de n'importe quelle créature, c'est grâce à cela que Carloff a pu vivre aussi longtemps.

En terme de jeu, on considérera qu'un perso victime des ventouses perd 5 points de vie par tour et au bout du cinquième tour il perd de surcroît un point dans une caractéristique physique. La perte de point de caractéristique se poursuit tous les cinq tours tant que le perso n'a pu se libérer. Cette perte contrairement aux points de vie est définitive à moins de rencontrer un alchimiste possédant une gemme translucide...

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
9	9	9	5	5	8	1

Il attaque soit avec ses pouces soit avec ses mains ventouses, soit avec sa queue. Il dispose de 2 attaques par tour.

Griffe : initiative 12 attaque 11 défense 11 Dégâts 15 points T

Main ventouse : initiative 14 attaque 15 défense 11 Dégâts 5 points de vie et un point de caractéristique physique tous les deux tours. Pour se dégager des ventouses il faut réussir un jet de FOR difficulté 25, le jet de FOR n'est possible qu'à partir du tour suivant l'attaque initiale. Il regagne 3 points de vie par tour en utilisant la ventouse sur un être vivant, il aspire une partie du fluide vital de ses victimes.

Queue : initiative 12 attaque 14 Dégâts identiques que pour main ventouse.

Discrétion 8, Vigilance 5, Athlétisme 8, Esquive 5, Russe 9, Anglais 5

Il possède une armure naturelle C+10 T+8 P+15. Il a 20 points de vie par ligne et il ignore la fatigue.

La forêt pétrifiée :

Située au sud est, il s'agit d'une vaste forêt où les arbres et les autres végétaux ressemblent à de la pierre. Il va de soi que cette situation n'a rien de naturelle. Une terrible créature hante ses lieux, elle a peu à peu absorbé le fluide vital de tout ce qui vivait en ces lieux mais s'est retrouvée piégée car elle n'a désormais plus rien à consommer et s'est mis en sommeil en attendant qu'à nouveau des êtres vivants croisent son chemin. Il n'y a donc aucune vie dans cette forêt, on n'y entend que le bruit du vent qui s'engouffrant dans les arbres pétrifiés module des sonorités effrayantes ayant donné naissance à toutes sortes de légendes sur l'existence de fantômes. De plus, tous ceux qui se sont aventurés dans la forêt ne sont jamais revenus et de nouvelles statues sont apparues.

La créature se nomme **Médusa**, elle possède la particularité comme les méduses des légendes de transformer en pierre quiconque croise son chemin mais au contraire des méduses ce n'est pas le regard qui est en cause. **Médusa** sert ses victimes dans ses bras et peu à peu au contact de son corps la victime se rigidifie tout en se vidant littéralement de sa vie qui passe dans le corps du monstre et augmente d'autant sa puissance.

Actuellement, **Médusa** mesure environ 6 mètres. Elle ne possède pas de jambe pour le moment mais peut se déplacer en prenant appui sur ses bras, il lui est en revanche difficile de bouger énormément et d'attaquer en même temps.

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
8	15	18	6	11	9	12	3

Si elle ne bouge presque pas elle dispose de 2 attaques par tour.

Griffes : initiative 21 attaque 25 défense 23 Dégâts : 35 points T mais Médusa peut décider de prendre sa victime dans ses mains dans ce cas son attaque reçoit un malus de -5 mais en cas de réussite la victime est prisonnière et les effets sont désastreux. Tout prisonnier de Médusa perd 8 points de vie par tour et perd un point de DEX par tour, le corps se rigidifie peu à peu. Il est possible de se dégager en faisant un jet de FOR en opposition ou un jet de DEX en opposition à la FOR de **Médusa**. Tous les 24 points de vie perdus par la victime Médusa augmente une de ses caractéristiques physiques ou son armure naturelle d'un point, ou sa TAI d'un demi point. Elle peut aussi ne pas consommer les points de vie ainsi récupérer pour développer des membres supplémentaires, il faut accumuler 500 points de vie pour développer un membre supplémentaire Quand Médusa ne peut consommer de points de vie elle perd un point de caractéristique ou d'armure naturelle, ou un demi point de TAI par semaine de jeûne.

Armure naturelle C +20 T + 15 P + 15. On considérera que Médusa possède 20 x RES points de vie. Médusa ne craint pas particulièrement le feu et les dégâts magiques ne font rien de plus sur elle que des dégâts « normaux ». Si Médusa était tuée, il est possible que la forêt pétrifiée change d'aspect mais rien n'est moins sûr.

