



le Scriptorium

présente :

une aide pour
Fantasy Craft



LA SAGA DU SORCELEUR

BESTIAIRE



UNE AIDE DE JEU POUR FANTASY CRAFT PAR AEGIS

Pour utiliser ce document, vous aurez besoin du livre de base de Fantasy Craft et de *La Saga du Sorceleur*, disponible sur [le Scriptorium](http://le-scriptorium.com).

Avant-propos

Cette aide de jeu présente un bestiaire complet pour l'univers de *la Saga du Sorceleur*. Le livre de base de *Fantasy Craft*, édité en français par le 7^{ème} Cercle et le guide de *la Saga du Sorceleur* (disponible gratuitement sur [leScriptorium](http://leScriptorium.com)) sont nécessaires à l'utilisation de ces PNJ.

Les images qui illustrent ce document sont issues du site witcher.wikia.com et sont la propriété de CD Projekt RED. Pour ces illustrations et la mine d'informations que contient ce wiki (et qui a largement contribué à la rédaction de cette aide de jeu), que ses contributeurs soient ici remerciés.

Note technique

Sauf contre-indication, la plupart des monstres de *La Saga du Sorceleur* souffrent d'un *talon d'Achille* contre l'argent. Si vous souhaitez utiliser directement un monstre issu du livre de base de *Fantasy Craft*, ajoutez cette faiblesse à son profil existant. De fait, l'argent est réputé pour être très efficace contre les monstres fantastiques. En revanche, les humanoïdes ne sont pas affectés par son pouvoir et seront combattus plus efficacement avec des armes en acier, au tranchant plus effilé.

Table des matières

Arachas	3	Golem.....	9	Pixes.....	16
Barghest	3	Harpies.....	9	Scolopendromorphe	16
Bloedzuiger	3	Iphrite.....	9	Spectres	16
Bullvore.....	4	Keyran.....	10	Strige.....	17
Charognards	4	Kikimorrhes.....	10	Succube	18
Dagon.....	5	Koshchey	11	Tête-de-mort	18
Draugr	6	Loup-garou	12	Troll.....	18
Ékinoppes.....	6	Mutants.....	12	Vampires	19
Endriagues.....	7	Nekker	13	Vodyanoi.....	20
Épouvanteur.....	8	Noyeurs.....	14	Zeugle.....	20
Gargouille.....	8	Ornithosaures	14		



Arachas

Attirés par les zones sombres et humides, comme les grottes ou les abords d'une rivière dans les forêts les plus denses, les arachas sont souvent les plus gros prédateurs des environs. Ressemblant à d'énormes araignées camouflées dans la végétation, ils sont capables de s'en prendre à des animaux de toute taille et même à des humains. Leur comportement reproduit celui des plus petites araignées et ils dévorent toujours leurs proies à l'abri dans leur repère.

Tactiques : Protégé par une épaisse et lourde carapace, l'arachas n'est pas aussi vif qu'une araignée commune, ce qui ne l'empêche pas de charger sauvagement ses proies. Secréant un poison hautement toxique, il n'hésite pas à prolonger le combat jusqu'à ce que sa proie s'effondre de douleur.

Arachas (Grand Animal Marchant — 86 PX) : For 16, Dex 10, Con 12, Int 4, Sag 10, Cha 8 ; Tai G (2x2, Allonge 1) ; Vit 6 m au sol ; Init II ; Att VI ; Déf III ; JS IV ; Santé V ; Comp — ; CS : Acrobaties II, Athlétisme III, Détection II ; Options : *attaque en charge, caméléon I (forêt/jungle), endurance aux dégâts (chaleur, feu), immunisé aux contagions, réduction des dégâts 5, robuste I, stabilité, talon d'Achille (argent), vision dans le noir I*

Attaques/Armes : Morsure III (dég 2d10+3 létaux + poison débilitant ; crit 17-20 ; améliorations : venimeuse), Piétinement II (dég 1d10+3 létaux ; crit 19-20 ; notes : Moyen et inférieur uniquement, Vig (DD égal aux dégâts) ou *renversé*)

Trésor : 3T

Barghest

Le barghest est un fantôme dévoré par la haine qui se matérialise dans le monde des vivants sous l'apparence d'un énorme chien. Contrairement à la plupart des fantômes, un barghest n'apparaît pas spontanément : il doit être invoqué. Ces créatures sont appréciées en tant qu'assassins et causent une peur panique chez les gens superstitieux. Elles sont vues comme l'annonce d'un grand malheur à venir. Mais le seul véritable malheur, c'est la venue du barghest lui-même pour sa proie désignée.

Tactiques : Féroce, impitoyable et incapable d'éprouver de la peur, le barghest est l'assassin

idéal. En groupe, les barghest assaillent leur proie de tous les côtés jusqu'à ce qu'elle présente une faille.

Barghest (Esprit Marchant — 60 PX) : For 12, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1x1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf IV ; JS II ; Santé IV ; Comp I ; CS : Athlétisme III, Détection V ; Options : *immunité à l'état (effrayé, secoué), immunité aux contagions, sans peur II, sens aiguisé (odorat), talon d'Achille (argent)*

Armes/Attaques : Morsure III (dég 2d8+1 létaux ; crit 17-20 ; améliorations : *étreinte*)

Trésor : 4T

Bloedzuiger

Les bloedzuigers sont d'immondes créatures des marais qui se nourrissent du sang des vivants. Ils ont de nombreux points communs avec les sangsues, mais certainement pas la taille. Hauts de presque un mètre cinquante et pesant aisément dans les cent kilos, les bloedzuigers sont lourds et lents. Un seul de ces monstres peut vider un homme adulte de son sang en une minute, puis emplir son corps de sucs acides qui le digèrent de l'intérieur avant qu'il ne termine son festin en temps voulu.

Tactiques : Le bloedzuiger poursuit sa proie avec acharnement, à défaut de célérité. Au corps-à-corps, c'est un adversaire redoutable. Ses morsures



suintent d'un acide sulfurique capable de ronger une armure en quelques instants. Lorsqu'il est tué, son corps explose en une gerbe corrosive qui a causé la fin inopinée de plus d'un imprudent.

Bloedzuiger (Bête Marchante — 64 PX) : For 10, Dex 8, Con 10, Int 7, Sag 10, Cha 6 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol ; Init I ; Att IV ; Déf III ; JS IV ; Santé IV ; Comp I ; CS : Athlétisme IV ; Options : *aquatique I, immunité à l'état (étourdi, secoué), immunité aux contagions, immunité aux dégâts (acide), lourdaud, putréfaction morbide (acide), réduction des dégâts 2, talon d'Achille (argent, feu)*

Armes/Attaques : Morsure I (dég 1d8 acide ; crit 18-20 ; améliorations : *étrainte*), Constriction I (dég 1d10 acide ; crit — ; notes : bénéfice de Lutte), Suction (attaque vampirique II ; Vigueur DD 15 ou 1 létal par NO et le PNJ est soigné d'autant ; améliorations : *attaque surnaturelle (Constriction)*)

Trésor : 2T

Bullvore

Bien qu'il partage le régime des charognards, le bullvore est une monstruosité unique en son genre. Ressemblant à un immense sac de chair surmonté d'une tête de bison, son être est marqué par le chaos : des cornes diaboliques, des membres inertes qui pendent de son corps grotesque, des sabots fendus, des griffes épaisses et des dents acérées pour mieux déchiqueter la chair humaine...

Tactiques : Individualiste mais assez intelligent pour utiliser des serviteurs, le bullvore s'entoure volontiers de charognards qui le préviennent de toute menace. Face à un ennemi teigneux, il charge avec rage et crache une ignoble bave corrosive.

