

Karnim



La voix de l'homme est rauque, marquée par les horreurs vécues. Ses yeux se perdent dans le vide alors qu'il raconte, comme s'il revivait chaque instant.

« Ils sont venus du ciel. Un grondement sourd... puis l'ombre de leurs ailes a recouvert les remparts. Nous étions prêts à défendre la cité, mais comment affronter une tempête vivante ? Ces maudites créatures fondaient sur nous, griffes ouvertes, moqueries silencieuses inscrites sur leurs visages monstrueux.

On tentait de les repousser... mais ils jouaient avec nous. On frappait dans le vide, on voyait l'un d'eux disparaître dans un nuage de cendres, puis réapparaître plus loin, avec un rictus. Alors, ils ont changé de tactique : ils nous harcelaient, frappant d'en haut, puis remontant dans les cieux avant qu'on ne puisse contre-attaquer. Les gardes tombaient... un à

un... leurs hurlements couverts par le bruit des chairs déchirées et le battement furieux de leurs ailes maudites.

Puis... « il » est arrivé. Un démon différent. Plus grand, plus imposant. Il s'est posé au milieu de nous, une provocation vivante. Tout le monde a reculé. Mais pas le capitaine. Il a levé son épée, son regard brûlait d'une détermination que je n'ai jamais revue chez un homme depuis ce jour. Le démon a ri — un son affreux qui m'évoquait un grouillement de vermine sous une pierre retournée. Et alors qu'on pensait que le combat allait commencer... il a éclaté.

Comme un fruit pourri. Non. C'était pire. Son corps s'est morcelé en une nuée de petites créatures, ombres ailées aux crocs acérés, qui ont fondu sur le capitaine. Il a hurlé. Nous avons tous reculé. Une masse grouillante l'enveloppait, déchirant son armure, écorchant son visage d'une multitude de petites griffes infernales.

Et soudain... le démon était là, derrière lui. Comme si rien ne s'était passé. Entier à nouveau. Dans un mouvement lent, presque calculé, il a enfoncé ses griffes dans le dos du capitaine. Un dernier râle... puis le silence.

Nous avons fui. Pas par lâcheté. Mais parce que c'était fini. La cité allait tomber, et aucun de nous ne voulait être le prochain. »

L'homme détourne le regard. Un frisson le traverse alors qu'il achève son récit.

« On dit que le conseil de ville a livré Perricum à Haffax sans combattre... Mais moi, je peux vous jurer que les remparts de la cité ont été dévorés par les ombres... »

(Témoignage d'un garde survivant de Perricum)

Les Karnims sont des démons mineurs invoqués par Helme Haffax, surnommé *Le Maréchal de l'Ombre* après sa trahison de l'Empire central pour s'allier au démon Asfaloth. Lors de la prise de Perricum, Haffax voulait briser toute résistance en forçant la reddition du conseil de ville. Pour cela, une démonstration de force s'imposait. Tandis que des Golems métalliques martelaient la cité de tirs d'artillerie, les remparts furent assiégés par des horreurs ailées : Les Karnims.

Issus des sombres machinations du démon Asfaloth, les Karnims sont voués à la destruction et au chaos sous toutes ses formes. Il incarnent une horreur mouvante et insaisissable, un fléau aérien que peu de mortels osent affronter sans succomber à la terreur. Leur apparition lors du siège de Perricum a marqué les esprits, transformant leur nom en une légende funeste.

Physiologie et Apparence

Ces créatures possèdent une stature humanoïde imposante. Leurs ailes membraneuses, semblables à celles d'une chauve-souris, leur confèrent une agilité redoutable et une présence menaçante dans le ciel nocturne. Leur peau cendreuse, craquelée de fissures luminescentes, semble toujours sur le point de se disloquer, révélant leur véritable nature infernale.

Mais ce n'est pas leur aspect qui inspire le plus la peur : c'est leur nature même. Les Karnims sont des entités instables, une masse grouillante d'essence maléfique capable de se fragmenter en une nuée de créatures volantes avant de se recomposer à volonté. Cette faculté leur permet de déjouer les attaques directes et de prendre à revers leurs adversaires pour porter un coup fatal.

Comportement et Tactiques

Prédateurs du ciel, les Karnims attaquent avec férocité, plongeant sur leurs cibles pour les lacérer, avant de reprendre aussitôt leur envol pour disparaître dans les ombres environnantes. Leur vol silencieux et leur aptitude à frapper sans prévenir en font des adversaires redoutables.

Lorsqu'ils sont forcés de combattre au sol, ils déploient leurs pouvoirs pour désorienter, plonger leurs ennemis dans l'angoisse ou les aveugler. Mais leur arme la plus redoutable demeure l'Essaim de Ténèbres : en un instant, leur corps explose en une nuée de créatures plus petites qui s'accrochent aux adversaires, mordant, lacérant et les plongeant dans un désespoir absolu, avant de se recomposer dans leur dos pour une frappe mortelle.