Médusa est une créature apparue suite au passage du gaz mutagène, ce que les persos découvriront peut être s'ils sont perspicaces c'est que même morte elle est encore dangereuse.

En effet au sein même de son corps ils trouveront une petite pierre luisante qui si elle n'est pas détruite magiquement donnera naissance à une nouvelle Médusa. Cette pierre doit être détruite pas 4 sorts élémentaires conjoints sinon elle ternira comme si elle était inopérante alors qu'en réalité elle est toujours potentiellement dangereuse.

Les monts sanglants :

Ce vaste ensemble montagneux, situé au centre des Terres de la Désolation, tient son nom de sa couleur rouge et des quelques légendes qui s'y rapportent. D'aucun raconte que les rivières ont l'aspect du sang et que la neige ressemble à de la chair sanguinolente.

La réalité n'est pas si lointaine des légendes, ces massifs sont bel et bien de couleur rouge et leur aspect est des plus horribles. Quiconque tente de traverser ses monts doit réussir un jet de VOL quotidien sous peine d'être pris d'envie sanguinaire. En clair, si un perso rate son jet il aura tendance à se montrer enclin à la violence y compris à l'encontre de ses compagnons de route, cette soif de sang ne sera assouvie qu'en cas de meurtre particulièrement sanguinolent. Le perso ayant échoué au jet sera hanté par des visions morbides le mettant en scène en train de tuer violemment, le malaise venant du fait que ces visions lui procureront un plaisir des plus malsains. Les persos qui réussissent leur jet de VOL seront eux aussi plus ou moins affectés, leurs nuits seront rythmées par des cauchemars tous plus sanglants les uns que les autres. Plus les persos séjourneront dans ces monts, plus ils se sentiront attirés par le meurtre et la violence.

Les persos trouveront vraisemblablement d'horribles charniers attestant de violents combats, certaines zones des monts sont jonchées de cadavres qu'il faut enjamber...

Les rivières de montagne ont effectivement l'aspect du sang, les traverser nécessitent du courage tant la similitude avec le sang est grande (un jet de VOL sera nécessaire).

Les persos ne rencontreront pas de créatures, du moins pas tout de suite mais en réalité il y a bien des créatures dans ces montagnes : des démons, des Sinners exclusivement, et un Diable de Cercle 5 du nom d'**Hématosa**.

Hématosa est le plus ancien Diable présent sur notre planète, il était considéré sur Abyse comme un Diable peu digne d'intérêts, il vivait d'ailleurs au milieu des Sinners et non avec les autres Diabes. C'est cette faible considération qui explique qu'il ait pu passer au milieu des troupes de démons qui ont commencé à débarquer sur Terre. Il a élu domicile dans les monts sanglants après en avoir découvert les propriétés si particulières. Il est fasciné par les manipulations et il est clair qu'en la matière les monts sanglants représentent un must.

Le Diable a découvert le secret de ces monts, ils sont tellement riches en gemmes noires que leur présence en nombre explique vraisemblablement les effets induits. La présence de tant de gemmes noires s'explique : c'est là que **Morbroe** a trouvé refuge après le duel qui l'opposa il y a de cela bien longtemps à **Arkel**, il perdit beaucoup de fluide vital et quelques siècles après des gemmes noires naquirent en ces lieux. **Hématosa** a informé les siens de sa découverte mais son faible rang n'a pas permis de donner à sa découverte tout le retentissement attendu. En outre, l'exploitation des gemmes est difficile car seuls les Sinners et **Hématosa** semblent immuniser contre les effets secondaires des monts. Les **Fungi** eux mêmes sont incapables de résister. L'extraction a donc été confiée à **Hématosa** mais les travaux d'excavation sont longs. Ce qui étonne le plus le Diable, c'est que dans les autres gisements de gemmes noires personne n'a rapporté des faits similaires à ceux se déroulant dans les monts sanglants, la présence en grande quantité de gemmes noires ne suffit donc pas à tout expliquer.