Bullvore (Grand Mort-Vivant Marchant — 90 PX) : For 18, Dex 10, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 10 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 6 m au sol ; Init I ; Att VI ; Déf II ; JS III ; Santé VI ; Comp I ; CS : Athlétisme III, Détection IV, Tactiques II ; Options : *attaque en charge, festin, réduction des dégâts 3, robuste I, sensibilité à la lumière, vision dans le noir II*

Attaques/Armes : Cornes III (dég 2d8+4 non-létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *sanglantes*), Coup II × 2 (dég 1d8+4 létaux ; crit 19-20), Morsure I (dég 1d10+4 létaux ; crit 18-20), Crachat acide (attaque de dégâts II : projectile de 6 m ; 1d6 acide par 2 NM ; Réf DD 15 pour 1/2 dégâts)

Trésor : 4T

Charognards

Les charognards sont la plaie des Royaumes du Nord. Ces sinistres morts-vivants, qui ont pour sale habitude de se nourrir de chair humaine, errent partout où règne la mort : les champs de bataille et les charniers, mais aussi les cimetières et même les cryptes les mieux protégées. Ils jettent généralement leur dévolu sur les cadavres, mais poussés par la faim ou dérangés sur leur territoire, les charognards s'en prennent volontiers aux vivants.

Algoule : L'algoule ressemble à une goule très massive à la peau flétrie. Il semble que ce soit le stade suivant de "l'évolution" des goutes. À ce niveau, l'algoule perd son goût pour les cadavres pourris et commence à favoriser la viande fraîche. Ses crocs aiguisés sécrètent une substance mortelle appelée cadavérine, qui contamine le sang de ses victimes.

Décharneur : Le décharneur est le plus puissant et le plus rare des charognards. Lorsqu'il en apparaît un dans un charnier ou un cimetière, il en prend systématiquement le contrôle. Extrêmement violent et amateur de viande fraîche, il dévore volontiers ses proies vivantes alors qu'elles se débattent encore.

Dévoreur : Les dévoreurs ont acquis le surnom de sorcières nocturnes, en raison de leurs ressemblances à d'horribles femmes dodues et de leur cruauté sans égale. Un dévoreur est notablement plus malin qu'une goule, privilégie la viande fraîche, chasse en groupe et n'hésite pas à tendre des pièges vicieux à ses victimes.

Goule : La goule est le type de charognard le plus commun. Elle ressemble vaguement à un homme en décomposition ayant régressé à un stade presque animal. Elle se tient debout, mais voûtée, et sa musculature se développe de façon aussi contre-nature qu'impressionnante. Elle craint la lumière vive, mais contrairement à de nombreuses légendes, la morsure d'une goule n'est pas contagieuse.

Graveir : Plus grand et fort qu'une algoule, le graveir n'est plus qu'une masse de chairs mortes mues par la seule volonté de se nourrir. Des excroissances osseuses saillent de son crâne et des dents et griffes effilées en font un redoutable chasseur. Le graveir a un appétit tout particulier pour la moelle osseuse.

Putréfacteur : Ressemblant à une goule difforme, la chair du putréfacteur est une masse bulbeuse en pleine décomposition. Il ne s'agit peut-être pas que d'une apparence, car lorsqu'il est grièvement blessé, ce charognard explose en une gerbe de viscères et de lymphes acides.

Tactiques : Le charognard typique n'emploie guère de tactique évoluée. Il compte avant tout sur son incroyable force et sa résistance à la douleur pour mettre ses ennemis en pièces.

Algoule (Mort-Vivant Marchant — 55 PX) : For 15, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att VI ; Déf IV ; JS V ; Santé VI ; Comp II ; CS : Camouflage III, Détection IV ; Options : *festin, rejets d'outre-tombe, sensibilité à la lumière, talon d'Achille (argent, feu), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Morsure IV (dég 2d8+2 létaux ; crit 16-20)

Trésor : 3T

Décharneur (Mort-Vivant Marchant — 120 PX) : For 18, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf V ; JS V ; Santé VI ; Comp II ; CS : Athlétisme V, Camouflage III, Détection VI ; Options : *festin, réduction des dégâts 5, rejets d'outre-tombe, robuste I, sensibilité à la lumière, stabilité, talon d'Achille (argent), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Morsure IV (dég 2d8+4 létaux ; crit 16-20), Griffes III × 2 (dég 2d6+4 létaux ; crit 19-20), Attaque vampirique III (Vigueur DD 15 ou 1 létaux par NO et le PNJ est soigné d'autant ; améliorations : *attaque surnaturelle (Morsure)*)

Trésor : 3T

Dévoreur (Mort-Vivant Marchant — 80 PX) : For 15, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att VI ; Déf V ; JS V ; Santé VI ; Comp III ; CS : Camouflage IV, Détection V, Tactiques V ; Options : *don (Combat en meute I, II), festin, rejets d'outre-tombe, sensibilité à la lumière, stabilité, talon d'Achille (argent, feu), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Morsure IV (dég 2d8+2 létaux ; crit 16-20)

Trésor : 3T

Goule (Mort-Vivant Marchant — 45 PX) : For 15, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag

10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf IV ; JS IV ; Santé V ; Comp II ; CS : Camouflage III, Détection IV ; Options : *festin, sensibilité à la lumière, talon d'Achille (argent, feu), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Morsure III (dég 2d8+2 létaux ; crit 17-20)

Trésor : 3T

Graveir (Mort-Vivant Marchant — 90 PX) : For 16, Dex 10, Con 12, Int 8, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att VI ; Déf V ; JS V ; Santé VI ; Comp II ; CS : Athlétisme III, Camouflage III, Détection V ; Options : *festin, réduction des dégâts 3, rejets d'outre-tombe, sensibilité à la lumière, stabilité, talon d'Achille (argent), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Morsure IV (dég 2d8+2 létaux ; crit 16-20), Griffes II × 2 (dég 1d6+3 létaux ; crit 19-20)

Trésor : 3T

Putréfacteur (Mort-Vivant Marchant — 50 PX) : For 12, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf III ; JS III ; Santé IV ; Comp II ; CS : Camouflage III, Détection IV ; Options : *festin, putréfaction morbide (acide), talon d'Achille (argent), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Griffes III (dég 2d6+1 létaux ; crit 19-20)

Trésor : 3T



Dagon

Dagon est un être dont la puissance dépasse l'imagination. Il est vénéré tel un dieu par de nombreuses tribus vodyanoi et quelques sectes humaines. Seigneur du dessous (de tout ce qui vit sous les océans), Dagon est un dieu vengeur et destructeur, qui semble avoir un goût tout particulier pour l'annihilation des espèces intelligentes. En réalité, Dagon ne se manifeste jamais en personne, et le jour où il le fera pourrait bien être le dernier de l'humanité. Mais lorsque ses adorateurs l'invoquent, un de ses avatars mortels répond parfois à



l'appel. Nul ne pourrait prétendre les connaître les raisons qui le poussent à le faire. Mais une chose est sûre : elles ne sont certainement pas compatibles avec la survie des hommes en ce monde.

Tactiques : Mettons tout de suite quelque chose au clair : Dagon ne peut être tué. Son avatar, en revanche, peut être banni ou vaincu, même si Dagon est susceptible de vouloir un jour exercer sa vengeance. En tant que dieu immortel donc, il attaque brutalement, sans se préoccuper de sa sécurité.

