

Donjon de Naheulbeuk JDR – Bestiaire Confins du Givre

Version 1.0

Voici une extension de bestiaire correspondant à la région des Confins du Givre, située par-delà les Montagnes du Nord à l'extrême nord-ouest de la Terre de Fangh. Vous y trouverez aussi la plupart des animaux et opposants des Montagnes du Nord et d'autres régions froides. Un niveau supérieur à 8 est préférable... Car presque tous les opposants ici sont, au minimum, inquiétants... Il serait un peu dommage de se faire tuer par une chèvre.

Table des matières

Coyote des montagnes	Page 2	Requin-bélier	Page 12
Cabretin dominant	Page 2	Calmar toxique géant (2 types)	Page 13
Loup gris	Page 2	Dragon du mont des ailés (2 types)	Page 14
Loup noir (2 types)	Page 3	Dragon bleu des sommets (2 types)	Page 15
Loup blanc des confins (2 types)	Page 3	Dragon du rocher (3 types)	Page 16
Yakak	Page 4	Aigle géant des sommets (3 types)	Page 17
Élan du Nord (2 types)	Page 4	Troll du Froid (2 types)	Page 18
Mammouth (2 types)	Page 5	Ogre à peau bleue (2 types)	Page 18
Aurochs des Confins	Page 5	Troglork du Givre (4 types)	Page 19
Tigre (générique)	Page 6	Gobelin du Froid (4 types)	Page 20
Tigre géant « Olsklül »	Page 6	Yéti (2 types)	Page 21
Tigre des sommets	Page 7	Nain géant du Froid	Page 22
Renard électrique	Page 7	Géant du Givre	Page 23
Panthère des neiges	Page 8	Esprit haineux d'Yviir	Page 24
Otarie du Sang	Page 8	Squelette d'Yviir	Page 24
Ours (générique)	Page 9	Démon tentaculaire	Page 25
Ours noir	Page 9	Démon gardien	Page 26
Ours brun	Page 9	Bête aquatique des ruines	Page 27
Ours Baboudak	Page 10	Les Skuulnards (5 types)	Page 28- 29
Ours blanc des Confins	Page 10	Les Vrognards (5 types)	Page 29- 30
Ours corrompu	Page 11	Sauvages du Froid Marais (3 types)	Page 31

Coyote des montagnes

Une espèce plus robuste et plus aventureuse du coyote commun, aux pattes plus puissantes. Il se promène assez souvent en bande de cinq à huit individus et peut se révéler dangereux pour les novices de l'aventure. Il apprécie les environnements escarpés. De part sa lâcheté naturelle, il est assez facile de le dissuader d'attaquer (par l'usage de l'intimidation ou du dialogue animalier).

COYOTE DES MONTAGNES — Résistance magie : 4

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2	5	I2	I	ID+3*	7	IO

***Maladies :** si un coyote des montagnes cause des dégâts et que la plaie n'est pas soignée, et puisque sa salive est pleine de bactéries dégoûtantes, le héros mordu aura 60% de chance d'attraper une infection des plaies (30% pour les ogres, orques ou gobelins). La cible a également 10% de chances d'attraper la tremblotite.

Rapide : comme la plupart des canidés, cet animal se déplace deux fois plus vite qu'un aventurier.

Récolte : une peau de coyote (6 kilos), quatre petite dents.

Répartition géographique : contreforts des montagnes du Nord et tous les environnements escarpés autour de Fernol, de la Galzanie et du Birmilistan.

Cabretin dominant

Le cabretin est une espèce de chèvre robuste et sauvage au pelage épais, vivant sur les pentes rocheuses ou herbeuses dans les régions escarpées, les collines ou les contreforts des montagnes. C'est un herbivore, mais il peut se révéler combatif si on le dérange ou si on pénètre sur son territoire... Surtout son patriarche en fait.

CABRETIN DOMINANT — Résistance magie : 4

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I3	2	20	2	ID+3*	IO	I5

***Mise à terre :** le cabretin charge avec violence en utilisant ses cornes et peut provoquer la chute d'un héros, qui du coup perdra trois assauts. Il est possible d'y résister (ép. FO+3).

Paisible : quelqu'un disposant de la compétence « comprendre les animaux » peut facilement calmer l'animal et pourrait même l'utiliser comme monture s'il n'est pas trop corpulent.

Rapide : le cabretin se déplace deux fois plus vite qu'un aventurier et il est capable de faire des bonds impressionnants, que ce soit en hauteur ou en longueur.

Récolte : deux cornes de cabretin dominant (3 kilos pièce), une peau de cabretin (8 kilos).

Répartition géographique : sur l'ensemble du territoire dans les montagnes ou les collines, mais n'apprécie pas les régions trop froides du nord.

Loup gris

Le loup est un carnivore méfiant, qui peut devenir hardi quand il est poussé par la faim. Ces canidés se déplacent généralement en meute de trois à dix individus. L'espèce la plus commune de loup et le gris, qui se nourrit principalement de moutons arrachés à des éleveurs tristes et râleurs.

LOUP GRIS — Résistance magie : 5

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2	6	IO	I	ID+3 (mâchoire)	IO	IO

Rapide : comme la plupart des canidés, cet animal se déplace deux fois plus vite qu'un aventurier.

Récolte : quatre petites dents, une peau de loup gris (8 kilos).

Répartition géographique : d'est en ouest, sur l'ensemble de la Terre de Fangh jusqu'à la Galzanie, et du nord au sud depuis les jungles d'Ammonka jusqu'au sud de la Syldérie. Affectionne les forêts, surtout les lisières.

Loup noir

Le loup gris a évolué il y a longtemps en une espèce plus féroce, au pelage presque noir et à la mâchoire puissante. On peut trouver à la tête de la meute un individu particulièrement coriace. Ce loup est considéré comme un animal très dangereux par tous les fermiers du nord du pays.

LOUP NOIR – Résistance magie : 6

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	6	15	2	1D+5 (mâchoire)*	12	20

LOUP NOIR DOMINANT – Résistance magie : 8

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	8	25	2	1D+7 (mâchoire)*	15	30

***Mâchoire d'acier** : un héros mordu devient prisonnier de la mâchoire de l'animal. L'animal ne pourra mordre d'autre héros tant qu'il tient celui-là mais lui causera des dégâts à chaque assaut. Le héros, quant à lui, pourra tenter une épreuve de FO-2 pour se dégager à chaque assaut, à la place de son attaque.

Rapide : cet animal puissant se déplace trois fois plus vite qu'un aventurier.

Récolte : quatre petites dents, une peau de loup noir (12 kilos).

Répartition géographique : toute zone tempérée, au nord des jungles, y compris marais ou montagne, et jusqu'à l'entrée des confins du Givre.

Loup blanc des confins

Forgé « à la dure » dans un environnement hostile et froid, cerné par des prédateurs et des chasseurs plus féroce que lui, ce loup des neiges est le plus gros et le plus hargneux de tous. Conséquence de sa rareté, il se déplace en meutes de deux à quatre individus seulement.

LOUP BLANC DES CONFINS – Résistance magie : 8

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	8	40	3	2D+5 (mâchoire)*	13	50

LOUP BLANC DOMINANT – Résistance magie : 11

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	8	60	4	2D+8 (mâchoire)*	16	75

***Mâchoire d'acier** : un héros mordu devient prisonnier de la mâchoire de l'animal. L'animal ne pourra mordre d'autre héros tant qu'il tient celui-là mais lui causera des dégâts à chaque assaut. Le héros, quant à lui, pourra tenter une épreuve de FO-4 pour se dégager à chaque assaut, à la place de son attaque.

Rapide : cet animal puissant se déplace trois fois plus vite qu'un aventurier.

Récolte : quatre dents moyennes, une peau de loup blanc (20 kilos), dix griffes de loup blanc.

Répartition géographique : exclusivement dans les confins du givre et jusqu'à l'entrée des territoires adjacents et même de la Sylédie, jusqu'aux premières montagnes du Nord.

Yakak

Les vastes étendues des montagnes du Nord forment l'unique territoire de cet énorme bovidé au poil très épais. Aussi, la plupart des habitants des terres de Fangh n'ont jamais vu cet animal. Il peut toutefois être domestiqué. Pendant la saison des amours, les yakaks sont considérés comme assez dangereux, en particulier par les nains qui n'ont pas d'empathie avec les animaux. Un dicton de Jambfer dit par ailleurs « Si tu vas chatouiller le yakak en rut, t'es bon pour une bonne culbute ».

En rasant la fourrure du Yakak, on obtient une matière avec laquelle les autochtones fabriquent une laine brute et nauséabonde qui tient chaud l'hiver. On fabrique de nombreux vêtements avec. Les orques appellent cette matière la Cho'dass - ce qui pourrait être traduit simplement par « qu'on aime s'enfiler ». On l'a souvent dit, les orques ne sont pas très fins.

YAKAK — Résistance magie : 8

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
IO	4	70	4	ID+8 (charge)*	15	35

***Charge** : les attaques du yakak sont principalement des charges violentes, des coups de tête et éventuellement du piétinement — il n'est pas possible de le parer, mais seulement de l'esquiver. Il peut causer facilement la mise à terre (à laquelle on peut éventuellement résister avec une épreuve FO).

Bulldozer : il se déplace à la vitesse moyenne d'un aventurier et on ne peut lui barrer le chemin. Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO).

Paisible : quelqu'un disposant de la compétence « comprendre les animaux » peut facilement calmer l'animal et pourrait même l'utiliser comme monture s'il n'est pas trop corpulent.

Récolte : deux cornes de yakak (10 kilos pièce), 1 peau de yakak (80 kilos).

Répartition géographique : endémique des montagnes du Nord, on peut le trouver dans les régions alentour et surtout là où il fait froid (mais il a tout de même besoin d'un peu d'herbe).

Élan du nord

Un grand herbivore de près d'une demie-tonne, doté de bois impressionnants et au physique racé. D'un naturel placide, il peut s'avérer un adversaire coriace lorsqu'il essaie de défendre sa famille ou son territoire. Les chasseurs en font parfois les frais.

ÉLAN DU NORD — Résistance magie : 6

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
II	7	50	3	ID+8 (charge)*	12	35

ÉLAN DU NORD DOMINANT — Résistance magie : 8

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I3	7	65	4	ID+10 (charge)*	14	70

***Charge** : l'élan va essayer de blesser son adversaire avec un coup de tête, mais celle-ci est équipée d'une véritable forêt de bois acérés. On peut donc les parer difficilement (PRD-4), à moins de disposer d'un bouclier (un tel équipement annule simplement le malus de PRD). Si le héros a moins de 12 en FO, l'élan peut causer la mise à terre (on peut toutefois y résister avec une épreuve FO).

Rapide : cet animal agile et puissant se déplace trois fois plus vite qu'un aventurier.

Récolte : deux bois d'élan du nord (8 kilos pièce), 1 peau d'élan du nord (25 kilos).

Répartition géographique : prolifère dans toute la moitié nord des environs de la Terre de Fangh.

Mammoth

On ne présente plus le mammoth, cet éléphant velu. Bien que d'un naturel placide, il peut se révéler dangereux lorsqu'il est dérangé ou agacé. On peut également le domestiquer et s'en servir de monture.

MAMMOUTH – Résistance magie : 10

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 10	4	120	5	2D+8 (charge)* 1D+5 (trompe)**	16	150

MAMMOUTH DOMINANT – Résistance magie : 12

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14 11	4	150	5	2D+12 (charge)* 1D+7 (trompe)**	16	180

***Charge** : les attaques du mammoth sont principalement des charges violentes accompagnées de coups de défenses – il n'est pas possible de le parer, mais seulement de l'esquiver. Il peut causer très facilement la mise à terre (à laquelle on peut éventuellement résister avec une épreuve FO-5).