En réalité les roches des monts sanglants ont subi une profonde mutation comme dans d'autres zones du monde mais au lieu de donner aux rochers des propriétés telles que le vol ou la parole, la présence de gemmes noires et surtout l'aura maléfique prégnante de **Morbroe** des siècles après son départ ont eu pour conséquences le développement chez les rochers d'une

conscience particulière. Les monts eux-mêmes ont besoin de violence et de sang, ce besoin vital fait qu'ils influencent tous ceux qui pénètrent en ces lieux pour obtenir satisfaction. Le fait que les rivières aient l'aspect du sang vient là encore des roches et du milieu naturel. Tout est tellement marqué par la violence et le sang que l'eau de source passant par les roches ressort à la surface avec les mêmes caractéristiques physiques que le sang.

Hématosa :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA	CAP DEM	PUI DEM
8	9	12	9	11	19	3	15	14

Il utilise une masse d'arme démoniaque qui possède la particularité de diviser l'armure des adversaires par 2.

POT DEM : 32 Esquive : 8 Discrétion : 7 Escalade 10 Vigilance 9

Masse d'arme : initiative : 18 attaque : 22 Défense : 19 Dégâts : 25 C

Armure naturelle : C +15 T +15 P +15 TAI 3, il mesure près de 2,30 mètres

Pouvoirs : Tous les pouvoirs de Peur, Accélération mineure et majeure, Blessure mineure, majeure et supérieure, tous les pouvoirs de Souffrance, Colère mineure, majeure et supérieure, Horreur supérieure.

Le marais de l'oubli :

Cette zone marécageuse se situe au sud ouest, elle tient son nom du fait que les rares à s'y être aventuré et en être revenu se sont toujours montrés incapables d'avoir quelque souvenir que ce soit de leurs aventures.

On trouve dans le marais toute une série de dangers : zone profonde où poser le pied signifie bien souvent s'enfoncer inexorablement, animaux dangereux, risque de maladies, et surtout les fleurs de l'oubli. En revanche, il n'y a, semble-t-il, aucune trace de forces démoniaques.

Les persos qui s'aventureraient en dehors des rares chemins pourraient bien avoir la mauvaise surprise de se retrouver pris au piège dans des sortes de sables mouvants. En terme de jeu, plus le perso va bouger, plus il s'enfoncera rapidement mais même sans bouger il s'enfoncera tout de même de 20 cm par tour. Pour le sortir il faut réussir un jet de FOR difficulté 3 fois la TAI de la victime + 10. Le niveau de difficulté peut être majoré si la victime est profondément prisonnière.

Il existe dans les marais toutes sortes de créatures des animaux mutants classiques mais aussi des créatures spécifiques au marais.

Le maricou :

Il s'agit d'un insecte de près de 80 cm de haut dont la morsure est très douloureuse et qui surtout est susceptible de transmettre la fièvre des marais.

TAI	FOR	RES	INS	DEX	PER
0	3	7	4	7	6

Morsure : initiative : 12 attaque : 10 Dégâts 5 points P

Armure naturelle : C +10 P +10 T +15

Discrétion 12 Esquive 14

Il y a une chance sur deux pour que le maricou soit porteur de la **fièvre des marais**. Cette maladie est de VIR 15, les symptômes sont les suivants : forte fièvre occasionnant 2 points de dégâts par jour, la victime est au niveau minimal de points de fatigue en permanence et délire la plupart du temps, la maladie dure 15 jours s'il n'y a pas de soins. De plus si le malade n'est pas soigné, il verra la maladie revenir de façon récurrente tous les mois.

Le loup cornu :

Il ressemble un peu à son cousin mais il est de couleur noire bleutée, il n'a pas une fourrure épaisse mais plutôt une peau particulièrement fine mais très solide et possède bien entendu une longue paire de cornes. Il est plus grand que le loup normal.

TAI	FOR	RES	INS	DEX	PER
3	7	11	7	8	8

Morsure : Initiative 20 Attaque 19 Défense 14 Dégâts 14 points P

Cornes : Initiative 17 Attaque 17 Dégâts 15 points P

Le loup cornu à la différence des autres loups est plutôt solitaire, les femelles sont un peu plus grandes que les mâles.

Discrétion 8 Esquive 9 Natation 8.

Le loup cornu est nyctalope, il n'a donc pas de malus lors de la nuit ou en cas de faible luminosité.

Le géant des marais :

Ce gigantesque humanoïde est un des rares à ne pas être affecté par la fleur de l'oubli. Il n'est pas très intelligent mais par contre en combat à mains nues il est d'une redoutable efficacité.

Il n'est pas capable de parler mais pousse des cris variés qui ressemblent vaguement à un langage.