Dagon (Grande Horreur Marchante — 250 PX) : For 20, Dex 10, Con 20, Int 10, Sag 20, Cha 20 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 6 m au sol ; Init I ; Att IX ; Déf II ; JS VIII ; Santé X ; Comp IV ; CS : Athlétisme V, Détection V ; Options : *amorphe, aquatique II, défense magique V, défense monstrueuse II, effrayant, entrée dramatique, éternel, grand nageur IV, immunité à l'état (effrayé, étourdi, fasciné, renversé, secoué), immunité au renvoi, impact, impressionnant, prudent II, réduction des dégâts 10, résistance aux dégâts (léta, non-léta), robuste V, sans peur II, seul contre tous, sournois, talon d'Achille (argent), stabilité, terrifiant*

Armes/Attaques : Coup V (dég 3d8+5 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *acéré 20, PA 4*)

Trésor : 1T

Draugr

Les draugr sont les esprits désincarnés des soldats et chevaliers ayant péri au cours de batailles particulièrement atroces. Toujours armés et vêtus de leur armure, ces zombis du carnage revivent éternellement la bataille qui les a vus mourir puis renaître. Les imprudents qui perturbent leur éternel champ de bataille sont perçus comme des ennemis et combattus avec ardeur. Même détruit, le draugr se recompose en quelques jours. Tant que la malédiction perdure, il devra revivre son ultime bataille.

Tactiques : Les draugr sont des soldats, des chevaliers ou même des commandeurs expérimentés. Ils combattent donc avec intelligence et ne font preuve d'aucune pitié. Après tout, ils sont en guerre.

Draugr (Mort-Vivant Marchant — 62 PX) : For 15, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att VI ; Déf V ; JS III ; Santé V ; Comp II ; CS : Athlétisme III, Détection IV, Tactiques V ; Options : *aptitude de classe (Soldat : blessures de guerre II, instinct de tueur, un coup d'avance), don (Maîtrise du bouclier I, II & III), éternel, talon d'Achille (argent)*

Attaques/Armes : bouclier en acier (dég 1d4+4 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : *garde +2*), épée bâtarde (dég 1d10+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *massive*) ou hache (dég 1d10+4 létaux ; crit 20 ; propriétés : *PA 2*) ou fléau (dég 1d8+4 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : *PA 2*)

Équipement : armure intermédiaire de plaques

Trésor : 1B, 1E, 1T



Ékinoppes

Les ékinoppes sont des plantes carnivores géantes qui prennent racine dans les marais, à l'endroit exact où un meurtre particulièrement odieux a été commis et n'a jamais été vengé. Elles s'en prennent avant tout aux assassins, mais dans leur fureur, elles attaquent bien souvent tous ceux qui passent à proximité.

Ékinoppe : L'ékinoppe commune est déjà un vrai danger public. Quasiment invisible dans son habitat naturel, elle est un piège mortel pour ceux qui ignorent son existence et sa position.

Ékinoppyre : Une ékinoppyre apparaît généralement là où fut commis un crime si révoltant qu'il offensa même les dieux. Plutôt nocturne, elle est suffisamment dangereuse pour que même les sorciers s'en méfient... avec raison.

Tactiques : En raison de son enracinement, une ékinoppe est obligée de développer des tactiques inhabituelles. Elle reste terrée dans le sol jusqu'à ce que sa proie passe à proximité, puis attaque avec une rare violence, profitant de son allonge. Si sa proie tente de s'enfuir, les épines venimeuses qu'elle projette finissent de l'achever.

Ékinoppe (Très Grande Plante Immobile — 70 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 6, Sag 10, Cha 8 ; Tai TG (1×1, Allonge 4) ; Vit — ; Init V ; Att VII ; Déf IV ; JS III ; Santé IV ; Comp I ; CS : Camouflage IV, Détection III ; Options : *caméléon II (marais), immunité à l'état (aveuglé, effrayé, étourdi, hémorragique, renversé, secoué), talon d'Achille (argent, feu)*

Armes/Attaques : Morsure I (dég 1d12 lésaux ; crit 17-20), Épines empoisonnées (Attaque de dégâts I, rayon de 20 cases : 1d4 lésaux par 2 NM + poison nécrosant, Réflexes DD 10 pour 1/2 dégâts ; améliorations : *venimeuse*)

Trésor : 2T

Ékinoppyre (Très Grande Plante Immobile — 90 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 6, Sag 10, Cha 10 ; Tai TG (1×1, Allonge 5) ; Vit — ; Init VI ; Att IX ; Déf V ; JS V ; Santé VI ; Comp I ; CS : Camouflage VI, Détection IV ; Options : *caméléon II (marais), immunité à l'état (aveuglé, effrayé, étourdi, hémorragique, renversé, secoué), nocturne, talon d'Achille (argent, feu)*

Armes/Attaques : Morsure III (dég 2d12 lésaux ; crit 16-20), Épines empoisonnées (Attaque de dégâts III, rayon de 20 cases : 1d8 lésaux par 2 NM + poison nécrosant, Réflexes DD 20 pour 1/2 dégâts ; améliorations : *venimeuse*)

Trésor : 2T

Endriagues

Ces créatures arachnides ressemblant à un croisement entre une araignée et un scorpion, mais avec la carrure d'un ours, infestent les marais et les régions forestières humides. Elles installent leur nid dans les arbres et peuvent transformer plusieurs hectares de forêt en une gigantesque colonie.

Endriague commune : La plupart des endriagues sont des ouvrières chargées de collecter nutriments et matériaux indispensables à la colonie. Elles sont de piètres combattants mais peuvent encaisser des coups violents grâce à leur épaisse chitine.

Guerrier endriague : Les guerriers ont pour mission de faire la guerre entre colonies, mais ils sont tout aussi aptes à éliminer les intrus.

Reine endriague : Contrairement à la plupart des reines de colonies animales, la reine endriague est une force de la nature. Blindée d'une carapace impénétrable et munie de mandibules puissantes, elle peut trancher un homme en deux d'un seul coup.

Tactiques : Les endriagues ne sont ni rapides ni agiles, mais compensent par leur grande résilience. Elles chargent leurs proies avec férocité, ce qu'un combattant expérimenté saura éviter. Néanmoins, leur queue dardée de poison et leurs mandibules acérées restent une menace à ne pas négliger.

Endriague commune (Animal Marchant — 46 PX) : For 12, Dex 10, Con 10, Int 2, Sag 6, Cha 2 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init I ; Att III ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp — ; CS : Acrobaties II, Athlétisme III, Camouflage II, Détection I ; Options : *attaque en charge, esprit de ruche, grand grimpeur II, immunité aux contagions, réduction des dégâts 2, sans peur II, talon d'Achille (argent)*

Attaques/Armes : Mandibules I (dég 1d8+1 lésaux ; crit 18-20), Queue I (dég 1d8+1 lésaux ; crit 20 ; améliorations : *allonge +1*)

Trésor : 2T

Guerrier endriague (Animal Marchant — 80 PX) : For 15, Dex 10, Con 12, Int 3, Sag 10, Cha 3 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att V ; Déf VI ; JS IV ; Santé V ; Comp — ; CS : Acrobaties III, Athlétisme IV, Camouflage II, Détection II ; Options : *attaque en charge, esprit de ruche, grand grimpeur II, immunité aux contagions, réduction des dégâts 5, sans peur II, talon d'Achille (argent)*

Attaques/Armes : Mandibules III (dég 2d8+2 lésaux ; crit 17-20), Queue II (dég 1d8+2 lésaux + poison nécrosant ; crit 19-20 ; améliorations : *allonge +1, venimeuse*)

Trésor : 2T

Reine endriague (Grand Animal Marchant — 110 PX) : For 18, Dex 10, Con 16, Int 5, Sag 12, Cha 5 ; Tai G (2×2, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init



III ; Att VI ; Déf V ; JS IV ; Santé VI ; Comp — ; CS : Acrobaties IV, Athlétisme V, Camouflage II, Détection III ; Options : *attaque en charge, esprit de ruche, grand grimpeur II, immunité aux contagions, réduction des dégâts 8, sans peur II, stabilité, talon d'Achille (argent)*

Attaques/Armes : Mandibules V (dég 3d8+4 létaux ; crit 16-20), Queue III (dég 2d8+4 létaux + poison nécrosant puissant ; crit 19-20 ; améliorations : *allonge +1, venimeuse*), Piétinement I (dég 1d10+4 létaux ; crit 20 ; notes : Moyen et inférieur uniquement, Vig (DD égal aux dégâts) ou *renversé*)
Trésor : 2T

Épouvanteur

L'épouvanteur est le résultat contre-nature des expériences d'un mage très puissant disposant de connaissances avancées en matière de mutations. Rares sont les mages à avoir jamais réussi à créer pareille horreur et tous s'en sont un jour mordu les doigts. Ressemblant à un gigantesque hybride de mante religieuse et de crabe, l'épouvanteur est doté d'une épaisse carapace le rendant quasiment invincible. Même ses faiblesses de mutant sont largement compensées par sa capacité à encaisser les pires blessures et son origine magique l'immunise à de nombreux états préjudiciables. Sa seule véritable faiblesse sont les sons à haute fréquence.