Haine Sacramentelle

Les Karnims ne sont pas simplement des exécutants du chaos. Leur haine envers certains adversaires dépasse la simple nécessité stratégique. Parmi leurs cibles privilégiées figurent les adeptes du culte de Tsa, divinité de la vie et de la création, qui représente tout ce qu'ils abhorrent. Lorsqu'un Karnim repère un serviteur de Tsa, il l'attaque en priorité, animé par une fureur presque instinctive.

Serviteurs du Carnage

Helme Haffax a su exploiter ces créatures avec une cruauté calculée. Lors du siège de Perricum, il les a lâchées sur les remparts pour briser toute velléité de résistance. Les soldats, convaincus qu'ils pouvaient repousser un assaut conventionnel, ont vite compris que l'ennemi auquel ils faisaient face dépassait tout ce qu'ils avaient pu imaginer.

Les rares survivants portent encore les stigmates de cette nuit d'horreur. Certains parlent de silhouettes ailées rôdant les vestiges de la cité, comme si quelques Karnims avaient refusé de retourner dans leur sphère d'origine. Peut-être attendent-ils le prochain appel au carnage...



Karnim

Taille : 2 à 2,50 pas (mètre) de haut

Masse : aucune (forme démoniaque)

CO 18 **IN** 12 **IU** 13 **CH** 12

DE 10 **AG** 14 **CN** 18 **FO** 16

PV 35 **PA** 35 **PK** – **INI** 15+1D6

ESQ 8 **TM** 2 **TP** 3 **VI** 8/12 (au sol/dans les airs)

Griffes : **AT** 15 **PRD** 6 **PI** 2D6 **AL** moyenne

Morsure : **AT** 12 **PI** 1D6+4 **AL** courte

PR/ENC 3/0

Action : 1

Avantage : Nyctalopie II

Désavantage : mauvaise qualité (esprit de vengeance)

Capacités spéciales : attaque à outrance (griffes), briseur de bouclier (griffes), coup cinglant II (griffes), immobilisation (mains nues)

Talents : acuité sensorielle 13, furtivité 10, intimidation 8, maîtrise corporelle 10, maîtrise de soi – (réussite automatique), natation 2, tour de force 8, volonté – (réussite automatique), vol 13

Sorts : grande confusion 10, ténèbres 8, horriphobus 6

Nombre : 1 ou 1D3+2 (horde de démons)

Catégorie de taille : moyenne

Type : démon (inférieur, Asfalloth), humanoïde

Difficulté de conjuration : -1

Butin : aucun

Comportement au combat : un karnim privilégie les attaques aériennes. Utilisant ses ailes de chauve-souris pour des assauts rapides et agressifs, il plonge sur sa cible en la lacérant avec ses griffes et disparaît aussitôt dans l'ombre des bâtiments alentours. Contraint de combattre au sol, il recourt à ses sorts pour semer la confusion ou aveugler son ennemi, profitant de l'occasion pour reprendre son envol. Enfin, il n'hésite pas à se transformer en essaim de ténèbres (voir règles spéciales) afin de renverser le cours du combat.

Fuite : un karnim ne fuit pas, sauf sur ordre du conjurateur.

Sphérologie (êtres des sphères) :

NR 1 : Le karnim est un démon de la suite d'Asfalloth. En tant que tel, il cherche à propager le chaos sous toutes ses formes, particulièrement les plus violentes.

NR 2 : Il voue une haine particulière aux représentants du culte de Tsa et les attaque en priorité sur les autres adversaires potentiels.

NR 3 : L'essence chaotique d'un karnim se manifeste pleinement au moment de lancer son ultime attaque, l'essaim de ténèbres.

Règles spéciales :

Griffes impies : toute personne blessée pour la première fois par l'attaque griffue d'un karnim en ressent immédiatement les effets secondaires et souffre d'un niveau de douleur supplémentaire. L'effet dure jusqu'au prochain lever du soleil.

Essaim de Ténèbres : une fois par combat, le karnim peut se décomposer temporairement en une masse grouillante de créatures plus petites, désorientant et écorchant son adversaire (1D3 BL sur un résultat de 1 à 3 au D6), avant de se recomposer, de préférence dans son dos. La règle d'embuscade s'applique alors, avec épreuve comparée entre furtivité (se cacher) et acuité sensorielle (détecter une embuscade). Si la victime échoue, elle est *surprise*.

Règles sur les démons : les règles générales sur les démons s'appliquent aux karnims (voir Livre des règles page 355).

Aide de jeu créée par François Fischer (Obéron) Illustrations créées par IA Craiyon.