



KOSTCHTCHIE

Kostchtchie [kosh-tik-ti-kai], aussi connu comme le « Froid-Sans Mort », est un Seigneur de guerre immortel devenu démoniaque, un géant déformé qui brûle froidement d'un désir ardent de vengeance. transformé par Baba Yaga en la chose qu'il détestait le plus après avoir lancé un ultimatum à la reine des sorcières. Il rassemble maintenant des géants à sa bannière et fomenté des plans pour le jour où il pourra vaincre son Archi-Nemesis et récupérer le fragment de son âme qui a été caché. C'est un tyran brutal, consumé par la haine contre toutes les sorcières et brûlant de vengeance contre tous ceux qui l'ont maltraité.

Né de parents Ulfes dans la vieille Iobaria, Kostchtchie a été élevé dans une maison où les hommes régnaient et les femmes étaient un peu plus que des esclaves. Comme une maladie appelée la 'Peste Etouffante' décima le pays, le père de Kostchtchie trouva du réconfort en buvant, et quand la femme de l'ivrogne renversa accidentellement son dernier fût, il se mit à trébucher. Trop ivre pour calmer sa colère, l'homme a ordonné à Kostchtchie d'abattre sa mère en punition de la mésaventure, puis aussi ses soeurs quand elles ont essayé de l'arrêter. Après avoir accompli son acte sinistre, Kostchtchie n'éprouvait que du mépris pour son père d'être trop ivre et faible pour faire ses propres meurtres, alors il l'assassina lui aussi, puis il rassembla le peu d'objets de valeur qu'il pouvait porter, et partit faire son propre chemin. Fort et rusé pour son âge, il a rejoint un groupe de bandits et est finalement venu les diriger. L'âge adulte lui a apporté renommée et pouvoir, et il a utilisé sa force et son charisme pour rassembler beaucoup de guerriers sous sa tutelle. Comme il a survécu à d'incroyables blessures en combat singulier contre le chef d'une tribu barbare ennemie, sa tribu l'a surnommé «Le Sans-Mort». La tribu de Kostchtchie contrôlait un vaste territoire à la suite de la Peste Etouffante, se battant avec d'autres tribus, menant des raids et pillages de villes ou combattant des géants ; les ennemis de Kostchtchie furent de plus en plus nombreux et le détestaient de plus en plus.

En vieillissant, Kostchtchie le Sans-Mort commença à craindre l'infirmité, la maladie et la mort. Entendant les rumeurs d'une puissante sorcière appelée Baba Yaga vivant dans une forêt voisine, il a choisi une petite armée de ses meilleurs hommes et la recherchait. Quand il l'a trouvée, il lui a lancé un ultimatum: de lui accorder l'immortalité, ou il la détruira avec son armée. La sorcière a accepté ses conditions, mais puisque Baba Yaga met presque toujours sa propre touche sur les demandes, elle a accordé son souhait à un grand prix. Elle l'a rendu immortel, mais l'a transformé en un géant déformé – faisant de sa requête un lourd tribut à payer, par la forme qu'il détestait le plus. Tandis que Kostchtchie tressaillait et se débattait avec la douleur de la transformation, elle arracha un fragment de son âme, le plaça dans un torque et cacha l'objet. Elle a ordonné à son armée de traîner son chef déformé et de ne jamais revenir. Kostchtchie a fui son peuple dès qu'il a pu se tenir debout, détestant sa nouvelle forme et honteux que ses hommes le voient ainsi humilié. Fuyant toute l'humanité, il finit néanmoins par trouver un portail vers les Abysses.



Après avoir erré pendant des décennies, il a atteint le royaume gelé de Jhuvumirak et a vaincu son maître, le Seigneur Démon Sithhud, revendiquant le royaume pour lui-même. Alors que la parole du géant démoniaque immortel se répandait à travers les plans et le royaume des mortels, de nombreux prêtres géants du givre se tournèrent pour vénérer l'agressif Kostchtchie, le Froid-Sans-Mort, abandonnant leur dieu souvent endormi, Thremyr.