Tactiques : L'épouvanteur n'est peut-être pas un esprit évolué, mais il dispose de tous les instincts nécessaires pour être un adversaire mortel. Il a tendance à séparer ses proies pour les empêcher de faire front et il sait utiliser l'environnement à bon escient pour handicaper ses ennemis.

Épouvanteur (Gigantesque Bête Marchante — 196 PX) : For 22, Dex 10, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 10 ; Tai Gig (5×5, Allonge 3) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att VI ; Déf X ; JS IX ; Santé X ; Comp I ; CS : Athlétisme IV ; Options : *attaque monstrueuse I, défense magique VI, défense monstrueuse II, effrayant, furie II, immunité à la condition (aveuglé, effrayé, fasciné, paralysé, pris en tenaille, sanguinolent, secoué), immunité aux contagions, impact, réduction des dégâts 5, robuste II, sans peur II, seul contre tous, stabilité, talon d'Achille (argent, son), terrifiant*

Armes/Attaques : Pattes III × 6 (dég 2d10+6 létaux ; crit 19-20)

Trésor : 2T

Gargouille

Les gargouilles sont des statues de pierre animées par magie pour protéger les intérêts de sorciers disparus depuis des siècles. La plupart ont perdu toute magie, mais certaines ont conservé une étincelle de pouvoir et s'éveillent dès qu'un intrus pénètre les lieux dont elles ont la charge. Elles n'ont aucune autre fonction ni aucun autre but et sont incapables de raisonner, contrairement à certains golems.

Tactiques : Les gargouilles sont des créatures de pierre, aussi sont-elles extrêmement résistantes et ont très peu de faiblesses. Capables de se téléporter dans le dos de leurs ennemis, elles les pilonnent de coups jusqu'à ce qu'ils expirent.

Gargouille (Créature Artificielle Marchante/Volante — 100 PX) : For 20, Dex 8, Con 14, Int 1, Sag 14, Cha 1 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 3 m au sol, 6 m en vol ; Init I ; Att V ; Déf II ; JS IV ; Santé VI ; Comp I ; CS : Athlétisme VI, Détection VI ; Options : *don (Attaque en puissance), impact, réduction des dégâts 5, sans peur II, sens aiguisés (ouïe, vue), sort naturel (Porte Dimensionnelle), stabilité, vision dans le noir I*

Attaques/Armes : Coup V (dég 3d6+5 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *acéré 4, PA 2*)

Trésor : 2T



Golem

Les golems sont des créatures de pierre animés par magie. De tous temps, les mages ont eu conscience de leur fragilité et de leur besoin de protection. Un golem remplit ce rôle à la perfection, puisqu'il est virtuellement indestructible et obéit sans discuter aux ordres de son maître. Chaque golem est unique, son architecture étant influencée par son créateur. Mais chacun d'entre eux est une force de la nature qu'aucun mortel ne devrait avoir à affronter.

Tactiques : Le golem n'attaque que si son maître l'ordonne ou est menacé. En revanche, ses ripostes sont implacables. Étant immunisé à la magie et tout ce qui pourrait l'handicaper, c'est un formidable adversaire qui ravage tout sur son passage.

Golem (Très Grande Créature Artificielle Marchante — 135 PX) : For 24, Dex 6, Con 14, Int 4, Wis 10, Cha 4 ; Tai TG (3×3, Allonge 2) ; Vitesse 4 cases au sol ; Init I ; Att IV ; Déf V ; JS II ; Santé VII ; Comp I ; CS : Athlétisme VI ; Options : *défense magique VI, endurance aux dégâts (létaux), impact, lourdaud, réduction des dégâts 8, robuste II, sans peur II, stabilité, talon d'Achille (électricité), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Coup IV (dég 2d10+7 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *étreinte*), Constriction III (dég 4d8+7 létaux ; crit — ; notes : *avantage de lutte*), Piétinement III (dég 2d12+7 non-létaux ; crit 19-20)

Trésor : 1T (cœur d'obsidienne de golem)

Harpies

Les harpies sont des créatures tauriques au corps de femme et aux ailes de vautour. Leurs mains et pieds se terminent par des serres effilées et leur tête est un ignoble amalgame de traits humanoïdes et de rapace. Elles ont une intelligence quasi-animale et vivent en nichées. Ce sont des créatures agressives et territoriales mais peu hardies.

Harpie commune : Les harpies communes sont des kleptomanes irrésistiblement attirées par tout ce qui brille. Elles attaquent donc tantôt pour se nourrir, tantôt pour s'emparer de quelque breloque portée trop ostensiblement.

Celano : Les harpies celano sont les seules à avoir développé une forme limitée d'intelligence. Plutôt que des brillants, elles dérobent les rêves de leurs victimes, pour ne leur laisser que des cauchemars.

Erynie : Plus fortes et robustes que les autres harpies, les erynies sont protégées par d'épaisses excroissances osseuses. Elles sont reconnaissables aux éclats de cristal qui leur entourent les poignets.

Tactiques : Les harpies utilisent des tactiques de guérilla rudimentaires. Leur meilleur atout est leur vol gracieux, qui leur permet d'attaquer en piqué. Mais leur corps fragile est leur talon d'Achille.

Harpie (Bête Volante/Marchante — 46 PX) : For 10, Dex 14, Con 10, Int 4, Sag 10, Cha 6 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 18 m en vol ailé, 6 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf IV ; JS II ; Santé II ; Comp I ; CS : Acrobaties VI, Camouflage II, Détection V ; Options : *attaque en charge, nuée, sens aiguisés (vue), talon d'Achille (argent, contondant, feu)*

Attaques/Armes : Serres II (dég 1d6+2 létaux ; crit 19-20 ; améliorations : *finesse, sanglantes*)

Trésor : 2B, 1T

Celano (Bête Volante/Marchante — 60 PX) : For 10, Dex 14, Con 10, Int 8, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 18 m en vol ailé, 6 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf IV ; JS IV ; Santé III ; Comp II ; CS : Acrobaties VI, Détection V, Psychologie III ; Options : *attaque en charge, sens aiguisés (vue), sort naturel (Assassin Imaginaire, Sommeil II), sommeil léger, talon d'Achille (argent, contondant, feu)*

Attaques/Armes : Serres II (dég 1d6+2 létaux ; crit 19-20 ; améliorations : *finesse, sanglantes*)

Trésor : 2B, 1T

Erynie (Bête Volante/Marchante — 72 PX) : For 14, Dex 14, Con 12, Int 8, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 18 m en vol ailé, 6 m au sol ; Init IV ; Att V ; Déf IV ; JS III ; Santé IV ; Comp II ; CS : Acrobaties VI, Athlétisme IV, Détection III ; Options : *attaque en charge, don (Coup de pied I, II & III), réduction des dégâts 2, sens aiguisés (vue), talon d'Achille (argent, feu)*

Attaques/Armes : Serres IV (dég 2d6+2 létaux ; crit 19-20 ; améliorations : *acérées 4, sanglantes*)

Trésor : 2B, 1T

Iphrite

Les iphrite sont des esprits élémentaires du feu, parfois appelés génies, originaires d'un autre plan. Intelligents d'une manière très différente de la nôtre, ils sont parfois invoqués par des mages puissants pour éliminer quelqu'un, mais les contrôler

est un jeu dangereux. Les iphrites sont des créatures de flammes quasiment dénuées de faiblesses, sans compter qu'ils peuvent d'une pensée passer dans le plan de l'ectoplasme pour se mettre à l'abri.