****Saisi par la trompe** : parfois, et de manière assez aléatoire, le mammoth préfère saisir son ennemi à l'aide de sa trompe plutôt que de charger. Le malheureux ainsi capturé, s'il ne parvient pas à parer ou à esquiver cette attaque spéciale, subira ensuite les dégâts de trompe à chaque assaut. Le héros pourra tenter de se libérer à chaque assaut (ép. FO-5) ou pourra attaquer pour trancher la trompe (équivalent à 25 PV) avec des malus AT/PRD-3, en tablant sur le fait qu'il possède bien une arme tranchante.

Bulldozer : il se déplace à la vitesse moyenne d'un aventurier et on ne peut lui barrer le chemin. Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO).

Paisible : quelqu'un disposant de la compétence « comprendre les animaux » peut facilement calmer l'animal et pourrait même l'utiliser comme monture s'il n'est pas trop corpulent.

Récolte : deux défenses de mammoth (30 kilos pièce), 1 peau de mammoth (200 kilos).

Répartition géographique : on peut le trouver toute la moitié nord des environs de la Terre de Fangh.

Aurochs des confins

Il s'agit d'un très gros bœuf sauvage et taciturne. Son cousin du sud est bien plus petit. On peut éventuellement le domestiquer mais... Il faut être sacrément motivé et assez bon dans la discipline, car il est très soupe au lait.

AUROCHS DES CONFINS – Résistance magie : 10

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	6	65	4	2D+5 (charge)*	20	70

***Charge** : l'aurochs va essayer d'embrocher son adversaire avec l'une de ses longues cornes. On peut donc les parer difficilement (PRD-4), à moins de disposer d'un bouclier (un tel équipement annule simplement le malus de PRD). La charge peut causer la mise à terre, mais on peut toutefois y résister (ép. FO-3).

Critique : si l'aurochs obtient un critique à la charge, il embroche la cible de ses deux cornes et les dégâts sont doublés (ignorent l'armure).

Rapide : cet animal puissant se déplace deux fois plus vite qu'un aventurier.

Récolte : deux cornes (10 kilos) et une peau (30 kilos) d'aurochs des confins

Répartition géographique : prolifère dans la région des Confins du Givre, plus rare ailleurs mais visible dans d'autres territoires du nord, comme la Syldérie.

Tigre (générique)

Grand félin carnivore, le tigre allie agilité, ruse et puissance... On en connaît deux espèces dans le nord.

Férocité : il utilise en général ses deux attaques (griffes et dents) à chaque assaut, et ce sur la même cible. On ne peut donc le parer qu'une seule fois...

Méfiance : le tigre se retournera automatiquement vers une cible qui lui cause une belle blessure.

Bond d'attaque : quand le tigre entame le combat, il choisit une cible et bondit sur celle-ci pour l'immobiliser au sol (sur son score AT : griffes) – le héros peut seulement tenter de résister (ép. FO). Si le héros échoue et se retrouve au sol, il devra combattre le fauve sur le dos, avec des malus AT/PRD-4 (+3 objets fragiles de son sac à dos seront brisés). Si c'est un mage, il ne pourra lancer aucun sort. Le fauve se concentrera sur cette victime.

Critique de griffe : si vous obtenez un critique de griffes avec un tigre, le résultat est un égorgement.

Critique de mâchoire : si vous obtenez un critique de mâchoire avec un tigre, le résultat est un membre brisé.

Tigre géant « Olsklül »

On ne peut imaginer la taille de cet animal avant d'y avoir été confronté. Il ferait passer le tigre d'Amouka pour un chaton bienveillant ! Heureusement, il est assez rare. Féroce, grand et implacable, il représente un trophée de choix pour le chasseur. Sa peau est épaisse et fournie en poils, et considérée comme un objet de prix dans toutes les contrées. Généralement, le chasseur est aussi un trophée pour lui...

TIGRE GÉANT – Résistance magie : 10

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15 12	8	150	5	3D+5 (griffes) 3D+10 (mâchoire)*	18	200

***Mâchoire d'acier** : un héros mordu devient prisonnier de la mâchoire de l'animal. L'animal ne pourra mordre d'autre héros tant qu'il tient celui-là mais lui causera des dégâts ignorant l'armure à chaque assaut. Le héros, quant à lui, pourra tenter de se dégager à chaque assaut (ép. FO-6), à la place de son attaque.

Rapide : cet animal puissant et rapide se déplace quatre fois plus vite qu'un aventurier. La plupart des montures ne peuvent le distancer.

Critiques : ce fauve très violent obtient des critiques sur 1, 3 et 3. Sur un critique de mâchoire, il happe la cible par le travers et lui brise les deux membres au lieu d'un seul (et les dégâts sont doublés).

Bulldozer : compte tenu de sa taille et de sa puissance, on ne peut lui barrer le chemin. Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO).

Puissant : un coup de griffe de l'animal ne peut être paré simplement, il faut également réussir une épreuve de FO et tester la résistance de l'arme (ou du bouclier au choix du héros). En cas d'échec à l'une des trois épreuves, les dégâts seront donc comptés.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve au corps-à-corps avec ce fauve énorme devra tester son courage, et en cas d'échec il sera paralysé par la terreur ou il prendra la fuite.

Récolte : quatre grosses dents, douze grandes griffes et une peau de tigre géant (80 kilos).

Répartition géographique : exclusivement dans les régions nordiques et froides.

Tigre des sommets

Il s'agit d'une variété montagnarde adaptée à la vie sur les pentes froides. Une espèce puissante et rapide, au pelage épais et au caractère impitoyable. Il a pour habitude de s'embusquer dans les hauteurs, caché dans l'herbe ou derrière des rochers, et d'attaquer ses proies en leur bondissant sur le dos.

TIGRE DES SOMMETS – Résistance magie : 8

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I6 I3	I2	70	4	2D+5 (griffes) 3D+5 (mâchoire)*	I8	80

***Mâchoire d'acier** : un héros mordu devient prisonnier de la mâchoire de l'animal. L'animal ne pourra mordre d'autre héros tant qu'il tient celui-là mais lui causera des dégâts à chaque assaut. Le héros, quant à lui, pourra tenter une épreuve de FO-4 pour se dégager à chaque assaut, à la place de son attaque.

Rapide : cet animal puissant et rapide se déplace quatre fois plus vite qu'un aventurier. La plupart des montures ne peuvent le distancer.

Critiques : ce fauve assez violent obtient des critiques sur 1 et 2.

Récolte : quatre dents moyennes, douze griffes et une peau de tigre des sommets (50 kilos).

Répartition géographique : endémique des montagnes du Nord, on le trouve principalement sur les pentes neigeuses et dans les collines des contreforts de la chaîne montagneuse.

Renard électrique

On pensait au départ qu'il s'agissait d'une espèce altérée magiquement par quelque savant fou. Il n'en est rien... C'est un animal aux propriétés magiques, effectivement, mais il a gagné cela tout seul. Il semble que ses pouvoirs lui viennent en définitive d'une exposition à des substances étranges dans les cavernes glacées. Son pelage épais et touffu lui offre en outre une protection non négligeable.

RENARD ÉLECTRIQUE – Résistance magie : 4

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I5*	I5*	I5	3	1D+4 (morsure)** 3D+5 (décharge)***	IO	40

***Rapidité extrême** : le renard électrique est d'une frénésie hallucinante. C'est l'un des animaux les plus rapides qui soient, aussi il est capable d'attaquer ET d'esquiver deux fois par assaut. Il peut également courir à des vitesses incroyables, environ deux fois plus vite que la plus rapide des montures.

****Morsure** : la morsure de cet animal n'est pas très impressionnante en terme de dégâts mais elle sera aléatoirement accompagnée d'une décharge (chiffre pair obtenu au D6). Voir ci-dessous.

*****Décharge** : ce pouvoir du renard électrique lui permet de foudroyer toutes les cibles dans un rayon de 5 mètres autour de lui, à l'aide d'un équivalent d'éclair en chaîne. Les dégâts causés sont importants, ignorent totalement l'armure MAIS sont partagés équitablement entre toutes les cibles. La décharge se produit aléatoirement sur une morsure et systématiquement si on lui cause des dégâts.

Critique : si le renard électrique obtient un critique, il devient si frénétique qu'il implose dans une impressionnante décharge d'énergie. Il causera ainsi 5D+10 de dégâts électriques ignorant l'armure, des dégâts qui seront répartis entre toutes les cibles dans un rayon de 8 mètres. Le renard, en revanche, meurt sur le coup et on ne peut plus rien récolter sur lui.

Récolte : une peau de renard électrique (5 kilos), quatre petite dents, 1 vésicule électrique.

Répartition géographique : on le trouve dans les Confins du Givre et dans les autres régions froides du nord.

Panthère des neiges

Un fauve à la fourrure épaisse et douce, d'un magnifique jaune très pâle, qui avait été catalogué comme disparu mais qui a été aperçu à plusieurs reprises récemment. Assez rare mais on risque d'en rencontrer en s'éloignant de la civilisation, quand on voyage dans les montagnes. Généralement affamé.

PANTHÈRE DES NEIGES – Résistance magie : 8

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	12	35	3	1D+7*	15	50

***Griffes et dents** : le fauve attaque toujours deux fois par assaut, sur la même cible et avec le même score AT.

Agile : il n'est possible de coincer cet animal rapide et très souple, ni de l'empêcher de changer de cible.

Rapide : cet animal bien entraîné à la course se déplace quatre fois plus vite qu'un aventurier.

Récolte : quatre dents moyenne, huit griffes et une peau de panthère des neiges (15 kilos).

Répartition géographique : toute zone tempérée, au nord des jungles, y compris marais ou montagne, et jusqu'à l'entrée des confins du Givre.

Otarie du sang

Bien qu'elle soit chassée pour sa viande et ses crocs, l'otarie du sang est bien plus souvent un danger qu'un simple gibier. Ce carnivore des eaux froides, d'assez grande taille, est attiré par l'odeur du sang chaud et n'hésite pas à sauter sur la glace ou sur le pont des nativres pour essayer d'attirer dans l'eau les marins, où les malheureux se font dévorer. Assez lente sur un plancher, l'otarie du sang se déplace à une vitesse vertigineuse dans l'eau. On croise généralement ce prédateur en bande de trois à six individus.

OTARIE DU SANG – Résistance magie : 6

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	2	60	4	2D+5 (mâchoire)*	15	60

Propulsion aquatique : grâce à sa morphologie, l'otarie du sang peut atteindre sous l'eau des vitesses effrayantes. L'animal peut ainsi jaillir de l'eau avec un bond qui pourra l'amener au beau milieu d'un bateau.

Lenteur : une fois sur le plat, l'otarie ne peut bouger qu'à la moitié de la vitesse d'un aventurier, mais pourra se propulser en avant pour mordre dès lors qu'elle se trouve à moins de deux mètres d'une cible.

***Mâchoire** : l'otarie s'attaque de préférence à la plus petite proie disponible à sa portée. Une fois la cible mordue, l'animal ne lâche pas prise (à moins de subir un coup critique) et tente d'attirer son repas dans l'eau, en tirant ce dernier grâce à des bonds à reculons et à raison d'un mètre par assaut. La cible ainsi captive subira des dégâts de morsure à chaque assaut et devra confronter son score de FO à celui de l'animal (FO=16) pour tenter de se dégager. Épreuve : 2D6+FO (proie) contre 2D6+16 (otarie). Chaque fois que l'otarie a un score égal ou supérieur, elle recule vers l'eau de 1 mètre. Si le héros obtient un chiffre supérieur, il se dégage de l'emprise. Le héros captif peut choisir de ne pas résoudre l'épreuve de FO et d'attaquer l'otarie à la place, mais dans ce cas il avancera systématiquement d'un mètre par assaut en direction de l'eau. Si le héros tombe à l'eau avec l'otarie, il est considéré comme perdu.

