

Wuxxus l'Indicible

Il a peut-être été humain, il y a longtemps. Désormais c'est l'un des généraux de Gzor, l'un des fers de lance de son armée. Lié de manière impie à son armure, ce combattant ne vit que pour la violence. Il est animé par une énergie malfaisante, bien protégé derrière ses enchantements chaotiques, et il est en outre équipé d'une cape anti-feu, d'une hache maudite et d'un bouclier de renversement tout à fait redoutable. Vous pouvez considérer que ce général n'est jamais seul, il fait partie d'une armée. Il sera donc toujours accompagné de soldats d'élite de Gzor, de nogroks ou d'orques d'élite. Vous pouvez le mettre en scène sur un champ de bataille ou dans le château de Gzor.

Wuxxus l'Indicible — Résistance magie : 18

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
16	14	90	15*	2D+15 (hache)** 1D+6 (bouclier)**	20	250

Résistance magique élevée : le général Wuxxus est quasiment immunisé à la plupart des malédictions.

Critiques : grâce à sa force et son entraînement, Wuxxus obtient des critiques de 1 à 5.

Aura du général : il dispose d'une aura impressionnante, tous les aventuriers qui ont moins de 15 en COU devront passer une épreuve de COU pour se résoudre à l'affronter au corps-à-corps. En cas d'échec, ils reculeront et perdront de 1 à 3 assauts.

Puissance : quiconque pare une attaque de Wuxxus doit tester la résistance de son arme (ou du bouclier). Si la parade est réussie ET que l'arme tient bon, lancez 1D6 : sur un résultat de 1, le choc est trop grand et vous pouvez considérer l'effet *bras cassé* sur la cible (bras droit ou gauche, selon qu'il s'agisse de l'arme ou du bouclier). Les dégâts seront seulement de 1D6 directs mais les malus de blessure grave seront immédiatement appliqués.

***Armure liée à Wuxxus** : une partie de l'énergie vitale de Wuxxus se retrouve dans son armure à la suite d'un pacte qui augmente sa force et sa protection. Ainsi, son armure offre 10 de PR normale (incluant bouclier) et 5 de PR magique (tous les coups critiques portés à Wuxxus seront donc diminués de 5), sans entraver ses mouvements — elle ne peut pas être récupérée, ni dissociée de son corps. Il dispose aussi d'une *cape rouge anti-feu* qui réduit de moitié tous les dégâts de feu qui lui sont causés, avant que ceux-ci ne soient déduits de son score d'armure.

****Hache maudite de Wuxxus** : une arme de commande, à deux mains mais qu'il peut manier à 1 main grâce à la force conférée par l'enchantement de son armure. Elle produit des dégâts magiques de *corruption de la chair*. Toute personne blessée par cette hache perdra ensuite 1 PV par minute jusqu'à ce qu'elle soit guérie par un prodige de Youclidh, une *potion de soin effet majeur*, un *nectar de Varigilos* ou un séjour chez un guérisseur. Cette arme peut blesser n'importe quelle créature.

*****SPECIAL : Bouclier de renversement** : une pièce d'équipement maudite, d'assez grande taille, représentant un visage hideux à la bouche ouverte. Il peut protéger Wuxxus des projectiles tirés de face (1 à 3 au D6), y compris les projectiles magiques. En outre, ce bouclier dispose d'un pouvoir : à la place d'un assaut, le général frappe le sol de son bouclier, qui hurle en retour. Il en résulte une puissante onde de choc en demi-cercle qui va toucher toutes les cibles en face de lui et sur ses flancs. Frappée à l'intérieur même de son organisme, chaque cible encaisse 1D+6 de dégâts directs (seule une éventuelle protection magique sera comptée) et tous les humanoïdes de taille standard se retrouvent au sol pour 4 assauts avec une commotion légère, du sang qui sort du nez et des oreilles. MAIS pour pouvoir être utilisé à nouveau, ce bouclier doit être rechargé en VIE : Wuxxus ne pourra donc s'en servir qu'après avoir ôté un total de 30 PV avec des attaques au contact. Il y arrive assez facilement.

Faiblesse « ennemi du genre humain » : il faudra le découvrir ou enquêter sur la question pour en être informé à l'avance, mais les dégâts mystiques causés par des prodiges de prêtres ou paladins de Youclidh, Braav' et Adathie causent à ce monstre maudit le double des dommages habituels. Les dieux ont la vengeance facile.