Kostchtchie est inhabituel pour un Seigneur Démon en ce qu'il n'était ni un Qlippoth ni une âme morte qui a progressé d'une larve gonflée par le péché à un plus grand démon puis en un seigneur démon. Il ne mourut jamais mortel et l'immortalité que Baba Yaga lui accorda lui permit de contourner le processus normal par lequel les âmes mauvaises deviennent des démons. Pendant des années de vie dans les Abysses

à absorber les essences de ce Plan et de ses ennemis, Kostchtchie se transforma lentement en démon, et la défaite de Sithhud le transforma en un Seigneur Démon capable d'accorder des sorts à ses disciples. En tant que Seigneur Démon, il est effectivement immortel et sans âge; il ne peut être détruit que par la violence. Kostchtchie est très jeune pour un Seigneur Démon, n'ayant passé que deux millénaires dans ce rôle, et moins d'un siècle en tant que mortel. Il est donc très prudent lorsqu'il traite avec d'autres Seigneurs Démoniaques, se méfiant de leur plus grande expérience et de leurs plans étranges qui les ont conduit à leur actuelle existence.

En même temps, il se considère comme supérieur à eux, car il était autrefois un humain et est monté à un tel pouvoir sans mourir. Kostchtchie est conduit par deux choses: le désir et la vengeance. Il veut désespérément le torque contenant le fragment de son âme, craignant que celui qui le détient puisse être la clé de sa perte, et espérant qu'il pourrait l'utiliser pour enlever ses difformités. Il blâme à juste titre Baba Yaga pour ses mutations physiques, et croit que peut-être elle seule peut inverser la transformation - et si elle refuse, la tuer peut inverser le sort de toute façon. En tant qu'humain, il croyait que les femmes n'étaient bonnes que pour l'élevage. En tant que démon, il n'a pas besoin de se reproduire, et a attisé avec son âge - un vieux mépris dans une haine ardente des femmes - avec Baba Yaga comme l'amadou qui a nourri cette braise dans une flamme.

Avec ses adorateurs, Kostchtchie est cruel mais juste. Que les adorateurs soient de vrais lanceurs de sorts ou créatures ayant reçu le pouvoir grâce à l'Obédience Démoniaque (voir Obédience et Bienfaits), il leur donne beaucoup de liberté pour utiliser sa magie, sachant qu'il peut faire des demandes pour des tâches spécifiques si nécessaire, sous peine de retirer les pouvoirs accordés. Si un adorateur meurt à son service, son âme devient une larve dans son royaume et il peut prévoir un usage ultérieur. La seule restriction qu'il impose à ses fidèles est l'ordre de suivre ses commandements (voir Commandements). Bien qu'il soit originaire de Golarion, il a des adorateurs sur d'autres mondes, et par conséquent ses prêtres gagnent rarement toute son attention. Les prières démoniaques lui sont généralement adressées par des portails démoniaques (comme pour les Alliés Planaires), bien que si un chef tribal devient un prêtre, Kostchtchie fait parfois un effort pour lui parler en guise de faveur.



En tant que Seigneur Démoniaque de la Vengeance, Kostchtchie s'attend à ce que ses partisans souhaitent se venger. Comme il est incapable de frapper directement Baba Yaga, il ordonne à ses adorateurs de la blesser par procuration, en attaquant ses serviteurs, ses enfants et ses laquais, en particulier dans la région d'Irrisen. La plupart de ses disciples sont



plus à l'aise dans le froid que dans la chaleur, et il enseigne que les pouvoirs obscurs conférés par l'Obédience finiront par couvrir le monde de givre, permettant à ses fidèles de conquérir et de piller encore plus de territoires. Il méprise toute créature intelligente plus petite qu'un humain, y compris les nains, les gnomes et les halfelins, les qualifiant de "crottes de rat" et les jugeant indignes d'être même des esclaves.