Récolte : quatre dents moyennes et plus de cent kilos de viande bien grasse.

Répartition géographique : animal répandu dans toutes les eaux froides du nord

Ours (générique)

Plantigrade omnivore vivant à peu près partout, il se décline en plusieurs espèces. Il est toujours dangereux car d'un caractère naturellement méfiant, en outre sa mâchoire est puissante et ses grosses pattes équipées de griffes épaisses ne sont pas à négliger.

Griffes et dents : l'ours attaque alternativement avec ses griffes et sa mâchoire, un assaut sur deux.

Méfiance : l'ours se retournera automatiquement vers une cible qui lui cause une belle blessure.

Cible de choix : quand l'ours entame le combat, il choisit une cible et tente de la mettre au sol (sur son score AT : griffes) – le héros peut tenter l'esquive ou la résistance avec une épreuve de FO dépendant de la taille de l'ours. Si le héros échoue et se retrouve au sol, il devra combattre sur le dos, avec des malus AT/PRD-4 (+3 objets fragiles de son sac à dos seront brisés). Si c'est un mage, il ne pourra lancer aucun sort. L'ours se concentrera sur cette victime pour la déchiqueter.

Critique de griffe : si vous obtenez un critique de griffes avec un ours, celui-ci assomme le héros.

Critique de mâchoire : si vous obtenez un critique de mâchoire avec un ours, le résultat est un membre brisé.

Ours noir

Assez petit, cet ours de nos campagnes n'est dangereux que pour le cultivateur et la ménagère. En général, il suffit de faire un peu de bruit pour l'effrayer... Mais gare au clampin qui se retrouve au corps-à-corps.

OURS NOIR – Résistance magie : 4

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2 IO	8	40	3	ID+5 (griffes) ID+6 (mâchoire)	IO	30

Récolte : quatre dents moyennes, douze griffes et une peau d'ours noir (30 kilos).

Répartition géographique : on en trouve à peu près partout en zone tempérée.

Ours brun

Un morceau de choix pour le chasseur, du moins quand celui-ci n'est pas lui-même dévoré par l'ours...

OURS BRUN – Résistance magie : 5

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2 IO	8	60	4	ID+6 (griffes) 2D+8 (mâchoire)	I3	60

Récolte : quatre dents moyennes, douze griffes et une peau d'ours brun (40 kilos).

Répartition géographique : on en trouve à peu près partout en zone tempérée.

Ours baboudak

Il s'agit d'une variété montagnarde adaptée à la vie sur les pentes froides. Un ours puissant au pelage épais et qui passe le plus clair de son temps à chercher qui il va manger. Heureusement il braille dès qu'il trouve une victime, et parfois on le voit arriver de loin car il est massif. Mais il court assez vite, malgré tout.

OURS BABOUDAK — Résistance magie : 8

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I4 I2	8	90	5	2D+5 (griffes) 3D+5 (mâchoire)*	18	100

Rapide : il ne faut pas se fier à son côté pataud : cet animal se déplace deux fois plus vite qu'un aventurier.

Mâchoire d'acier : un héros mordu devient prisonnier de la mâchoire de l'animal. L'animal ne pourra mordre d'autre héros tant qu'il tient celui-là mais lui causera des dégâts à chaque assaut. Le héros, quant à lui, pourra tenter une épreuve de FO-2 pour se dégager à chaque assaut, à la place de son attaque.

Bulldozer : quand il se déplace, on ne peut lui barrer le chemin à moins d'être un ogre. Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO).

Critiques : ce plantigrade violent obtient des critiques sur 1 et 2.

Récolte : quatre dents moyennes, douze griffes et une peau d'ours baboudak (65 kilos).

Répartition géographique : un peu rare, mais on en trouve dans toute la partie nord du pays et en particulier dans les zones sauvages éloignées des villes et villages.

Ours blanc des confins

Un ours qui a su s'adapter à une vie difficile au sein d'un environnement très hostile. De fait il est plus gros, plus résistant et plus dangereux que tous ses autres cousins. Levé sur ses pattes postérieures, il mesure largement ses trois mètres... Il se nourrit essentiellement de proies malchanceuses qui courent moins vite que lui.

OURS BLANC DES CONFINS — Résistance magie : 10

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I4 I2	6	110	6	2D+8 (griffes) 3D+8 (mâchoire)*	20	120

Rapide : il ne faut pas se fier à son côté pataud : cet animal se déplace deux fois plus vite qu'un aventurier.

Sprotch de l'ours : plusieurs fois par combat, l'ours se lève de toute sa hauteur (perdant un assaut) et retombe sur toutes les cibles situées devant lui (sans épreuve). Chaque cible encaissera 2D+5 dégâts contondants à moins de réussir une esquive (car c'est imparable).

Mâchoire d'acier : un héros mordu devient prisonnier de la mâchoire de l'animal. L'animal ne pourra mordre d'autre héros tant qu'il tient celui-là mais lui causera des dégâts à chaque assaut. Le héros, quant à lui, pourra tenter une épreuve de FO-4 pour se dégager à chaque assaut, à la place de son attaque.

Bulldozer : quand il se déplace, on ne peut lui barrer le chemin. Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO).

Critiques : cet énorme plantigrade très violent obtient des critiques de 1 à 4 !

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve au corps-à-corps avec ce fauve énorme devra tester son courage, et en cas d'échec il sera paralysé par la terreur ou il prendra la fuite.

Récolte : quatre grosses dents, douze griffes et une peau d'ours blanc des confins (100 kilos).

Répartition géographique : dans les Confins du Givre et dans toutes les plaines gelées du nord du pays

Ours corrompu

L'influence des forces chaotiques se devine facilement en observant l'approche de cet ours, lequel fut probablement touché dans sa jeunesse par des miasmes de corruption. Le résultat de tout ceci est un prédateur énorme et implacable, terrifiant, doté de pouvoirs infligeant la déchéance et la nécrose. Il attaque n'importe qui à vue et il est impossible de l'impressionner ou de lui faire peur.

OURS CORROMPU — Résistance magie : 14

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14 12	6	110	5	2D+8 (griffes) 3D+8 (mâchoire)	20	130

Rapide : il ne faut pas se fier à son côté pataud : cet animal se déplace deux fois plus vite qu'un aventurier.

Morsure nécrosante : la salive de cet ours contient des fluides corrompus. Un héros mordu sera empoisonné. La plaie infligée, si elle n'est pas traitée rapidement par un prodige ou un sortilège adapté, causera à 100% une infection des plaies ainsi qu'une fièvre fanghienne, dont les symptômes apparaîtront après seulement une heure. Si l'infection se déclenche, elle pourra causer aléatoirement (1 ou 2 au D6) une mutation mineure à tirer dans la table correspondante. Le membre touché sera déterminé au hasard et considéré comme « brisé » jusqu'à ce qu'il soit correctement guéri (voir tableau des « blessures graves »).

Aura de corruption : quiconque se retrouve au contact ou à moins de deux mètres de cet ours extrêmement nauséabond perd 1 PV par assaut, peu importe son score de protection ou de résistance magique. L'air pestilentiel autour de ce monstre est chargé de toxines qui attaquent l'organisme de l'intérieur. Ces dégâts sont ignorés par les morts-vivants, esprits, élémentaires et démons.

Critiques : cet énorme plantigrade très violent obtient des critiques de 1 à 3 !

Bulldozer : quand il se déplace, on ne peut lui barrer le chemin. Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO).

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve au corps-à-corps avec ce fauve énorme devra tester son courage, et en cas d'échec il sera paralysé par la terreur ou il prendra la fuite.

Récolte : nocif des pattes arrières jusqu'au museau, on ne peut rien tirer de cet ours.

Répartition géographique : autour et à l'intérieur des zones corrompues par le chaos ou des magies anciennes et inconnues : environs du château de Gzor et forêt maudite de l'Ouest.

Requin-bélier

Ce requin de grande taille — jusqu'à douze mètres de long — est connu pour sa voracité et son caractère têtu. La particularité de ce squal est son nez renforcé. Sa puissante nageoire caudale lui permet d'acquérir une grande vitesse avec peu d'espace, vitesse qu'il utilise pour défoncer les coques de navires ou les carapaces des crustacés géants dont il fait son ordinaire. Il est difficile à combattre dans la mesure où il reste dans l'eau et ne mène que des attaques sous-marines, ce qui toutefois l'oblige à rester très près de la surface.

REQUIN-BÉLIER — Résistance magie : 10

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	0	140*	4	1 impact*** (bélier)**	15	60

***Démotivation :** le requin n'est pas fou et il perdra sa motivation dans le combat s'il est blessé à hauteur de la moitié de son énergie vitale. Il repartira vers le large et sera considéré comme vaincu.

****Coup de bélier :** ce requin ne sera pas combattu de manière traditionnelle car il s'attaque principalement au navire : tout d'abord, le MJ doit déterminer la résistance de la coque du bateau (elle peut être supérieure ou inférieure à un bateau standard). En exemple, on considère que le requin percera la coque d'un bateau « standard » en cinq coups de bélier. Il va systématiquement réussir la première attaque par surprise, puis ensuite aura besoin de 12 assauts pour s'éloigner, faire demi-tour et revenir attaquer la coque en essayant de produire un nouvel impact, et ainsi de suite. Les passagers auront la possibilité de lui causer des dégâts en attaquant son dos (à distance uniquement) pendant les 3 assauts précédant l'impact, et les 3 assauts suivant l'impact (ou moins, selon la portée de leurs armes). Le reste du temps, il sera trop loin ou trop immergé.

*****Impact :** pour chaque impact sur la coque du bateau, une onde de choc va ébranler le navire. Ainsi, tous les passagers doivent réussir une épreuve AD ou ils se retrouveront au sol pour trois assauts. Une réussite critique en AT du requin (1 à 3 au D20) comptera pour deux impacts (et deux épreuves AD).

Naufrage : Si le requin parvient à percer la coque du navire, le bateau sera donc en train de couler. Du personnel qualifié pourrait tenter de le réparer tandis que d'autres organisent les canots de sauvetage. Des gens pourraient également passer par-dessus bord et se faire dévorer, ce qui permettrait le départ du requin rassasié. Dans tous les cas, le naufrage n'est pas une bonne nouvelle et le MJ devra gérer cette situation.

Calmar toxique géant

Ce céphalopode des abysses a plus d'un tour dans son sac. Comme il est d'un naturel à s'ennuyer, tout seul par cinq cent mètres de fond, il remonte parfois à la surface pour se repaître de chair fraîche. En laissant dépasser ses tentacules hors de l'eau, il s'attaque donc à des navires, ou, de manière plus fourbe, à des gens qui marchent paisiblement sur la glace, non loin d'un trou. Il tentera de les emporter sous l'eau pour les englober ou les compresser jusqu'à la mort entre ses gros tentacules caoutchouteux. Peu lui importe, du moment qu'il mange. Comme vous pouvez vous en douter, il est très difficile de s'en débarrasser.