L'histoire derrière la terreur

Wuxxus fait partie de l'armée de Gzor depuis pas mal de temps et on pense qu'il est plus que centenaire. On suppose qu'un pacte maléfique prolonge sa vie au-delà du raisonnable. Du moins, ce sont les théories énoncées par les érudits de l'armée fanghienne.

Attiré par la violence et l'argent facile, cette homme de grande taille et d'une force peu commune a commencé comme simple recrue en s'enrôlant auprès d'un détachement de pillards de Gzor, non loin du village de Nuvini où habitait sa famille. La rumeur dit qu'il aurait lui-même incendié la maison de ses proches après les avoir froidement assassiné, et cela dans l'unique but de montrer sa détermination à rejoindre les forces du mal. Il a été engagé le jour même par un chef orque d'élite à la tête de l'escouade.

Par la suite, il est rapidement monté en grade, du fait de son penchant naturel pour la violence et la cruauté. Les soldats de Nuvini l'ont remarqué plusieurs fois, menant des détachements de pillards dans les environs, tout comme les guetteurs des tours de Zok-Radyo, Prokof et Varpoil, et jusqu'aux miliciens de Birtek. Des témoins rapportent qu'il a tenté à plusieurs reprises le démantèlement du Centre de Traitement des Déchets Gzoriens, mais qu'il aurait été stoppé par les armes lourdes et les mages installés sur place.

Enfin il aurait accédé au poste de général après avoir dévoré le cœur de son prédécesseur, une technique ambitieuse d'avancement qui a convaincu Gzor du bien-fondé de sa démarche. Mené jusqu'au laboratoire ignoble, dans les bas-fonds de la forteresse du tentaculaire, il aurait été enfin délaissé son statut d'être humain pour embrasser à tout jamais la carrière de guerrier maudit. Et on lui aurait confié du matériel à la hauteur de sa réputation. Depuis ce temps, il est le fléau des champs de bataille.

Tactiques d'assaut conseillées

Ce général de Gzor est loin d'être invulnérable, mais il a survécu durant tout ce temps grâce à l'application de quelques principes simples. C'est un homme de terrain, spécialisé dans le combat au contact, qui sait se tenir éloigné des mages et des armes lourdes. De très bonnes flèches pourraient éventuellement lui causer du tort.

Les spécialistes de l'armée fanghienne considèrent que le seul moyen de venir à bout de cet adversaire serait de le mettre à terre une ou plusieurs fois au cours d'un combat. Hélas, sa force est considérable et cet exploit ne pourrait être réalisé que par une monture de grande taille ou un projectile d'arme lourde. Les soldats qui s'approchent de lui sont généralement mis à terre en début d'assaut, conséquence de l'utilisation du bouclier de renversement. Les soldats rapides adeptes de l'esquive semblent avoir une espérance de vie plus longue, à son contact, que ceux qui utilisent leur protection ou leur bouclier. Hélas, il ne lui causent que peu de dégâts.

Des théoriciens pensent que sa nature chaotique rendrait les prodiges de certains dieux très dangereux pour lui, mais il faut auparavant que les prêtres et paladins parviennent à s'en approcher. Hors, il ne se montre sur le champ de bataille qu'avec un solide détachement de soldats d'élite de Gzor.

Enfin, parmi les « grandes gueules » de l'état-major, certains prétendent qu'il suffirait de lui envoyer trois soldats équipés de matériel haut de gamme et de lui asséner quelques coups critiques. Pour parvenir à ce résultat, toutefois, il faudrait que les hommes en question arrivent à se glisser derrière Wuxxus pour ne pas se retrouver à terre au premier coup de bouclier.

Butin en matériel spécial

Hache de Wuxxus : unique, 2D+7 PI magiques, CHA+1, AT/COU+2, PRD-2. Indestructible, 2 mains (on peut s'en servir à 1 main avec un minimum de 19 en FO). C'est un objet maudit pouvant avoir des conséquences néfastes sur l'organisme à plus ou moins long terme. Pour les ennemis blessés, elle cause la *corruption de la chair* (voir ci-dessus). Prix indicatif : 7000 PO.

Bouclier de renversement : bouclier lourd enchanté, voir description ci-dessus. PR2, protection contre les projectiles, PRD+2, CHA+2, COU+2 (FO minimum pour le porter : 16). Prix indicatif : 10000 PO.

Cape anti-feu : grande taille, indestructible. Diminue de moitié tous les dégâts de feu. Prix indicatif : 4000 PO.