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
16	15	2	5	5	4	3

Il ne faut pas se fier à son air débonnaire, ce géant possède 2 attaques par tour.

TAI 7 Armure naturelle C +10 T +10 P +5

Poings : Initiative 12 Attaque 24 Défense 20 Dégâts 25 points C

Pieds ; Initiative 8 Attaque 12 Dégâts 18 points C

Esquive 9 Discrétion 6 Vigilance 7 Connaissance du marais 9, Survie 8

Il est très rare de parvenir à rencontrer un géant car il a tendance à se cacher quand il y a trop d'adversaires. Il existe plusieurs familles de géant dans la zone mais elles ne se fréquentent que très peu. Ils vivent le plus souvent dans des huttes rudimentaires, ils connaissent l'usage du feu mais de manière fort rudimentaire. Leurs habits sont fabriqués avec ce qu'ils trouvent dans les marais, en particulier sur les victimes d'attaques de loup ou de la fièvre des marais.

Les fleurs de l'oubli :

Ces petites fleurs de couleur jaune possèdent une caractéristique bien particulière : elle exhale un parfum enivrant qui possède la faculté de provoquer une amnésie chez ceux qui le respire.

En terme de jeu, on demandera à tous les persos qui passent à proximité de ces fleurs d'effectuer un jet VOL + INT difficulté 20 à condition que le niveau d'INT soit supérieur à 2, sinon le jet n'est pas d'actualité. Etant donné qu'il y a beaucoup de ces fleurs dans les marais, le jet de VOL + INT sera à effectuer toutes les 2 heures. En cas d'échec le perso va commencer à oublier ce qu'il fait là, il est possible de l'aider à ce souvenir lors du premier échec mais ensuite cela se complique. A partir du moment où le perso est sous l'emprise des fleurs il ne contrôle rien de ce qu'il fait et erre sans but au milieu des marais, il ne se mettra pas pour autant en danger et instinctivement essaiera de rester en vie. On considérera que le perso ne possède plus ni INT ni VOL mais une sorte d'INStinct comme les animaux qui correspond à la moyenne entre ses deux caractéristiques moins 1. Le perso est incapable de parler de façon intelligible, il ne peut plus utiliser ses pouvoirs magiques ou psy, et ne peut que se défendre qu'à mains nues.

La seule solution pour les autres est d'encadrer strictement la victime jusqu'à la sortie du marais, les effets disparaissent au bout d'une semaine en général sauf bien sûr en cas d'échec critique sur le jet de VOL + INT.

Il existe un contre poison aux fleurs de l'oubli, il faut faire une décoction à base de ses mêmes fleurs, jet de phytologie difficulté 20, et ensuite le boire : jet de RES difficulté 20 pour ne pas vomir car le goût est horrible (en cas d'échec le perso sera très malade et toute tentative pour boire à nouveau le breuvage sera de difficulté 20 + marge d'échec du précédent jet, en clair un perso ayant fait 15 au lieu de 20 sur le premier jet de RES aura à effectuer un nouveau jet de RES difficulté 20+5 soit 25).

La base militaire :

Si les persos explorent de fond en comble le marais, ils trouveront peut être les restes d'un bâtiment militaire à demi enfoui. Il se présente sous la forme d'un vaste ensemble souterrain pour partie inaccessible et hors d'usage, portant s'ils prennent le temps de l'explorer ils pourraient bien faire quelques découvertes intéressantes. Il y a dans cette ancienne base militaire russe du matériel de guerre qui est dans un état variable, on peut trouver quelques armes à feu, des chargeurs, mais surtout des missiles (dont des missiles HEAT Thermique et des roquettes sol air) en parfait état de fonctionnement ; le plus difficile étant de sortir l'arsenal du marais puis des Terres de la Désolation. Il va de soi que la base est piégée mais une partie des pièges ne fonctionne plus depuis longtemps. Il y a un peu partout les squelettes d'anciens soldats, certains corps n'ont pas l'air si vieux que cela et à y regarder de plus près d'autres ont l'air de ne pas correspondre aux canons de l'humanité. Il va de soi que dans cette base comme dans plusieurs autres des expériences ont été effectuées à partir du gaz mutagène mais sans le succès obtenu par Boris Carloff. Les persos s'ils fouillent attentivement peuvent trouver des notes relatives aux différentes expériences et même des références à un certain Carloff qui d'après les écrits réaliseraient des expériences similaires dans une base située plus à l'Est.