CALMAR TOXIQUE GÉANT – Résistance magie : 14

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12(x6)*	3**	30(x6)	3***	2D+4 (emprise)**** ID (jet toxique)*****	20	150

CALMAR TOXIQUE GIGANTESQUE – Résistance magie : 17

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14(x6)*	3**	45(x6)	4***	2D+8 (emprise)**** ID (jet toxique)*****	20	200

***Attaques multiples** : bien que doté de huit bras, le calmar n'en utilise que six pour attaquer simultanément. Il utilise généralement les deux autres pour stabiliser sa position. Il peut attaquer plusieurs fois la même cible ou bien des cibles différentes. Chaque tentacule sera considéré comme une créature indépendante à tuer.

****Esquive chanceuse** : le calmar ne voit pas ce qui se passe à la surface quand il attaque. S'il esquive un coup, c'est purement par chance. Du fait du caractère mouvant des tentacules, en revanche, toutes les attaques à distance portées sur ces derniers écopent d'un malus de -4.

*****Caoutchouc** : beaucoup plus solide que le poulpe commun, la peau du calmar géant est épaisse et difficile à percer. Ses propriétés rendent hélas les attaques à l'arme contondante parfaitement inefficaces ! On ne pourra donc le blesser qu'avec d'autres types de dégâts.

******Emprise** : quand le calmar attaque une cible, il la saisit brutalement, produisant des dégâts initiaux. Sa force est considérable et cette attaque peut seulement être esquivée. Si une seule attaque porte, la cible sera considérée comme captive et le tentacule concerné ne la relâchera que s'il est tranché. À partir de ce moment, le captif subira un malus de -2 à toutes ses caractéristiques.

Ensuite, au deuxième assaut, décider avec 1D6 du comportement de l'attaque : sur 1 ou 2, il tente d'attirer la cible vers l'eau (2 mètres par assaut), sur 3 ou 4 il essaie de broyer sa proie sur place (dégâts initiaux subis à chaque assaut, sans épreuve), sur 5 ou 6 il soulève et frappe violemment sa proie contre le sol (dégâts initiaux subis à chaque assaut + un critique contondant). La cible attirée jusqu'à l'eau est considérée comme perdue.

*******jet toxique** : par intermittence, le calmar se rapproche de la surface pour cracher au-dessus de la bataille une bulle de bave toxique. Celle-ci explose en libérant des miasmes empoisonnés et tout le monde (sauf les esprits, élémentaires, démons et morts-vivants) subit 1D de blessure directe.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve pris dans ce combat devra réussir une épreuve de COU ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

Immunité : on ne sait pas vraiment pourquoi, mais cet animal est immunisé aux attaques acides.

Faiblesse : les dégâts électriques lui causent 50% de dégâts en plus... Mais puisque tout le monde est trempé, 25% des dégâts électriques produits seront également redirigés vers TOUS les combattants au contact.

Répartition géographique : cet animal est rare mais peut se manifester n'importe à proximité d'une eau profonde et froide

Récolte : il n'y a rien à tirer de cette bestiole. En effet, après avoir perdu ses tentacules le monstre repartira vers le large pour y mourir paisiblement dans les abysses.

Dragon « olgöf » du mont des ailés

Une variété endémique de dragon volant de petite taille, pesant environ 150 kilos. Ce dragon ne semble vivre qu'à un seul endroit : le mont des Ailés, au milieu du lac Vrogs dans les Confins du Givre. Il se nourrit de poisson et de mammifères marins, mais aussi de tout ce qu'il peut déchiqueter à l'aide de sa mâchoire ornée de nombreuses dents tranchantes. C'est aussi un charognard et il est doté de pouvoirs liés à la magie du froid (à laquelle il est bien entendu immunisé). Le feu semble lui causer des dégâts substantiels. Les petits ne quittent généralement leur repaire de la montagne que quand ils sont en âge de se défendre (et qu'ils sont adultes).

Ce dragon est nyctalope et, si le temps est sombre, il peut donc être aveuglé par de la lumière violente.

DRAGON OLGÖF ADULTE — Résistance magie : 15

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	8	60	6	2D+5 (dents)* 1D+8 (crachat gelé)**	20	80

DRAGON OLGÖF DOMINANT — Résistance magie : 17

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	10	80	7	2D+8 (dents)* 1D+12 (crachat)**	20	100

Résistance magique élevée : sachez que ce sont des créatures magiques. Si applicable, testez la RM.

Immunité : immunisé à tous les effets de magie du froid et enchantements du froid.

Faiblesse : les dégâts de feu lui causent 50% de dégâts en plus.

Aura de froid : tout aventurier restant au contact de cette bestiole perdra un point de vie par assaut car l'air qui l'entoure est excessivement froid et difficile à respirer — il endommage les poumons.

***Dents :** une simple attaque de mâchoire visant à déchirer les chairs. Les critiques sont tranchants.

****Crachat gelé :** quand il n'est pas au contact, et généralement avant d'attaquer une cible au sol, le dragon crache une boule de givre magique sur sa cible (jusqu'à 20 m de portée) — cette attaque ne peut être esquivée que difficilement car elle est presque aussi rapide qu'une flèche. Si la cible subit au moins un point de dégât, son sang sera ensuite « empoisonné » par le froid et le héros perdra 1 PV par assaut pendant 1D20 assaut.

Agilité : ce dragon peut s'envoler à n'importe quel moment pour changer de place au cours d'un combat, s'attaquant ainsi à quelqu'un qui se croirait à l'abri, mais au prix d'un ou deux assauts perdus.

Rapide, volant, amphibie : cet animal volant se déplace quatre fois plus vite que n'importe quel aventurier et deux fois plus vite qu'une monture rapide. Il peut aussi entrer et sortir de l'eau.

Répartition géographique : dans un rayon de 100 km autour du mont des Ailés, que ce soit sur l'eau ou sur terre.

Récolte : 15 unités de cuir de dragon olgöf, quatre dents moyennes, huit griffes, une glande réfrigérante.

Dragon bleu des sommets

Un classique dragon volant, pourrait-on dire, à la différence qu'il dispose de pouvoirs liés au froid. Rapide, il a besoin de beaucoup de place pour se mouvoir à cause de ses ailes. De taille et d'intelligence moyenne pour un dragon, il a toutefois de quoi inquiéter le voyageur montagnard.

PETIT DRAGON BLEU — Résistance magie : 14

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	10	40	6	1D+6 (crachat gelé)*	15	70

DRAGON BLEU ADULTE — Résistance magie : 16

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	8	140	6	2D+5 (crachat gelé)*	20	150
12				2D+5 (dents)**		
12				1D+6 (queue)***		
****				2D+5 (blizzard)****		

Résistance magique élevée : sachez que ce sont des créatures magiques. Si applicable, testez la RM.

Immunité : il est immunisé à tous les effets de froid, aux poisons et à toutes les attaques à base d'acide (son corps est si froid que l'acide gèle à son contact).

Faiblesse : les dégâts de feu lui causent 50% de dégâts en plus.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve face à ce dragon (adulte) devra réussir une épreuve de COU ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

Bulldozer volant : doté d'ailes, ce dragon se déplace rapidement et on ne peut bien sûr pas lui barrer le chemin. S'il change de position, tous les héros dans une zone de 10 m autour de lui ont une chance d'être renversés par le mouvement des ailes (1 ou 2 au D6). Dans ce cas ils perdront 3 assauts. En se déplaçant, le dragon perdra lui-même toujours un assaut, mais il peut cracher en vol.

***Crachat gelé** : le dragon tire une boule de glace sur une cible, à chaque assaut et jusqu'à une portée de 15 mètres. Les dégâts sont contondants et standards. En cas de critique, le héros se prend une boule en pleine tête et se retrouve au sol, commotionné (perte de 5 assauts).

****Mâchoire** : au lieu de cracher, le dragon tente de mordre une cible devant lui. Critique sur 1, 2 ou 3. Si vous obtenez un critique, c'est un membre tranché. Si le membre est protégé par une pièce d'armure solide, vous pouvez tenter de le sauver avec un jet de rupture. SINON, ajoutez 1D6 aux dégâts, ignorez le score PR, puis sur 1D6 : (1) main gauche (2) main droite (3) bras gauche (4) bras droit (5) jambe gauche (6) jambe droite (appliquez ensuite les malus du tableau « blessures graves »).

*****Queue** : imparable, peut être esquivée seulement. Elle frappe aussi à chaque assaut et provoque une mise à terre pour 3 assauts (sauf épreuve AD/FO réussie). Toutes les cibles situées à l'arrière du dragon ou sur ses flancs peuvent être choisies pour une frappe de queue. Si une cible se trouve proche d'un allié, cette cible secondaire a également 50% de chance d'être frappée (avec des dégâts diminués de moitié et 25% de chances de mise à terre).

******Blizzard** : toujours réussi. Au lieu d'attaquer, ce dragon peut utiliser un assaut pour invoquer un blizzard autour de lui : en battant des ailes deux fois, il libère une substance contenue sous ses ailes qui gèle littéralement l'air autour de lui, dans toutes les directions. Toutes les cibles à une distance de 20 mètres du dragon seront touchées par un véritable mur de froid qui les gèlera jusqu'aux os. Chaque personne blessée par le blizzard souffrira en outre d'un malus -1 à toutes ses caractéristiques, et ce jusqu'à la fin du combat (effet cumulable).

Récolte : 30 unités de cuir de dragon bleu, quatre grosses dents, huit griffes, une glande réfrigérante.

Répartition géographique : bien qu'un peu rare, on peut le croiser dans toutes les régions montagneuses du nord et parfois aussi sur les amas de concrétions glaciaires

Dragon du rocher

C'est un dragon volant agile plutôt rare et bizarrement doté de pouvoirs liés à la magie de la Terre. On pense que ses ancêtres ont côtoyé les premiers mages elfes. Il n'en est pas moins carnivore, venimeux, d'une taille non négligeable et peut ainsi se révéler très dangereux. Heureusement, il n'utilise pas sa queue pour combattre.

PETIT DRAGON DU ROCHER – Résistance magie : 14

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	10	40	8	1D+6 (morsure)*	15	80

DRAGON DU ROCHER ADULTE – Résistance magie : 16

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	8	120	12	2D+6 (morsure)*	20	150
14				1D+12 (patte)**		
...				2D+8 (cri du roc)***		

DRAGON DU ROCHER ANCIEN – Résistance magie : 18

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	10	170	14	2D+8 (morsure)*	20	250
16				2D+10 (patte)**		
...				2D+12 (cri du roc)***		

Résistance magique élevée : sachez que ce sont des créatures magiques. Si applicable, testez la RM.

Immunité : il est immunisé au feu, au froid, aux poisons et à toutes les attaques à base d'acide. C'est une carne.

Faiblesses : étrangement conducteur, les dégâts électriques lui causent 50% de dommages supplémentaires. Il possède également un défaut d'armure : en attaquant le ventre de la créature, son score PR est réduit de moitié.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve face à ce dragon (adulte) devra réussir une épreuve de COU ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

Bulldozer volant : doté d'ailes, ce dragon se déplace rapidement et on ne peut bien sûr pas lui barrer le chemin. S'il change de position, tous les héros dans une zone de 10 m autour de lui ont une chance d'être renversés par le mouvement des ailes (1 ou 2 au D6). Dans ce cas ils perdront 3 assauts. En se déplaçant, le dragon perdra lui-même toujours un assaut.

***Morsure :** le dragon tente de mordre une cible devant lui. Critique sur 1, 2 ou 3. En cas de critique, ignorez simplement l'armure et ajoutez 1D aux dégâts. Ses dents sont fines et nombreuses, et la morsure quant à elle se révèle venimeuse : la cible blessée, à moins d'être une créature élémentaire, un mort-vivant ou un démon, verra trouble au bout de 3 assauts (AD/AT/PRD-2). Elle perdra ensuite 2 PV par assaut jusqu'à ce qu'on lui prodigue un soin efficace (antidote naturel ou prodige). Non soignée, la personne mourra.