Tactiques : Les iphrites attaquent leurs ennemis avec une tactique étrange que la psyché humaine ne saurait comprendre. Leurs mouvements semblent erratiques et leurs décisions n'ont parfois aucun sens.

Iphrite (Petit Esprit Élémentaire Volant — 65 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Wis 10, Cha 10 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 4 cases en vol ; Init IV ; Att III ; Déf IV ; JS V ; Santé III ; Comp III ; CS : Acrobaties IV, Détection IV ; Options : *défense magique III, immunité à l'état (étourdi, renversé), immunité aux dégâts (feu), résistance aux dégâts (létaux), talon d'Achille (argent, froid)*

Armes/Attaques : Morsure I (dég 1d6 feu ; crit 18-20), Incinération (attaque de dégâts II, cône de 4 cases : 1d6 feu par 2 NO, Réflexes DD 15 pour demi-dégâts ; améliorations : PA 4)

Trésor : 2T (pyrite, ectoplasme)

Keyran

Créatures des profondeurs aquatiques, le keyran est une sorte de pieuvre d'eau douce. Carnivore, sa taille ne lui permet cependant que de se nourrir de poissons et de petit gibier lorsque ce dernier a le malheur de s'abreuver trop près de son antre. Il est rare qu'il s'attaque à l'homme, mais les jeunes enfants devraient se méfier des eaux troubles... Celui que Geralt rencontre dans *The Witcher 2* est un spécimen mutant dont la taille titanesque peut être obtenue à l'aide de l'Archétype Kaiju.

Tactiques : Peu agressif, le keyran n'attaque que pour se nourrir ou se défendre s'il est blessé. En règle générale, il ne craint pas les proies plus petites que lui mais se méfie des bêtes plus grosses.

Keyran (Animal Nageant — 52 PX) : For 12, Dex 10, Con 12, Int 2, Sag 8, Cha 4 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m à la nage ; Init III ; Att III ; Déf II ; JS II ; Santé III ; Comp — ; CS : Athlétisme IV, Camouflage II, Détection III ; Options : *amphibie II, caméléon I (aquatique), lutteur*

Attaques/Armes : Tentacules I × 4 (dég 1d8+1 létaux ; crit 20 ; améliorations : *allonge +1*), Mucus corrosif (attaque de dégâts II : cône de 6 m ; 1d6 acide par 2 NM ; Réf DD 15 pour demi-dégâts)

Trésor : 2T

Kikimorrhes

Les kikimorrhes comptent parmi les plus grosses et redoutables vermines à ramper à la surface du monde. Ressemblant à des araignées quadrupèdes géantes munies d'une épaisse carapace de chitine, elles sont l'annonce de calamités à venir. Non seulement une kikimorrhe seule est-elle capable d'éventrer un homme adulte, mais ces créatures vivent en colonie, comme de gigantesques fourmis. Quand elles partent à la chasse, elles attaquent en groupe, se coordonnent entre milliers d'individus, et peuvent ainsi raser une ville en quelques heures.

Kikimorrhe guerrière : Ce sont les plus rencontrées de ces créatures insectoïdes, car ce sont elles qui mènent les raids à la surface. Les glandes situées sous leurs mandibules sécrètent de l'acide qu'elles peuvent cracher pour aveugler leurs ennemis.

Kikimorrhe ouvrière : Moins robustes que les guerrières, ces kikimorrhes ont pour charge l'entretien et l'expansion de la colonie. Elles ne s'aventurent jamais bien loin de leurs cavernes.

Reine kikimorrhe : Mère de toutes les autres kikimorrhes, la reine est protégée telle une déesse par ses sujets au fond de sa colonie. En plus de ça, elle est un adversaire invincible : la seule tactique à adopter face à elle est la fuite. Par chance, elle est trop lente pour prendre un humain en chasse !

Tactiques : Au combat également, les kikimorrhes agissent en colonie. Elles attaquent de concert, changent de position pour se protéger les uns et les autres et se sacrifient sans hésiter pour donner un avantage tactique au groupe.

Kikimorrhe guerrière (Animal Marchant — 65 PX) : For 12, Dex 12, Con 10, Int 7, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init VI ; Att IV ; Déf VI ; JS II ; Santé V ; Comp — ; CS : Acrobaties V, Camouflage III, Détection IV ; Options : *esprit de ruche, immunité à l'état (hémorragique), manœuvre (Maître du venin), nuée, réduction des dégâts 2, sans peur I, talon d'Achille (argent), vision aveugle*

Armes/Attaques : Mandibules III (dég 2d8+1 létaux ; crit 17-20 ; améliorations : *venimeuse (poison épuisant)*), Projection acide (attaque de dégâts I, rayon de 8 cases : 1d4 acide par 2 NO, Réflexes DD 10 pour demi-dégâts)

Trésor : 3T (trachée, glande à venin, toxines)

Kikimorrhe ouvrière (Animal Marchant — 35 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 6, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init V ; Att II ; Déf V ; JS II ; Santé IV ; Comp — ; CS : Camouflage II, Détection V ; Options : *esprit de ruche, immunité à l'état (hémorragique), nuée, talon d'Achille (argent), vision aveugle*

Armes/Attaques : Mandibules I (dég 1d8 létal ; crit 18-20)

Trésor : 2T (trachée, toxines)

Reine kikimorrhe (Grand Animal Marchant — 150 PX) : For 20, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 10 ; Tai G (3×3, Allonge 2) ; Vit 4 cases au sol ; Init II ; Att VI ; Déf VII ; JS IV ; Santé IX ; Comp — ; CS : Athlétisme V, Détection V ; Options : *défense monstrueuse I, entrée dramatique, esprit de ruche, immunité à l'état (effrayé, hémorragique, secoué), impact, prudente III, réduction des dégâts 10, robuste I, sans peur II, stabilité, talon d'Achille (argent), vision aveugle*

Armes/Attaques : Mandibules V (dég 3d10+5 létaux ; crit 16-20 ; améliorations : *acérées 8, PA 4*)

Trésor : 1T (nerf de reine kikimorrhe)

Koshchey

Tel l'épouvanteur, le koshchey est également une aberration qui n'aurait jamais dû voir le jour. Cette horrible créature ne peut être créée que par un mage versé dans l'œuvre démente d'Alzur, un savoir heureusement fort rare. Tel un gigantesque hybride de crabe et d'araignée, le koshchey est protégé par une impénétrable carapace de chitine. Il est incontrôlable et détruit tout sur son passage.

Tactiques : Le Koshchey n'a pas besoin de tactique. On le compare souvent à la mort elle-même, et avec raison. Son immunité à quasiment toutes les formes d'attaques et sa puissance colossale en font un adversaire implacable et invincible.

