

# Les Pantomiens



Les **Pantomiens** incarnent des entités énigmatiques, empreintes de mystères, nées des arcanes les plus interdits et des pratiques nécromantiques de la plus funeste noirceur. Jadis, ils furent humains, elfes, nains ou membres d'autres lignées intelligentes ; mais par un choix mû par une volonté personnelle ou imposée par des forces extérieures, ils ont été arrachés aux limbes et insérés dans des enveloppes dénuées de souffle vital.

Ces réceptacles de chair et d'esprit se déclinent dans une étrange hétérogénéité : loques d'épouvantails déchirés, carapaces d'armures antiques rongées par la rouille, ou encore pantins d'enfance aux traits figés. Les rituels ayant orchestré leur renaissance relèvent de la profanation, perçus comme des affronts innommables par les autorités ecclésiastiques et les prêtres de la **Foi des Seize**. Cette ignominie imprègne les **Pantomiens** d'un stigmate irrévocable, les désignant comme des parias du monde tangible, des proies incessamment pourchassées, condamnées à errer sous le poids de leur propre déchéance.

Noms féminins : *Loque, Esclave, Numéro au choix, Poupée, Souillure, Monstre*

Noms masculins : *Machin, Bidule, Numéro au choix, Serviteur, Objet, Pantin*



Pantomien  
(Homme)



Pantomien  
(Femme)

## Traits raciaux

**Augmentation de caractéristiques** : Votre valeur de Dextérité augmente de 1 et celle de Charisme de 2.

**Age** : Impossible à définir

**Alignement** : Neutre

**Taille** : Ils sont de taille P (petite).

**Vitesse** : Votre vitesse de base est de 9m.

**Vision dans le noir** : Dans un rayon de 18m, vous pouvez voir en lumière faible comme en lumière vive et dans l'obscurité comme en d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

**Résilience des Morts-vivants** : Vous avez une résistance aux dégâts nécrotiques. Vous ne pouvez pas être affecté par les sorts ou capacités de guérison ordinaires (comme le sort **Soins**), mais vous pouvez être soigné par des potions de guérison et des sorts ou capacités ciblant spécifiquement les morts-vivants. Vous êtes immunisé contre les effets de peur et de paralysie.

**Présence voilée** : Vous avez un avantage sur les tests de Dextérité (Discrétion) lorsque vous vous trouvez dans des conditions de lumière faible ou de ténèbres.

**Télékinésie mineure** : Vous pouvez manipuler à volonté des objets non-attachés dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Cela inclut l'ouverture de portes, l'activation de mécanismes simples, ou le déplacement d'objets légers (jusqu'à 5 kg).

**Vulnérabilité au radiant** : Vous êtes vulnérable aux dégâts radiants. Lorsque vous subissez des dégâts radiants, vous subissez le double des dégâts normaux.



# Les Pantomiens

## La légende de la petite Félicie

Dans les ruelles noires d'**Ushtur**, là où les âmes damnées par **Ashed** s'échappent en brumes comme une bouillasse grise qui s'accroche aux pavés, la légende de **Félicie** résonne. Cette histoire, transmise d'une voix sourde dans les tavernes suintantes qui embaument le macchabée et les rituels de désœuvrés, glace le sang des plus courageux. La rumeur parle d'une poupée de porcelaine devenue Pantomienne, une silhouette enfantine qui vous toise de son regard inerte, figure à la douceur trompeuse masquant un destin atroce au possible.

**Félicie** serait là, érigée dans l'ombre, d'une blancheur sépulcrale, illuminée par une lumière verdâtre. Ses yeux de verre, immobiles, semblent pourtant posséder un éclat impossible, une expression douloureuse et inquiète, comme celle d'un être qui aurait goûté à l'enfer et en porterait le souvenir vivant dans sa chair figée.

Lord **Malakar Sombreflamme**, un sombre nécromancien dont le nom fait trembler jusqu'aux pierres de la ville, avait pris un malin plaisir à forcer cette pauvre môme à intégrer ce corps de porcelaine. Elle, enfant rieuse d'autrefois, qui aimait cette poupée d'un amour candide, s'était retrouvée à présent capturée en elle, enfouie, pourrie vivante sous le vernis immaculé de ce jouet aux boucles pâles.

Sous ses traits d'innocente figurine, **Félicie** cache une cruauté aiguisée. Ses membres, cassés puis reconstitués, se meuvent dans des angles anormaux, comme la rébellion de n'être désormais qu'une vie artificielle. Elle n'avance pas ; elle glisse, presque brisée, comme une chose à la fois humanoïde mais bel et bien morte. Ses mains frêles, d'une blancheur malade, masquent des griffes métalliques qui surgissent d'un geste aussi furtif que tranchant. La souffrance sourde de ces lignes fissurées qui veinent sa porcelaine respire le danger ; chaque craquement, chaque tressaillement évoque un désespoir absolument atroce, celui de l'âme d'une enfant torturée à l'enfance totalement détruite.

Et pourtant, à chaque mission donnée par son maître **Lord Sombreflamme**, **Félicie** se déchaîne avec une minutie glaciale. Les rares survivants de sa folie prétendent qu'à travers le masque lisse de la poupée, ils y ont vu des larmes. L'émail, d'une blancheur livide, semblait comme transpercé par une douleur vive incrustée là, dans le cristal immuable de ses joues. La moindre de ses actions portait une agonie enfouie. Quand elle frappait, la lueur métallique de ses griffes fendait la pénombre, illuminant l'hémoglobine par des reflets lunaires.

Malgré tout, **Félicie** resterait assaillie par les souvenirs : des rires d'enfant, des jardins en fleur, une mère qui l'appelait doucement. Ces éclats de son ancienne vie tourneraient en elle comme des fragments de rêves, venant troubler son immobilité de porcelaine. Prisonnière dans ce corps figé, elle pourrait revoir ces scènes dans un flot de douleur. Et à chaque fois, l'ombre de **Lord Malakar** planerait, l'enchaînant à cette existence cruelle.

Une nuit, dans les ziggourats d'**Ushtur**, là où le sol semble engloutir la lumière, **Malakar** approcha **Félicie**, savourant son oeuvre. Il se pencha, prit cette main inerte, lourde de malheur, et lui susurra :

« Tu es parfaite, **Félicie**. Dommage que tu sois morte, tu aurais été une parfaite élue de **Tacanha**. »

Et tandis qu'il la relâchait, Félicie, immobile dans les ténèbres de l'édifice nécromant, hurlait de toute son âme déchirée, mais aucun son ne s'échappa de sa gorge de poupon lugubre.