****Coup de Patte :** un coup puissant et imparable d'une patte antérieure, qui peut être esquivé seulement. En frappant ainsi une cible, le dragon provoque la mise à terre de celle-ci pour 3 assauts. Si les dégâts contondants sont toujours comptés, on peut éventuellement éviter la mise à terre avec une bonne épreuve AD.

*****Cri du roc :** Toujours réussi. Capacité surprenante qui peut provoquer la panique. Au lieu d'attaquer, ce dragon perd un assaut à pousser un cri violent qui en appelle aux puissances de la Terre. L'assaut suivant, des centaines d'éclats de gros cailloux provenant des alentours pleuvent sur toutes les cibles dans un rayon de 20 mètres, provoquant des dégâts contondants.

Récolte : 30 unités de cuir de dragon du rocher, quatre grosses dents, huit griffes, une glande à poison.

Répartition géographique : bien qu'un peu rare, on peut le croiser dans toutes les régions montagneuses des environs de la Terre de Fangh, et parfois dans les collines.

Aigle géant des sommets

Ce grand rapace volant attaque régulièrement le voyageur ou l'animal isolé, quand il est en difficulté, à flanc de paroi ou sur une arête. Son but est de le faire tomber, pour pouvoir se repaître du cadavre, et en emporter des morceaux jusqu'au nid. Plus rarement, il emmène des proies vivantes dans le nid, souvent pour habituer ses petits au goût du sang chaud, avant qu'ils ne prennent leur envol. Ce qui veut dire que paradoxalement, si l'aigle essaye de vous tuer, c'est bon signe, parce que ça veut dire qu'il vous veut pour lui tout seul. Qu'il essaye de vous emmener à son nid est bien plus mauvais signe, car l'affronter lui et sa demi douzaine de jeunes dans l'espace restreint d'un nid perché sur un pic inaccessible n'est pas vraiment une partie de plaisir.

AIGLE GÉANT JUVENILE — Résistance magie : 5

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	4	15	1	1D+3 (bec, perçant)*	12	10

AIGLE GÉANT ADULTE — Résistance magie : 6

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	4	25	2	1D+5 (bec, perçant)*	16	20

AIGLE GÉANT AGUERRI — Résistance magie : 8

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	8	35	4	1D+8 (bec, perçant)*	12	30

***Attaque en piqué** : au début du combat, l'aigle fonce sur sa proie avec ou sans cri strident, tentant de l'assommer ou de la pousser. Pour cela il obtient AT +6 et dégâts +3. On peut résister à la déstabilisation avec une épreuve de moyenne FO/AD.

Rapide : étant un volant, l'aigle se déplace beaucoup plus vite que n'importe qui d'autre au sol.

Enlèvement aérien : Attaque visant le plus petit membre du groupe. Sur la première attaque ou dès que la cible est au sol, l'aigle essaye de l'attraper, généralement par le dos (ou le sac à dos). Les dégâts sont réduits (-4) mais la cible est soulevée, lui provoquant des malus importants (-4 à toutes les stats) et une quasi impossibilité de faire des mouvements complexes (uniquement attaque de base au corps à corps, en fait, et avec malus). L'aigle ne peut plus esquiver dans cet assaut, mais prendra ensuite son envol en emportant sa proie. Un adulte peut transporter 80 kg, un aguerri 120. L'aigle préférera souvent lâcher une proie qui se débat plutôt que de se mettre en danger.

Récolte : 28 plumes d'aigle des montagnes (plumes du bout des ailes et de la queue). Ingrédient magique.

Répartition géographique : Dans les hautes montagnes au nord de la Terre de Fangh.

Troll du froid

Des trolls un peu étranges, habitués au climat des zones nordiques. Ils doivent lutter pour leur survie, en compétition alimentaire avec des animaux forts et dangereux, et s'en trouvent généralement affamés. Comme la plupart de leurs cousins, ces spécimens sont grands et forts mais peu adroits et assez lents. Ils disposent en outre d'un pouvoir de régénération rapide et d'une aura de froid. Avec l'âge, leur peau se rigidifie.

TROLL DU FROID AFFAMÉ — Résistance magie : 14

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
9	6	70*	5	2D+5 (massue)**	18	85

TROLL DU FROID VÉTÉRAN — Résistance magie : 16

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	9	90*	8	2D+10 (massue)**	18	120

***Régénération** : ce troll a la particularité, quand il est sur son terrain, d'avoir une faculté de guérison hallucinante. En conséquence, il va donc récupérer 1D6 PV par assaut. Même si les héros ne sont pas au courant, cette guérison est parfois visible à l'œil nu (les blessures se referment si le combat s'éternise un peu).

Aura de froid : le monstre est capable d'irradier du froid quand il se sent menacé. Tous les héros qui se situent au contact ou à moins de deux mètres perdront 1 PV par assaut, à cause de l'air glacial qu'ils respirent.

Immunité : il est immunisé au froid et son sang est trop froid pour que les poisons agissent.

Faiblesses : les dégâts de feu lui causent 50% de dommages supplémentaires.

****Déstabilisation** : de part sa grande force et la taille de son gourdin (souvent fabriqué dans une très grosse branche pétrifiée), le troll a une chance de mettre un héros au sol s'il réussit une attaque (sauf si l'aventurier est un ogre). Le héros peut résister en réussissant une épreuve FO-4, sinon il se retrouve au sol pour 3 assauts. S'il se fait attaquer au sol, il subira +3 aux dégâts chaque fois qu'il est touché.

Récolte : quatre grosses dents, une glande réfrigérante.

Répartition géographique : toute région froide, et principalement dans les collines ou au pied des montagnes.

Ogre à peau bleue

Il s'agit d'un ogre adapté à la vie dans les régions froides. Ils est d'une taille peu commune, avec une peau épaisse et bleuâtre. Pour se protéger, il se couvre en général de fourrures épaisses. En tout cas, ils est aussi gras et maladroit que ses congénères de la Terre de Fangh... Mais un peu plus dangereux.

OGRE À PEAU BLEUE JUVÉNILE — Résistance magie : 12

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
9	6	65	4	2D+4 (mains nues)*	12	60

OGRE À PEAU BLEUE ADULTE — Résistance magie : 16

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	9	85	7	3D+5 (mains nues)*	18	90

***Capture** : l'ogre à peau bleue frappe généralement ses victimes à l'aide de ses gros poings, mais il peut choisir à la place de tenter une capture (ép. AT). Cette attaque surprenante peut seulement être esquivée. S'il attrape un héros ainsi, l'ogre ne fera pas de dégâts sur son attaque initiale mais produira par la suite des dégâts à chaque assaut sans épreuve, à moins que le héros ne parvienne à s'échapper (ép. AD/FO). Le captif subit des malus AT/PRD-4.

Récolte : quatre dents moyennes.

Répartition géographique : toute région froide, et principalement dans les collines ou au pied des montagnes.

Trogylork du givre

On trouve ces humanoïdes blafards exclusivement dans les cavernes gelées, sous terre. Ils peuvent également avoir élu domicile dans des ruines lorsque celles-ci disposent de locaux souterrains. Parfois, il est possible d'en rencontrer lorsqu'on voyage de nuit, car ils ne se déplacent que dans l'obscurité pour aller d'une zone à l'autre. Ce sont des adversaires un peu plus grands qu'un humain standard, occasionnellement anthropophages, qui savent manier les armes ainsi qu'une certaine forme de magie naturelle.

Nyctalopie : comme tous les trogylorks, ils disposent d'un avantage au combat dans l'obscurité contre tous ceux qui ne sont pas nyctalopes. Cet avantage se transforme en handicap si jamais une source de lumière vive (autre que la lampe à huile) est utilisée par les héros. Ajustez des malus et bonus légers en fonction du contexte.

Immunité : ils sont immunisés au froid et leur sang est trop glacé pour que les poisons agissent.

TROGYLORK DU GIVRE CHASSEUR — Résistance magie : II

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I3 II	IO	50	4	ID+8 (arc) ID+5 (conteau)	I3	60

À distance : cet opposant restera le plus longtemps possible à distance à tirer des flèches barbelées. S'il est attaqué, il tentera de s'éloigner ou utilisera pour se défendre un grand conteau de chasse en os.

TROGYLORK DU GIVRE GUERRIER — Résistance magie : I2

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2	I2	60	6	ID+8 (hache-silex)	I6	70

Sauvage : ces guerriers se déplacent assez rapidement et font leur possible pour attaquer le héros qui semble le plus menaçant. Mais ils ne sont pas forcément assez malins pour devenir de qui il s'agit...

CHEF TROGYLORK DU GIVRE — Résistance magie : I4

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I4	I2	90	7	ID+I2 (fendoir)	I8	IOO

Bond d'attaque : le chef peut se précipiter sur un héros d'un seul bond, jusqu'à une distance de 8 mètres, et l'attaquer. La cible doit disposer de bons réflexes pour être capable de parer son premier coup (ép. AD).

Coup de pied : au lieu d'attaquer, cet opposant costaud peut décider de se débarrasser d'un héros en le repoussant du pied (sur son score AT). Si le héros ne résiste pas à ce coup spécial (ép. FO-3), il se retrouve au sol pour 3 assauts et subit 3 points de dégâts en plus s'il est frappé à terre.

Tornade de douleur : s'il est au contact avec plus d'un ennemi, le chef trogylork hurlera et tentera d'utiliser un coup spécial (une fois par combat, sur son score AT) qui lui permet de tourner féroceement sur lui-même en frappant à l'aide de son fendoir en os à deux mains. Ce coup peut être seulement esquivé. Chaque cible touchée encaissera deux fois les dégâts normaux de l'arme.

TROGYLORK DU GIVRE CHAMANE — Résistance magie : I4

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2	IO	50	5	ID+6 (bâton)	I3	70

Soutien : le chamane se comporte comme un guerrier sur le terrain mais il va s'arranger pour faire gagner ses camarades en utilisant une magie rustique. Ce n'est pas forcément évident, le héros devra le découvrir.

Soin de combat : le chamane, s'il peut s'approcher d'un congénère blessé, perd un assaut à le toucher du bout de son bâton et prononce un mot étrange. La cible va regagner ID6+IO PV et ses blessures vont se refermer. Cette capacité est disponible trois fois par combat.

Glaciation des pieds : en perdant 2 assauts, le chamane projette un petit sac de poudre au pied d'un héros et celui-ci éclate en libérant une glace épaisse. Le héros se retrouve bloqué sur place (AT/PRD/AD-4) pour ID6 assauts.

Gobelin du froid

Les gobelins du froid semblent exister depuis très longtemps si l'on en croit la taille de leurs cités creusées au sein des cavernes glacées du nord. Ils sont plus résistants que leurs cousins du sud mais tout aussi couards et inventifs. Ils n'attaquent que s'ils sont largement supérieurs en nombre, ou s'ils n'ont pas la possibilité de fuir.

Nyctalopie : ils disposent d'un avantage au combat dans l'obscurité contre tous ceux qui ne sont pas nyctalopes. Cependant, la lumière ne leur pose pas de problème particulier.

GOBELIN DU FROID GUERRIER — Résistance magie : 9

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	8	20	4	1D+5 (dague en os)	8	18

GOBELIN DU FROID CHASSEUR — Résistance magie : 9

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 9	12	18	3	1D+5 (arc court)* 1D+3 (couteau)	7	18

À distance : cet opposant restera le plus longtemps possible à distance à tirer des flèches douloureuses, avec un temps de rechargement de deux assauts seulement (agilité). S'il est attaqué, il tentera de s'éloigner ou utilisera pour se défendre un couteau de chasse en os. Il ne pare jamais les coups, mais réalise des esquives.