Koshchey (Gigantesque Bête Marchante — 185 PX) : For 20, Dex 14, Con 14, Int 6, Sag 10, Cha 10 ; Tai Gig (4×4, Allonge 2) ; Vit 6 cases au sol ; Init V ; Att VII ; Déf IX ; JS VII ; Santé IX ; Comp I ; CS : Athlétisme IV ; Options : *défense magique V, défense monstrueuse I, éventration, immunité à l'état (aveuglé, effrayé, fasciné, fatigué, hémorragique, nauséux, paralysé, pris en tenaille, secoué), immunité aux contagions, impact, prudent II, réduction des dégâts 7, robuste II, sans peur II, stabilité, talon d'Achille (argent), vivacité critique*

Armes/Attaques : Pinces IV (dég 2d10+5 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *PA 4*), Éclat (attaque de dégâts IV, souffle de 2 cases : 1d10 flash par 2 NO, Réflexes DD 25 pour demi-dégâts)

Trésor : 1T (cœur de Koshchey)



Loup-garou

Ce n'est pas un hasard si les loups-garous sont le sujet de tant de légendes, d'un tel effroi parmi le peuple. C'est parce qu'à chaque fois qu'une telle créature fait son apparition, elle laisse derrière elle un sillage de sang. Mi-homme, mi-bête, terrassé par une fureur indicible, le loup-garou est le prédateur ultime : rapide, agile, fort comme dix hommes, doté de griffes et de crocs acérés... On dit qu'aucune lame ne peut transpercer son cuir et qu'il peut anéantir une garnison entière. Le moyen le plus sûr de terrasser cette bête est encore de trouver son *alter ego* diurne et de lui régler son compte.

Tactiques : Le loup-garou attaque avec une rage terrifiante à voir. Il ne se soucie pas des coups qu'il reçoit et frappe pour abattre ses ennemis les premiers. Face à très forte partie, il sait faire preuve de ruse et emploie alors une tactique de guérilla, se mettant hors de vue entre chaque assaut.

Loup-garou (Bête Marchante — 160 PX) : For 18, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init V ; Att VII ; Déf VI ; JS IV ; Santé VII ; Comp III ; CS : Acrobaties V, Athlétisme V, Camouflage V, Détection V ; Options : *attaque en charge, grand coureur II, grand grimpeur II, grand sauteur II, prudent I, réduction des dégâts 6, régénération 2, rejets infectieux, robuste I, sans peur I, seul contre tous, sournois, talon d'Achille (argent), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Morsure III (dég 2d8+4 létaux ; crit 17-20 ; améliorations : *PA 4, renversante*), Griffes IV × 2 (dég 2d6+4 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *PA 2*)

Trésor : 1T (poils de loup-garou)

Mutants

Les mutants sont des aberrations créées à partir d'humains dopés aux mutagènes. Bien qu'il existe d'autres types de mutants, comme les sorcateurs ou les enfants nés sous le soleil noir, ceux recensés ici sont les sujets d'expériences... plus ou moins réussies. Les mutants ont été créés par l'Ordre de la Rose Ardente pour servir de super-soldats dans leur lutte contre les non-humains. Ainsi, les mutants sont plus forts, plus rapides, plus endurants, mais ils perdent aussi toute humanité. Leur apparence difforme reflète leur dégénérescence intérieure. Ils ne sont plus que des brutes dopées aux mutagènes.

Chien de l'Ordre : Les chiens de l'Ordre ne sont rien d'autre que des tanks sur pattes. Blindés de plaques en acier et constamment affamés, ils se jettent sans pitié sur leurs proies avant de les dévorer.

Grand Frère : Les mutants appelés "grands frères" sont de redoutables guerriers en armure lourde, capables de manier les armes et de se défendre avec un bouclier en acier. Ils forment une excellente ligne de défense pour toute troupe mutante.

Mutant : Les mutants communs ont été les premiers résultats fructueux de l'Ordre. Ils sont plus rapides et plus agiles que les humains, mais n'ont pas les instincts nécessaires à un vrai soldat.

Mutant assassin : Le mutant assassin est le plus criant succès de l'Ordre. Aussi dangereux et mortel qu'un authentique sorcelleur, il ne fait toutefois pas preuve des mêmes scrupules lorsqu'il s'agit d'assassiner des innocents ou de semer la terreur.

Mutant évolué : Par rapport aux plus communs, ces mutants sont tout simplement plus forts, plus vicieux et capables d'utiliser des armes rudimentaires comme les massues.

Tactiques : Si les mutations améliorent les capacités physiques, elles le font souvent au détriment du mental. La plupart des mutants font preuve de tactiques très limitées, attaquant à plusieurs jusqu'à ce que leurs ennemis ploient sous leurs assauts. Seuls les assassins, à l'intelligence supérieure, parviennent à élaborer des stratégies plus évoluées.

Chien de l'Ordre (Horreur Animale Marchante — 70 PX) : For 10, Dex 14, Con 10, Int 3, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init IV ; Att V ; Déf V ; JS III ; Santé IV ; Comp — ; CS : Athlétisme III, Détection IV ; Options : *attaque en charge, festin, immunité à l'état (effrayé, étourdi, secoué), nuée, sens aigu (odorat), vivacité critique, sans peur II*

Armes/Attaques : Morsure II (dég 1d8+2 létaux ; crit 17-20 ; propriétés : *finesse*)

Équipement : armure de plaques partielle (RD 4 ; Résist contondant 2 ; MD -3 ; MAJ -3 ; Vit -1 ; Déguis impossible ; améliorations : *bestiale*)

Trésor : 3T (glande pituitaire, foie de bête, crocs de monstres)

Grand frère (Horreur Marchante — 105 PX) : For 15, Dex 14, Con 15, Int 4, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att VII ; Déf IV ; JS VI ; Santé VI ; Comp I ; CS : Athlétisme V, Détection IV ; Options : *attaque en charge,*

don (Attaque en puissance, Maîtrise de l'armure I, Maîtrise de l'épée I, Maîtrise du bouclier I, Maîtrise du gourdin I), immunité à l'état (effrayé, étourdi, renversé, secoué), réduction des dégâts 2, répugnant II, robuste I, sans peur II

Armes/Attaques : Griffes III (dég 2d6+2 létaux ; crit 19-20 ; améliorations : *PA 2*), massue (dég 2d6+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *massive*), bouclier en acier (dég 1d4+2 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : *garde +2*)

Équipement : armure de plaques complète (RD 7 ; Résist contondant 2 ; MD -4 ; MAJ -4 ; Vit -2 ; Déguis impossible)

Trésor : 4T (glande pituitaire, foie de bête, crocs de monstres, mutagène)

Mutant (Horreur Marchante

— 50 PX) : For 10, Dex 14, Con 10, Int 5, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init V ; Att V ; Déf IV ; JS IV ; Santé IV ; Comp I ; CS : Athlétisme III, Détection IV ; Options : *attaque en charge, nuée, répugnant II, vivacité critique*

Armes/Attaques : Griffes II (dég 1d6+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *finesse*)

Trésor : 3T (glande pituitaire, tendons, crocs de monstres)

Mutant assassin (Horreur Marchant

— 130 PX) : For 16, Dex 16, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init V ; Att VII ; Déf VI ; JS VI ; Santé VI ; Comp III ; CS : Acrobaties VI, Athlétisme V, Détection IV ; Options : *aptitude de classe (Éclaireur : poussée d'adrénaline), attaque en charge, attaque rapide, don (Attaque en puissance, Frappe rapide, Maîtrise de l'épée II, Maîtrise de l'épée à deux mains I, II, III), immunité à l'état (effrayé, étourdi, renversé, secoué), prudent II, réduction des dégâts 3, répugnant II, sans peur II, sournois*



Armes/Attaques : claymore (dég 1d12+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acérée 4, allonge +1, massive*)

Équipement : armure partielle de cuir clouté et accessoires légers (RD 3 ; MD -1 ; MAJ -1 ; Vit - ; Déguis -4)

Trésor : 2T (glande pituitaire, mutagène)