Kostchtchie apparaît comme un immense géant du givre déformé avec des jambes tordues, de minuscules yeux blancs et une épaisse barbe emmêlée dans laquelle sont tissées des douzaines de crânes. Ces crânes sont des trophées qu'il a pris de gens qu'il a tués, en particulier des rois mortels et des prêtres de confessions rivales. Il porte toujours son marteau de guerre en adamantium, une arme trop énorme pour que même le géant du givre le plus puissant ne puisse le soulever sans difficulté ; mais lui, Kostchtchie, le manie avec aisance. Dans les représentations, il est dépeint comme un immense géant avec des crânes dans sa barbe et portant un marteau de guerre; mais certaines représentations ne montrent que sa tête et sa barbe, emmêlées avec des crânes, accompagnées d'une image de son marteau.

Lorsque Kostchtchie est satisfait, les armes infligent des dégâts supplémentaires (comme si elles devenaient temporairement des armes « de givre » ou « de givre intense »), les ennemis glissent sur la glace ou leurs armes se brisent, et les chiens et les loups donnaient naissance à des chiots blancs devenant des Loups de l'Hiver.

Quand Kostchtchie est en colère, même les blessures mineures saignent abondamment, les barbes s'emmêlent, et les fils premiers-nés sont affublés d'os déformés ou brisés.

Kostchtchie est Chaotique Mauvais, et ses sphères d'influence sont le froid, les géants et la vengeance. Son arme de prédilection est le Marteau de Guerre, et son symbole dépeint un marteau de guerre sculpté dans la glace. Ses Domaines sont le Chaos, le Mal, la Force et la Guerre. Sa foi est commune dans le Royaume des Seigneurs Mammouth, la Couronne du Monde, et Iobaria ; principalement parmi les créatures monstrueuses, bien que quelques tribus barbares dispersées le vénèrent comme leur dieu de bataille. Ses prêtres sont des adeptes, des clercs ou des rangers. Beaucoup de fidèles de Kostchtchie sont des géants du froid, mais des ettins, des géants des collines, des trolls de glace, des ogres et des barbares humains dans les régions froides lui rendent service (comme le fait parfois le dragon blanc). Généralement les adeptes de Kostchtchie sont rustiques et violents, et utilisent leur pouvoir pour opprimer les femmes/femelles de leur tribu (même les trolls, qui sont normalement matriarcaux, ont tendance à suivre cette structure familiale). Enclins à de violents accès de colère ou favorisant des complots de vengeance en réponse aux insultes et aux affronts les plus infimes, ils écoutent beaucoup et parlent peu, de peur de donner une excuse à un rival pour se faire attaquer.

Les services rendus au Froid-Sans-Mort impliquent généralement de sacrifier une victime, soit dans le cadre d'une Obéissance ou simplement en perçant ou écrasant la poitrine du sacrifié avec de la glace, lentement ou rapidement selon le tempérament du prêtre ; ou si la victime est une sorcière. Dans les tribus géantes, le sacrifié est habituellement consommé par la suite, bien que cette pratique soit rare dans les cultes humains. L'histoire de Kostchtchie est chantée pendant le rituel, et de la musique l'accompagne ; musique généralement faite sous la forme de percussions (habituellement frapper sur un bouclier), une flûte de pan ou une simple harpe (avec des cordes faites d'un sacrifice antérieur). Compte tenu de la brutalité de cet impitoyable Seigneur Démon, ses partisans ont peu d'intérêt pour l'amour et l'affection. Au lieu de cela, ils créent des pactes de sang entre les mâles alliés, des frères, un père, un fils ou un neveu, ou parfois des camarades d'armes. Ceci est une promesse faite sous le nom de Kostchtchie de poursuivre la vengeance d'un frère de Pacte, s'il est tué ou honteux ou incapable de le faire lui-même.