***Poison « pulkadilik »** : certaines flèches peuvent être enduites d'un poison frigorigérant « fabrication maison ». Celui-ci cause à la cible des tremblements convulsifs et une rigidité (AT/PRD/AD-3 pendant 1D20 minutes).

GOBELIN DU FROID ARTIFICIER — Résistance magie : 9

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
8 12 (flingue)	11	20	4	1D+4 (dague en os) arme à poudre*	8	25

***Arme à poudre** : généralement utilisées au tout début du combat, et une seule fois (sauf si les gobelins défendent une position). Les armes à poudre des gobelins sont décrites en détail dans le document correspondant, vous pouvez donc récupérer simplement la fiche de l'arme qui vous intéresse. En tant que MJ, vous pouvez bien sûr décider arbitrairement de faire ou non de lancer les D6 de fonctionnement !

Grenade « flapidouzil » : Avec morceaux de silex. L'explosif doit être lancé par le goblin à portée moyenne (10-15 m.). En éclatant, le projectile cause 1D+10 de dégâts à toutes les cibles dans une zone circulaire de 10 m. La commotion causée par la déflagration fait perdre 3 assauts à tous ceux qui sont touchés, qu'ils aient subis des dégâts ou non.

Virole aveuglante : doit être lancée par le goblin à courte portée — tous les héros en face écopent d'un malus AT/PRD/AD-3 pendant 3 assauts

CHEF GOBELIN DU FROID — Résistance magie : 12

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12*	14	28	4	1D+6 (dague en os)**	10	40

Roublard : ce goblin étant loin d'être stupide, il n'attaquera pas une cible lourdement armée ou recouverte d'une armure épaisse : il se dirigera vers le héros le plus « léger » pour tenter de l'empoisonner. Il est assez malin pour réussir une esquive ET attaquer dans le même assaut.

***Ambixextre** : ce goblin attaque deux fois par assaut mais sa deuxième attaque écope d'un malus -4.

****Poison « pulkadilik »** : les dagues en os de ce chef sont enduites de poison frigorigérant « fabrication maison », et une attaque infligeant au moins un point de dégât va causer à la cible des tremblements convulsifs ainsi qu'une certaine rigidité (AT/PRD/AD-3 pendant 1D20 minutes).

Yéti

Il s'agit d'un humanoïde d'assez grande taille, au physique et au pelage épais. Comme il est assez rare, on trouve beaucoup d'érudits pour questionner son existence. Néanmoins, ces gens ne se promènent pas dans les Confins du Givre, ni dans les montagnes du Nord... Il semblerait que la femelle soit plus forte et plus vindicative que le mâle, et que leur société, si tant est qu'elle existe, soit matriarcale. Le yéti n'aime pas qu'on l'embête et attaquera en général tout ce qui n'est pas un autre yéti.

YÉTI MÂLE — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	8	65	5	3D+2 (poings)*	16	70

*Poings : Critiques sur 1 ou 2.

MATRIARCHE YÉTI — Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	10	100	7	3D+5 (poings)*	18	120

*Poings : Critiques sur 1, 2 ou 3.

« **Un pour taper sur l'autre** » : en début de combat, la matriarche yéti va tenter de saisir un héros de taille standard (ou petit) plutôt que de l'attaquer (ép. AD=12). Si elle réussit, le héros peut tenter d'y résister (ép. AD). Si la mère yéti réussit la capture, elle utilisera ce héros comme une arme pour frapper les autres héros. Elle frappera alors à 2D+4 et les dégâts seront aussi bien décomptés de la cible que du héros capturé (effet ludique garanti). Pour échapper à cette prise, le héros capturé pourra tenter l'évasion à chaque assaut (ép. FO-4).

Bulldozer : le yéti se déplace assez lentement (4 m. par assaut), mais on ne peut lui barrer le chemin (sauf ogre). Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite éprouvée AD/FO).

Déstabilisation : de part sa grande force, la matriarche yéti a une chance de mettre un héros au sol si elle réussit une attaque (sauf si l'aventurier est un ogre). Le héros peut résister (ép. FO-4), sinon il se retrouve au sol pour 3 assauts. S'il se fait attaquer au sol, il subira +3 aux dégâts chaque fois qu'il est touché.

Récolte : quatre dents moyennes.

Répartition géographique : Rare. Toute région froide, montagneuse et isolée.

Nain géant du froid

On ne sait pas trop comment c'est arrivé, mais il existe une espèce de « nain géant » dans les montagnes du Nord. Ils sont très rares et ils ont vraisemblablement le même caractère que leurs congénères de taille normale... Ils sont épais et résistants, radins, grincheux et mesurent pas loin de cinq mètres ! Les érudits pensent qu'ils sont nés d'un problème d'origine magique, car on a noté que leur équipement était à leur proportion. Enfin, il s'agit des témoignages des très rares personnes qui ont survécu à leur rencontre... Et la plupart ont pris la fuite. Peut-être s'agit-il d'une petite colonie minière victime d'un sortilège entropique, dans les temps reculés ?

NAIN GÉANT DU FROID — Résistance magie : 16

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	10	200	12	4D+10 (hache)*	20	250

Résistance magique élevée : considéré comme une créature magique : la plupart des malédictions n'auront donc pas de prise sur ce géant. Sinon, testez la RM.

Rapide : de part sa taille, ce nain géant se déplace en combat deux fois plus vite qu'un héros. Par contre, il a bien du mal à courir et sera distancé à la course par un aventurier lancé, sous réserve que celui-ci dispose d'assez d'endurance pour s'éloigner.

***Balayage à la hache** : cette attaque de hache géante est toujours un critique contondant (le tranchant est si épais qu'il n'est pas vraiment tranchant) — il est possible de l'esquiver mais veillez à bien respecter les malus d'esquive liés à l'encombrement. Quand le nain géant frappe, s'il touche un héros, ce dernier sera automatiquement mis à terre et subira les dégâts ainsi que le résultat du critique, puis perdra également 3 assauts du fait de sa chute. De part la taille de l'arme du géant, tout héros se trouvant proche de cette cible aura également une chance sur deux d'être balayé (il devra esquiver également). Si une « cible secondaire » est touchée par le gourdin, elle encaissera 2D+5 de dégâts contondants (non critiques).

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve face à ce nain géant devra réussir une épreuve de COU ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

Cri du Nain géant : quand ce monstre perd une moitié de son énergie vitale, il pousse un rugissement de rage pure et tente d'impressionner ses adversaires en tapant du pied. Les héros qui ont moins de 15 en COU doivent résister (ép. COU) et ceux qui échouent seront pris de panique, forcés de s'éloigner pendant 2D6 assauts.

Trésor du nain géant : comme il a été victime d'un sortilège, le butin récolté sur ce nain géant sera constitué d'objets qui pèsent dix fois leur poids d'origine (y compris les pièces d'or...). Il faudra donc disposer de montures, d'un solide chariot ou d'un bon traîneau pour en transporter une partie.

Répartition géographique : Très rare. régions isolées des montagnes du Nord.

Géant du givre

Si vous avez, pour quelque raison que ce soit, envie de parcourir les grandes étendues glacées au nord du lac Vrogs, vous risquez de tomber sur l'un de ces monstres, bien qu'ils soient assez rares. On ne sait même pas de quoi ils se nourrissent vraiment, toutefois l'expédition a pu en voir qui pêchaient les mammifères marins à mains nues, partiellement immergés dans une eau glaciale au milieu des icebergs. Ils doivent donc être carnivores. Quoi qu'il en soit, ils sont gigantesques et très dangereux.

En général, si vous ne l'avez pas remarqué (il faut être assez myope tout de même, car il mesure environ huit mètres), c'est un grondement qui vous prévient au dernier moment de l'arrivée d'un énorme bloc de glace qui traverse votre groupe. C'est la tactique habituelle de ces Géants du Givre... Ils s'approchent ensuite pour piétiner les survivants. On raconte que seuls les barbares Syldériens sont assez doués (ou inconscients ?) pour affronter un Géant du Givre, mais cela ne veut pas dire qu'ils en triomphent...

GÉANT DU GIVRE – Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I4 I2	4	300	I2	6D+8 (bloc gelé)** 4D+6 (pied)*	20	500

Résistance magique élevée : considéré comme une créature magique : la plupart des malédictions n'auront donc pas de prise sur ce géant. Sinon, testez la RM.

Immunité : ce géant est immunisé à toute magie du froid, ainsi qu'aux poisons car ces derniers gèlent au contact de son organisme.

Rapide : de part sa taille, ce géant se déplace en combat deux fois plus vite qu'un héros. Par contre, il a bien du mal à courir et sera distancé à la course par un aventurier lancé ou monté, sous réserve que celui-ci dispose d'assez d'endurance pour s'éloigner.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve face à ce géant devra réussir une épreuve de COU ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

****Bloc gelé** : c'est l'attaque principale de ce géant : il se baisse pour creuser la glace à mains nues et en tire un bloc gelé de la taille d'un petit chariot, qu'il projette ensuite sur ses victimes en le faisant glisser. Cette manœuvre lui prend quatre assauts. Le bloc, lancé sur une cible, pourra également atteindre toute autre cible située à deux mètres ou moins, ainsi que toutes les cibles situées derrière, car rien ne peut arrêter un tel projectile. On peut seulement essayer d'esquiver cette attaque (malus -3 car le sol est glissant) et sa puissance causera toujours un critique contondant.

***Coup de pied** : Comme il est grand et n'utilise pas d'armes – il n'en a nullement besoin – ce géant frappe les cibles proches avec ses pieds. Cette attaque redoutable est toujours un critique contondant. Il est possible de l'esquiver mais veillez à bien respecter les malus d'esquive liés à l'encombrement. S'il touche un héros, ce dernier sera automatiquement mis à terre (en volant à 2D6 mètres) et subira les dégâts ainsi que le résultat du critique, puis perdra également 3 assauts du fait de sa chute.

Choc chtonien : le géant du givre saute à pieds joints et génère une onde de choc qui fait trembler la glace. Tous les héros situés autour de lui, jusqu'à une distance de 15 m, peuvent chuter (sauf ép. AD).

Récolte : deux glandes réfrigérantes.

Répartition géographique : Rare, on peut en croiser au nord du lac Vrogs et autour de la mer d'Uffsoord.

Esprit haineux d'Yviir

Allez savoir pourquoi, il y a dans les ruines anciennes d'Yviir des esprits qui ont gardé une haine farouche de tout ce qui est vivant et qui marche sur deux jambes. Ces créatures immatérielles, prenant la forme de corps flottants d'un bleu pâle et dotés de visages hideux, sont absolument effroyables car ils s'attaquent directement à votre âme. La plupart des autochtones les considèrent comme impossible à tuer car ils ne connaissent pas la magie ni les enchantements. C'est donc pour cette raison que les trésors enfouis dans les ruines sont toujours là. Ces esprits sont généralement accompagnés de squelettes d'Yviir, qu'ils semblent diriger.

ESPRIT D'YVIIR — Résistance magie : 18

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	10	40	0	2D*	Infini	60

Résistance magique élevée : ce sont des créatures magiques, des esprits et des morts-vivants.

Immunité : ils sont immunisés à la magie du froid et aux dégâts physiques simples, arme enchantée nécessaire.

Très rapide : ces corps flottants, immatériels, se déplacent presque instantanément d'un point à un autre, mais ils n'ont pas l'habitude qu'on leur cause des dégâts et c'est pour cette raison qu'ils n'esquivent pas tous les coups. Ils sont impossibles à bloquer, entraver ou maintenir en place.