Mutant évolué (Horreur Marchante — 70 PX) : For 15, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att VI ; Déf IV ; JS V ; Santé VI ; Comp I ; CS : Athlétisme V, Détection IV ; Options : *attaque en charge, don (Attaque en puissance), nuée, réduction des dégâts 2, répugnant II, sans peur I*

Armes/Attaques : Griffes III (dég 2d6+2 létaux ; crit 19-20 ; améliorations : *PA 2*), massue (dég 2d6+2 létaux ; crit 19-20 ; améliorations : *massive*)

Trésor : 4T (glande pituitaire, foie de bête, crocs de monstres, mutagène)

Nekker

Contrairement à la plupart des morts-vivants, les nekkers infestent les régions rurales, comme les noyeurs. Les points communs ne s'arrêtent pas là, mais tandis que les noyeurs hantent les marais et autres points d'eau, les nekkers nichent dans la terre meuble, grimpent aux arbres et se cachent dans les herbes hautes. Ce sont des prédateurs acharnés et vicieux, affamés de chair humaine. Rabougris et décharnés, ils ne sont pas plus hauts que des enfants. Leur peau pendouille mollement de leur squelette trapu et leurs mains se terminent par des griffes effilées. Seule leur tête, démesurément grosse, est celle d'un adulte, dotée de dents cruelles et d'yeux brillant d'une lueur infâme.

Tactiques : Un seul nekker n'est pas une menace pour un guerrier averti. Mais ces créatures attaquent toujours en groupe, jaillissant des arbres ou de la terre même, elles provoquent des embuscades capables de dévaster les groupes de voyageurs les mieux préparés en quelques secondes.

Nekker (Petit Mort-vivant Marchant/Creusant — 55 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 6, Sag 10, Cha 8 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol, 2 cases creusement ; Init VI ; Att IV ; Déf III ; JS II ; Santé II ; Comp II ; CS : Athlétisme III, Tactiques III ; Options : *caméléon II (forêt), grand grimpeur II, immunité à l'état (effrayé, hémorragique), nocturne, nuée, talon d'Achille (argent), vision aveugle*

Armes/Attaques : Griffes III (dég 2d4 létiaux ; crit 19-20)

Trésor : 2T (dents de nekker, griffes de nekker)

Noyeurs

Lorsqu'un criminel endurci est avalé par les marais, que ce soit au moment ou peu après sa mort, il revient sous la forme d'un noyeur. Incapable de trouver le repos dans l'après-vie, il se fait alors un devoir de tourmenter les vivants. Ressemblant à un homme malingre et couvert de mucus, il semble s'être terriblement bien adapté à la vie amphibie. Ses mains et pieds sont palmés et griffus, une nageoire caudale lui a poussé dans le dos et des ouïes lui permettent de respirer sous l'eau.

Noyadé : Seuls les criminels les plus ignobles deviennent des noyadés, des créatures encore plus bestiales et assoiffées de sang que les simples noyeurs.

Noyeur : Les noyeurs communs s'en prennent le plus souvent aux femmes qui se baignent dans les étangs ou aux voyageurs égarés.

Tactiques : Les noyeurs dans leur ensemble sont toujours très prudents avant d'engager le combat. Face à un ennemi dangereux, ils n'hésiteront pas à attaquer en très grand nombre.

Noyadé (Mort-vivant Marchant — 70 PX) : For 10, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf IV ; JS III ; Santé IV ; Comp II ; CS : Camouflage V, Détection III ; Options : *aquatique II, caméléon I (marais), grand nageur III, immunité à l'état (aveuglé, effrayé, hémorragique), manœuvre (Maître du poison), nuée, sans peur I, sournois, talon d'Achille (argent)*

Armes/Attaques : Griffes IV (dég 2d6 létiaux ; crit 18-20 ; améliorations : *venimeuse (poison nécrotique)*)

Trésor : 3T (acide de Ginatz, cadavérine, langue de noyadé)

Noyeur (Mort-vivant Marchant — 50 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 8 ; Tai M

(1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att IV ; Déf IV ; JS II ; Santé III ; Comp II ; CS : Camouflage IV, Détection III ; Options : *aquatique II, caméléon I (marais), grand nageur II, immunité à l'état (aveuglé, effrayé, hémorragique), nuée, talon d'Achille (argent)*

Armes/Attaques : Griffes III (dég 2d6 létiaux ; crit 19-20)

Trésor : 3T (cerveau de noyeur, acide de Ginatz, cadavérine)

Ornithosaures

Les ornithosaures sont une catégorie de reptiles non intelligents à quatre membres dont deux ailes membranaires. Il n'existe plus que quelques variétés d'ornithosaures, tant ils ont été chassés pour leur dangerosité ou les prétendus remèdes qui peuvent être extraits de leurs carcasses.

Basilisk : La légende veut que le regard d'un basilisk puisse transformer leur victime en pierre. En réalité, ces ornithosaures aussi gros qu'un homme sont surtout dotés d'un venin paralysant extrêmement puissant. Un seul basilisk est ainsi en mesure de terrifier toute une communauté.

Cocatrix : Souvent confondues avec les basilisk, ce sont les cocatrix qui disposent d'un réel regard pétrifiant. Ces ornithosaures sont donc de redoutables adversaires, qu'il convient de combattre les yeux fermés ou à l'aide d'un miroir.

Wyverne : Souvent confondue avec un dragon, la wyverne est le plus redoutable des ornithosaures. Grande, dotée d'ailes et de mâchoires puissantes, son corps se termine par une longue queue hérissée d'un dard mortel. Elle est parfois dressée par les druides qui s'en servent comme monture.

Wyverne royale : Cette variété de wyverne est plus grosse et plus agressive que la normale. Elle s'attaque volontiers à des villages entiers et son poison est parait-il des plus virulents.

Tactiques : Tous les ornithosaures ont deux avantages notables sur leurs proies : ils volent et disposent d'un venin puissant. Leur tactique favorite consiste donc à attaquer en piqué, frapper puis retourner se mettre à l'abri dans les airs le temps que le poison agisse...

Basilisk (Animal Marchant/Volant — 60 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 4, Sag 10, Cha 6 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol, 10 cases en vol ailé ; Init IV ; Att V ; Déf IV ; JS III ; Santé IV ; Comp — ; CS : Acrobaties IV, Fouille III ; Options :

attaque en charge, immunité à l'état (étourdi, paralysé), immunité aux contagions, réduction des dégâts 2, talon d'Achille (argent), vision dans le noir I

Armes/Attaques : Morsure I (dég 1d8 létaux ; crit 18-20), Coup d'ailes I × 2 (dég 1d6 létaux ; crit 20), Dard II (1d8 létaux ; crit 20 ; propriétés : *allonge +1* ; améliorations : *venimeux (poison paralysant)*)

Trésor : 2T (glandes à venin, peau de basilisk)

Cocatrix (Animal Marchant/Volant — 90 PX) : For 12, Dex 10, Con 10, Int 4, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol, 12 cases en vol ailé ; Init V ; Att VI ; Déf IV ; JS IV ; Santé V ; Comp — ; CS : Acrobaties IV, Fouille III ; Options : *attaque en charge, immunité à l'état (étourdi, paralysé), immunité aux contagions, réduction des dégâts 3, talon d'Achille (argent), vision dans le noir I*

Armes/Attaques : Morsure I (dég 1d8+1 létaux ; crit 18-20), Coup d'ailes I × 2 (dég 1d6+1 létaux ; crit 20), Dard II (1d8+1 létaux ; crit 20 ; propriétés : *allonge +1* ; améliorations : *venimeux (poison paralysant concentré)*), Regard pétrifiant (attaque pétrifiante III, regard : Vigueur DD 20 ou pétrifié)

Trésor : 2T (toxines, yeux de cocatrix, plumes)