Aspect terrifiant : tout héros doté d'un COU inférieur à 12 et qui se retrouve face à l'un de ces esprits devra résister (ép. COU) ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

***Attaque de l'âme** : une attaque-éclair à distance, jusqu'à une portée de 20 mètres. Imparable et impossible à esquiver, ignore complètement l'armure de la cible (y compris l'armure magique). Quand l'esprit d'Yviir attaque une cible, il agit directement sur son psychisme et aspire une partie de son énergie vitale qui va se dissoudre dans l'éther. En outre, chaque attaque réussie causera la perte de 1 point en INT, pour 1D20 heures.

Important : il est à noter que la compétence *Tête vide* annule cet effet (et divise par deux les dégâts causés), et que l'esprit d'Yviir n'attaquera jamais deux fois quelqu'un qui a cette compétence, à moins qu'il ne reste à combattre que des cibles dans ce cas.

Répartition géographique : uniquement dans les ruines d'Yviir, Ydnar et Kasgeklö.

Squelette d'Yviir

Des corps humains d'assez grande taille, aux os épais, provenant d'une civilisation ancienne et toujours animés par une magie millénaire. Ils sont si anciens que leur os se sont pétrifiés par le temps, ce qui les dote naturellement d'une grande résistance à certains dégâts. Quelques-uns apparaissent en armure et d'autres les ont perdues au fil des années. Ils sont un peu lents et vraiment pas très malins.

SQUELETTE D'YVIIR — Résistance magie : 20

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	6	30	5*	1D+7 (glaiive)	Infini	40

SQUELETTE D'YVIIR EN ARMURE — Résistance magie : 20

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	6	30	10*	1D+7 (hallebarde)	Infini	55

Résistance magique élevée : ce sont des morts-vivants bizarres. On ne peut pas les maudire plus.

***PR à résistance sélective** : ces squelettes sont immunisés aux flèches, aux balles et aux carreaux. Les armes à poudre dites « à grenaille » ou « à mitraille » en revanche leur causent des dégâts doublés. Comme les os pétrifiés sont très solides, les dégâts tranchants qui leur sont causés seront divisés par deux tandis que les dégâts contondants seront multipliés par deux. Un simple rocher de Piaros peut donc en briser un d'un seul coup.

Répartition géographique : uniquement dans les ruines d'Yviir, Ydnar et Kasgeklö.

Démon tentaculaire

L'ancienne civilisation qui a construit les ruines dans les Confins du Givre savait invoquer des démons redoutables, à moins que ceux-ci n'aient trouvé le chemin tout seuls ! Quelques-uns de ces démons issus d'un plan inconnu traînent dans les vieux bâtiments et les souterrains, n'attendant qu'une proie pour se livrer à des actes abjects et douloureux. Il ne faut pas les affronter sans une bonne connaissance du sujet... Cette créature musculeuse, au faciès hideux et généralement d'une couleur jaune assez immonde est dotée de quatre tentacules épais partant de son dos. Ces appendices lui servent à malmenier ses proies de diverses manières et peuvent lui insuffler de la vie, ce qui rend sa mise à mort très difficile.

DÉMON TENTACULAIRE — Résistance magie : 18

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	12 (corps)	100	6 (mag.)*	2D+8 (griffes)**	20	150
13	16 (tentacule)	20 (x4)		1D+6 (tentacule)***		

Immunités : c'est à la fois un démon et une créature magique. Il n'est pas sensible aux dégâts physiques normaux et des armes enchantées sont nécessaires pour le blesser.

Rapide : souple et doté de deux jambes puissantes, ce démon se déplace deux fois plus vite qu'un aventurier. Le démon peut attaquer et esquiver au cours d'un même assaut.

Aura de corruption : quiconque se retrouve au contact ou à moins de deux mètres de ce démon perd 1 PV par assaut, peu importe son score de protection ou de résistance magique. L'air pestilentiel autour de ce monstre est chargé de toxines qui attaquent l'organisme de l'intérieur. Ces dégâts sont ignorés par les morts-vivants, esprits, élémentaires et démons.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve au corps-à-corps avec ce démon devra tester son courage, et en cas d'échec il sera paralysé par la terreur ou il prendra la fuite.

***Armure magique** : le score PR de ce démon est purement magique et compte pour tous les types de dégâts.

****Griffes** : le démon tente de déchirer les chairs de sa proie.. Ses coups sont très puissants et peuvent éventuellement faire chuter un adversaire à faible constitution.

*****Tentacules suceur de vie** : le démon peut attaquer jusqu'à quatre fois par assaut à l'aide de ses tentacules dorsaux extrêmement véloces, sur plusieurs cibles ou une seule (mais en priorité sur les femmes, car ces démons sont également des pervers). Les tentacules s'enroulent autour de la victime et lui soutirent 1D+6 PV par assaut (dégâts ignorant l'armure), à moins qu'on arrive à les repousser (Parade ou Esquive). Ces appendices portent des attaques jusqu'à quatre mètres et sont tous capables d'esquiver une fois par assaut. Chaque tentacule dispose de son propre score de vie (20 PV) et peut donc être tranché si un héros déclare une attaque spécifique sur le tentacule. Plus grave : la moitié des PV soutirés par les tentacules sont à ajouter au score de PV du démon ! Notez que si tous les tentacules sont tranchés, le démon perd son pouvoir vampirique. Seules les armes enchantées tranchantes ou les sortilèges de feu sont capables de venir à bout des tentacules (les autres dégâts sont ignorés).

Critiques : les critiques de griffes (sur 1 ou 2) sont tranchants et standard. Les critiques de tentacules (sur 1, 2 ou 3), en revanche, indiquent que celui-ci a réussi à se glisser dans un orifice naturel du corps... Et comme il attaque la cible de l'intérieur, les dégâts vampiriques sont donc doublés pour cet assaut.

Récolte : le démon se liquéfie une fois qu'il est tué. Il n'y a donc rien à en tirer.

Répartition géographique : principalement dans les ruines de l'ancienne civilisation, dans les Confins du Givre mais aussi dans d'autres régions où de telles ruines ont été aperçues.

Démon gardien

Ces vigiles très efficaces ont survécu à des siècles de solitude. Leur unique mission consiste à garder les trésors laissés sur place par des gens de l'ancienne civilisation, lesquels ont disparu depuis longtemps. Mais la plupart des trésors sont toujours là, autant que les gardiens. Ces démons font plus de deux mètres de haut, ils sont hideux avec un corps très massif et solide, si bien qu'on pourrait penser qu'ils sont constitués de pierre. Ils combattent avec deux larges poings qu'ils utilisent comme des massues et leurs attaques sont dévastatrices. En revanche, il est possible de les blesser avec des armes normales, ce qui est une bonne chose.

DÉMON GARDIEN — Résistance magie : 20

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	10	90	10	3D+5 (poings)*	20	120

DÉMON GARDIEN COLOSSAL — Résistance magie : 20

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	10	200	10	4D+6 (poings)*	20	250

***Déstabilisation** : de part sa grande force et la taille de son poing, le démon qui touche un héros l'envoie valser à 1D4+2 m. dans la direction droite ou gauche. Il pourra éviter de chuter sur épreuve AD réussie, sinon il perdra 3 assauts. Il perdra de toute façon un assaut s'il est repoussé. De plus, tout héros qui tente une parade contre l'attaque de poing du démon doit 1/ tester la résistance de son arme 2/ réussir en épreuve de FORCE en prime pour réussir sa parade (sinon il prend le coup tout de même). Si le test de résistance de l'arme est raté, elle se brise.

Bulldozer : ce démon se déplace à la vitesse moyenne d'un aventurier et on ne peut lui barrer le chemin. Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO).

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve au corps-à-corps avec ce démon devra tester son courage, et en cas d'échec il sera paralysé par la terreur ou il prendra la fuite.

Critiques : Comme il est très fort, le démon cause des critiques contondants sur 1, 2 ou 3.

Immunités : les attaques de sortilèges ne lui causent que 50% des dégâts prévus, mais les prodiges en revanche fonctionnent normalement.

Récolte : le démon se liquéfie une fois qu'il est tué. Il n'y a donc rien à en tirer.

Répartition géographique : principalement dans les ruines de l'ancienne civilisation, dans les Confins du Givre mais aussi dans d'autres régions où de telles ruines ont été aperçues.

Bête aquatique des ruines

Une créature amphibie et nyctalope capable de se déplacer aussi bien sur deux pattes que sur quatre, qui ressemble à un croisement de chien et de batracien géant. C'est assez difficile à décrire, de fait. Ces monstres d'origine magique, probablement créés par les érudits de l'ancienne civilisation pour un usage qui nous échappe, ont colonisé les souterrains des ruines et n'ont pas disparu, contrairement à leurs maîtres. Ils sont désormais sauvages et violents, organisés en meutes et survivent dans les ruines. Les esprits et squelettes ne semblent pas s'y intéresser, comme si ces bêtes faisaient partie du paysage. Ainsi, les créatures restent dans les souterrains inondés la plupart du temps, mais lorsque le temps est gris ou qu'il fait nuit – ce qui se produit souvent dans les Confins du Givre – elles peuvent errer entre les bâtiments abandonnés à la recherche de proies pour se nourrir. Quand ces bêtes attaquent des humains, c'est qu'elles sont nettement supérieures en nombre.

BÊTE AQUATIQUE – Résistance magie : 10

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10/12*	10	35	4	1D+3 (mâchoire)**	12	30

BÊTE AQUATIQUE ROBUSTE – Résistance magie : 11

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10/12*	8	45	5	1D+5 (mâchoire)**	13	45

BÊTE AQUATIQUE FRÉNÉTIQUE – Résistance magie : 11

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12/14*	4	40	5	1D+6 (mâchoire)**	15	50

BÊTE AQUATIQUE MONSTRUEUSE – Résistance magie : 13

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10/12*	6	60	7	1D+7 (mâchoire)**	16	70

***Avantage** : Dans les souterrains inondés, ces bêtes sont à leur aise et disposent d'un bonus de +2 en AT.

****Morsure venimeuse** : les bêtes aquatiques ne perdent pas leur temps à essayer de mordre des victimes à travers leur armure : elles frappent toujours sur les parties découvertes (mains, visage, jambes...), ainsi seule la protection magique de la cible sera comptée. Leurs dents longues et pointues inoculent en outre une salive toxique : chaque fois qu'une cible est mordue, elle reçoit une dose. L'effet affaiblissant (-1 à toutes les caractéristiques et -1 au maximum d'énergie vitale), qui ne se déclenche qu'au bout de 10 minutes, est cumulable et pourra durer 1D20 heures. Un antidote alchimique ou pifométrique peut toutefois l'annuler, ainsi que les prodiges ou sorts antipoison.

Rapide : ces bêtes souples et agiles se déplacent deux fois plus vite qu'un aventurier, et trois fois plus vite en milieu aquatique. En outre, elles peuvent grimper aux murs et même s'accrocher au plafond, ce qui leur permet de tomber par surprise sur un héros !

Récolte : animaux fort laids et sans intérêt. Il n'y a rien à en tirer.

Répartition géographique : partout où l'on trouve des ruines d'une ancienne civilisation.

POPULATION : LES SKUULNARDS

Il s'agit d'un peuple barbare établi sur toute la rive nord du lac Vrogs et dans ses environs. Ils sont plus grands que nous et plus costauds, hardis, brutaux, féroces et il maîtrisent le travail de l'acier. Toutefois, ils fabriquent des armes redoutables avec les os de certains mammifères marins, lesquels possèdent des propriétés étonnantes. Certains d'entre eux maîtrisent une magie du froid rudimentaire, mais leur connaissance du sujet est empirique, d'où une résistance assez moindre en la matière. Ils ne parlent pas notre langue.

Bornés et bourrins, la plupart des Skuulnards disposent des compétences *Tête vide* et *Chercher des noises*.

SKUULNARD CHASSEUR — Résistance magie : 10

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	10	80	6	1D+8 (arc puissant)* 2D+2 (couteau)	16	100

À distance : cet opposant restera le plus longtemps possible à distance à tirer des flèches douloureuses. S'il est attaqué, il tentera se s'éloigner ou utilisera pour se défendre un couteau de chasse en os. Il ne pare jamais les coups, mais réalise des esquives.

***Arc puissant** : quand ce chasseur tire sur une cible, déterminez le type de flèche utilisé avec 1D6. Sur 5 ou 6, il s'agit d'une flèche barbelée qui provoque une hémorragie : la cible blessée perdra ensuite 1 PV par assaut.

SKUULNARD GUERRIER — Résistance magie : 11

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	13	95	7	2D+5 (fendoir)	18	120

Brutal : rapide, un pur combattant de contact qui se précipitera sur l'ennemi qui lui semble le plus menaçant.

Coups spéciaux : bien entraînés, ces guerriers devraient disposer de deux attaques choisies dans la liste des coups spéciaux universels de niveau intermédiaire (voir document correspondant).

SKUULNARD BRUTE — Résistance magie : 11

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	8	100	5	2D+8 (épée en os)	20	120

Brutal : simplement équipés d'une arme à deux mains, ces guerriers se déplacent assez rapidement et font leur possible pour attaquer le héros qui semble le plus menaçant. Mais ils ne sont pas forcément assez malins pour devenir de qui il s'agit...

Critique : de part sa brutalité, il obtient des critiques sur 1 et 2.

Coups spéciaux : bien entraînés, ces guerriers devraient disposer de deux attaques choisies dans la liste des coups spéciaux universels de niveau intermédiaire (voir document correspondant).

SKUULNARD CHAMANE — Résistance magie : 14

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	8	60	4	1D+6 (bâton pétrifié)	12	80

Malin : c'est un peu l'érudit du clan. Il fera usage de son cerveau sur le terrain, au contraire des autres, et leur prodiguera éventuellement des conseils dans la langue locale.

Léthargie : un pouvoir du chamane — c'est une malédiction qu'il place sur une cible située à moins de cinq mètres de lui, et qu'il peut lancer plusieurs fois au cours du combat. On peut y résister (test RM). La cible touchée se sentira soudain frigorifiée, molle et perdra une partie de sa motivation. Malus : AT/PRD/COU/FO-2.

Haleine givrée : après avoir perdu un assaut à ingérer un truc bizarre, le chamane crache un genre de cône de froid large de cinq mètres, jusqu'à une distance de dix mètres. Ce froid pénétrant et surnaturel cause 1D+5 PI à toutes les cibles, ignorant l'armure naturelle.

SKUULNARD CHEF DE CLAN – Résistance magie : 14

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	12	120	8	2D+10 (hache)	20	160

Brutal : équipé d'une grande hache à deux mains en os, ce guerrier se déplace assez rapidement et fera son possible pour attaquer le héros qui semble le plus menaçant.

Critique : de part sa brutalité, il obtient des critiques sur 1, 2 et 3.

Terrifiant : cette grande brute chevelue peut impressionner les héros dont le courage est inférieur à 12.

Puissant : un coup porté par le chef de clan ne pourra pas être simplement paré... Il faudra également réussir un test de résistance de l'arme ainsi qu'une épreuve de FO.

Coups spéciaux : ce guerrier puissant et vétéran devrait disposer de trois attaques choisies dans la liste des coups spéciaux universels de haut niveau (voir document correspondant).

Allonge : comme il est plus grand que la moyenne, il dispose d'une bonne allonge. En combat rapproché, ses ennemis ont un malus : PRD -2.

POPULATION : LES VROGNARDS

De notre point de vue, les Vrognards ressemblent beaucoup aux Skuulnards, et c'est à se demander comment ils parviennent à se reconnaître les uns les autres, surtout au milieu des batailles – lesquelles semblent constituer leur loisir principal. En bref, des grands types à cheveux longs équipés d'armures de cuir et de fourrures, avec de grosses armes. Ce sont des barbares également, mais plutôt établis sur la rive sud du lac Vrogs. Il semblerait qu'ils n'utilisent pas de magie, mais toutefois ils consomment des drogues un peu spéciales... On a remarqué que certains de leurs guerriers, les éventreurs, se nourrissent de chair humaine et se comportent en fous de guerre. Ils ne parlent pas notre langue.

Brutaux et bas-du-front, la plupart des Vrognards disposent des compétences *Tête vide* et *Chercher des noises*.

VROGNARD GUERRIER – Résistance magie : 11

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	12	92	7	2D+6 (glaiive-scie)	18	110

Brutal : rapide, un pur combattant de contact qui se précipitera sur l'ennemi qui lui semble le plus menaçant.

Coups spéciaux : bien entraînés, ces guerriers devraient disposer de deux attaques choisies dans la liste des coups spéciaux universels de niveau intermédiaire (voir document correspondant).

VROGNARD ÉCLAIREUR – Résistance magie : 10

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	10	80	6	1D+10 (arc)* 1D+6 (hachoir)	16	100

À distance : cet opposant restera le plus longtemps possible à distance à tirer des flèches douloureuses. S'il est attaqué, il tentera de s'éloigner ou utilisera pour se défendre un couteau de chasse en os. Il ne pare jamais les coups, mais réalise des esquives.

***Arc en corne de troll** : cet éclaireur n'utilise que des flèches lourdes de chasse sur un arc en corne de troll

Coup spécial perce-armure : une fois par combat, l'éclaireur Vrognard va tirer une flèche vicieuse sur une cible (avec une épreuve AT-2). S'il réussit, ses dégâts ignoreront le score PR nature de la cible.

VROGNARD HARPONNEUR — Résistance magie : 10

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	8	80	6	2D+6 (harpon)*	20	100

***Critiques :** le harpon nordique est une arme barbelée vicieuse : le harponneur obtient des critiques tranchants sur un score de 1 à 4, mais le résultat sera toujours une hémorragie (avec score PR naturel de la cible ignoré). L'hémorragie fera perdre à la cible 1 PV par assaut.

VROGNARD ÉVENTREUR — Résistance magie : 12

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14*	8	90	5	1D+8 (fendoir)*	20	120

Ambidextre : ce barbare nécrophage fou attaque deux fois par assaut, avec un fendoir dans chaque main. Toutefois sa deuxième attaque souffre d'un malus -4. Il n'est pas très fort en parade...

***Critiques :** l'éventreur est si brutal qu'il produit des critiques sur un score de 1 à 3 dont le résultat est toujours une éviscération (PI +2D6). La cible éviscérée perdra ensuite 2 PV par assaut ainsi que 3 points à toutes ses caractéristiques (jusqu'à guérison).

VROGNARD CHEF DE CLAN — Résistance magie : 14

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
16	11	120	8	3D+5 (maillet)	20	160

Brutal : équipé d'un grand maillet en corne à deux mains, ce guerrier se déplace assez rapidement et fera son possible pour attaquer le héros qui semble le plus menaçant.

Critique : de part sa brutalité, il obtient des critiques sur 1, 2 et 3.

Terrifiant : cette grande brute chevelue peut impressionner les héros dont le courage est inférieur à 12.

Puissant : un coup porté par le chef de clan ne pourra pas être simplement paré... Il faudra également réussir un test de résistance de l'arme ainsi qu'une épreuve de FO.

Coups spéciaux : ce guerrier puissant et vétéran devrait disposer de trois attaques choisies dans la liste des coups spéciaux universels de haut niveau (voir document correspondant).

Allonge : comme il est plus grand que la moyenne, il dispose d'une bonne allonge. En combat rapproché, ses ennemis ont un malus : PRD -2.

POPULATION : SAUVAGES DU FROID MARAIS

En plus des deux principaux peuples barbares connus dans la région des Confins du Givre, il existe une population sauvage constituée d'individus légèrement moins grands et forts que leurs voisins. Ceux-ci ne sont pas très répandus et vivent de la chasse en milieu humide, organisés en petites communautés dans des villages de huttes rudimentaires. On peut les voir dans toute la région du froid marais, et quand l'hiver devient rude ils se réfugient en général dans les grottes des collines avoisinantes. Leur force est un peu moindre que celle de leurs voisins, mais ils compensent par une grande adresse, des techniques sournoises et d'étranges poisons. Discrets, méfiants et taciturnes, ils ne parlent pas notre langue.

SAUVAGE DU FROID CHASSEUR — Résistance magie : II

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	14*	70	4	1D+6 (sagaie)** 1D+4 (poings)	14	80

À distance : cet opposant restera le plus longtemps possible à distance à lancer des sagaies. S'il est attaqué, il combattra avec ses poings mais il peut utiliser tous les coups spéciaux à mains nues. jusqu'au niveau 6.

***Agile :** aussi agile qu'une panthère, ce chasseur peut esquiver et attaquer dans le même assaut. Il peut également esquiver les projectiles.

****Poison :** les sagaies de ces chasseurs sont enduites de poison du Froid Marais, et toute blessure impliquera l'inoculation du poison après 3 assauts. C'est une préparation maison contenant plusieurs ingrédients naturels (l'antidote sera donc naturel également). Effets : sueurs brutales, tremblements, vertiges, perte de 1 PV par assaut et malus -2 à toutes les caractéristiques. Si un soin adapté n'est pas réalisé, la victime perdra connaissance en descendant à 25 % de son énergie vitale, puis mourra ensuite au bout de 15 minutes.

SAUVAGE DU FROID ÉTRANGLEUR — Résistance magie : II

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	8*	80	5	Spécial**	16	90

***Agile :** aussi agile qu'une panthère, ce chasseur peut esquiver et attaquer dans le même assaut. Il peut également esquiver les projectiles.

****Prise de l'étrangleur :** cet opposant ne fait pas dans le détail et se colle à sa cible pour l'étrangler en s'arrangeant pour que, privé d'air, son ennemi s'évanouisse. Ses attaques ne font pas de dégâts mais, à partir de la première attaque réussie (non parée ou esquivée) on considère qu'il a réussi sa prise. La cible ne pourra plus combattre car l'étrangleur sera collé à lui, les doigts fermement serrés autour de sa gorge... Il faudra donc tenter de s'en débarrasser (ép. FO-5), car au bout de 4 assauts de prise, le héros s'évanouira et sera ainsi laissé sur place, inconscient. L'étrangleur cherchera une autre cible et n'achèvera les ennemis qu'une fois tout danger écarté.

CHEF SAUVAGE DU FROID — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	13	100	6	2D+8 (massue)*	20	130

Brutal : équipé d'une belle massue à pointes osseuses, ce guerrier se déplace assez rapidement et fera son possible pour attaquer le héros qui semble le plus menaçant.

Critique : de part sa brutalité, il obtient des critiques sur 1 ou 2.

Terrifiant : cette grande brute chevelue peut impressionner les héros dont le courage est inférieur à 12.

Coups spéciaux : ce guerrier puissant et vétérinaire devrait disposer de deux attaques choisies dans la liste des coups spéciaux universels de haut niveau (voir document correspondant).

***Poison :** la massue du chef est également enduite de poison du Froid Marais, une préparation locale dont les effets sont décrits plus haut, dans la rubrique descriptive du chasseur.