Wyverne (Grand Animal Marchant/Volant — 110 PX) : For 16, Dex 10, Con 12, Int 4, Sag 10, Cha 8 ; Tai G (2×2, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol, 12 cases en vol ailé ; Init VI ; Att VI ; Déf VII ; JS V ;

Santé VII ; Comp — ; CS : Acrobaties V, Athlétisme III, Camouflage IV, Fouille V ; Options : *attaque en charge, immunité à l'état (étourdi, paralysé), immunité aux contagions, réduction des dégâts 4, sans peur I, talon d'Achille (argent), vision dans le noir I*

Armes/Attaques : Morsure III (dég 2d10+3 létaux ; crit 17-20), Coup d'ailes II × 2 (dég 1d8+3 létaux ; crit 19-20), Dard III (2d10+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1* ; améliorations : *venimeux (poison paralysant puissant)*)

Trésor : 1T (viande de wyverne)

Wyverne royale (Très Grand Animal Marchant/Volant — 150 PX) : For 18, Dex 10, Con 14, Int 5, Sag 10, Cha 10 ; Tai TG (3×3, Allonge 2) ; Vit 4 cases au sol, 14 cases en vol ailé ; Init VI ; Att VII ; Déf VII ; JS V ; Santé VIII ; Comp — ; CS : Acrobaties V, Athlétisme IV, Camouflage IV, Fouille V ; Options : *attaque en charge, immunité à l'état (effrayé, étourdi, paralysé), immunité aux contagions, réduction des dégâts 5, sans peur II, surnois, talon d'Achille (argent), vision dans le noir I*

Armes/Attaques : Morsure IV (dég 2d12+4 létaux ; crit 16-20), Coup d'ailes III × 2 (dég 2d10+4 létaux ; crit 19-20), Dard III (2d12+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1* ; améliorations : *venimeux (poison paralysant virulent)*)

Trésor : 1T (viande de wyverne)



Pixes

Monstres et autres horreurs des ténèbres ne sont pas les seules créatures que la magie a engendré. De nombreuses espèces féériques vivent et se cachent dans les forêts aux confins du monde des hommes. Les pixes sont d'un naturel curieux et joueur, mais avec le temps, de plus en plus se méfient des humains. Certaines se contentent de se cacher, tandis que d'autres se vengent de leurs exactions.

Farfadet : Les farfadets sont les moins peureux des pixes. Ils s'aventurent volontiers dans les villes humaines et à l'intérieur des maisons pour jouer de mauvais tours et piller les réserves d'alcool.

Lutin : Les lutins sont de êtres pas plus grands qu'un enfant, qui se cachent dans les forêts du nord. Ils entretiennent d'excellentes relations avec les dryades, à qui ils servent parfois d'éclaireurs.

Mamoune : Les mamounes sont de toutes petites créatures, grosses comme une souris, qui prennent plaisir à taquiner les voyageurs égarés. Les suivre est rarement une bonne idée, car elles se plaisent à les perdre encore davantage.

Tactiques : Confrontés au danger, les pixes n'ont qu'une tactique : la fuite.

Farfadet (Très Petite Fée Marchante — 10 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 8, Cha 10 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol ; Init III ; Att I ; Déf II ; JS II ; Santé I ; Comp I ; CS : Camouflage III ; Options : *poids des âges, vision dans le noir I*
Armes/Attaques : —

Équipement : 1 dose de bière, 1 dose de spiritueux
Trésor : 1C

Lutin (Petite Fée Marchante — 15 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init V ; Att I ; Déf IV ; JS II ; Santé I ; Comp II ; CS : Camouflage III ; Options : *caméléon I (forêt), poids des âges, trouillard, vision dans le noir I*

Armes/Attaques : sarbacane + 5 dards (dég 1d4 létaux ; crit 20 ; portée 4 cases × 3 ; propriétés : *empoisonné, PA 2, recharge 1*)

Équipement : 3 doses de poison assommant
Trésor : 1C

Mamoune (Très Petite Fée Marchante — 1 PX) : For 8, Dex 10, Con 8, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init II ; Att I ; Déf II ; JS I ; Santé I ; Comp II ; CS : Prestidigi-

gitation III ; Options : *piétaille, poids des âges, talon d'Achille (bang), trouillard, vision dans le noir I*

Armes/Attaques : —

Trésor : 1C

Scolopendromorphe

Le scolopendromorphe est un myriapode géant, long de plus de six mètres. Ces créatures aveugles vivent sous terre et parviennent à repérer leurs proies grâce aux vibrations. Le scolopendromorphe est un animal totalement dénué d'intelligence. Il attaque tout ce qui bouge et se trouve donc être une source potentielle de protéines.

Tactiques : Le scolopendromorphe exploite une technique éprouvée et mortelle. Il se cache sous terre, jaillit sous sa proie, l'enserme dans ses anneaux puis l'empoisonne. En quelques instant, celle-ci est réduite à l'impuissance et dévorée.

Scolopendromorphe (Très Grand Animal Creusant/Marchant — 80 PX) : For 16, Dex 12, Con 12, Int 2, Sag 10, Cha 3 ; Tai TG (4×1, Allonge 3) ; Vit 4 cases creusement, 8 cases au sol ; Init V ; Att III ; Déf IV ; JS II ; Santé V ; Comp — ; CS : Athlétisme V, Détection III ; Options : *immunité à l'état (étourdi, hémorragique), immunité aux contagions, lutteur, réduction des dégâts 2, stabilité, talon d'Achille (argent), vision aveugle*

Armes/Attaques : Mandibules II (dég 1d12+3 létaux ; crit 17-20 ; améliorations : *étrainte, venimeuse (poison affaiblissant)*), Constriction III (4d8+3 létaux ; crit — ; notes : *avantage de lutte*)

Trésor : 4T (trachée, glandes à venin, toxines, carapace chitineuse)

Spectres

Les spectres sont les esprits des disparus qui demeurent en ce monde au lieu de trouver le repos dans l'au-delà. Certains choisissent de rester afin d'accomplir une dernière tâche, mais la plupart sont tout simplement privés de repos, privation qui les plonge généralement dans une profonde colère. On distingue de nombreuses sortes de spectres, chacune ayant des particularités liées à la façon dont le décédé est passé de vie à trépas. Les spectres sont intangibles mais nombre peuvent se manifester temporairement... souvent pour nuire aux vivants.

Fantôme : Les fantômes sont les spectres les plus communs. Ceux qui reviennent sous cette forme

ont souvent une dernière mission à accomplir et ils feront tout pour atteindre leur but (*voir l'archétype Fantômatique, Fantasy Craft, page 288*).

Spectre de midi : Esprit d'une femme au chagrin immense étant morte alors que le soleil était à son zénith, ce genre de spectre n'apparaît qu'au milieu de la journée. Les cercles de spectres de midi dansent une farandole hypnotique, mais tous ceux qui se laissent emporter n'en reviennent jamais.

Spectre de minuit : Pendant nocturne des spectres de midi, ces esprits n'apparaissent que pendant les plus noires heures de la nuit.

Tactiques : Les spectres profitent sans hésiter de leur intangibilité pour désorienter et frustrer leurs proies. Tandis qu'ils les épuisent et sapent leur énergie vitale peu à peu, ils demeurent intouchables.

Spectre de midi (Esprit Mort-vivant Marchant — 70 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att III ; Déf II ; JS III ; Santé IV ; Comp I ; CS : Détection VI, Psychologie IX ; Options : *fascinant, handicap sensoriel (ouïe), éternel, immunité à la condition (effrayé), immunité aux dégâts (éblouissants), sans peur II, talon d'Achille (argent), vision aveugle*

Armes/Attaques : Insolation (attaque de dégâts IV : 1d10 chaleur par 2 NO), Rayon de soleil (attaque aveuglante III, cône de 6 cases : Volonté DD 20 ou *aveuglé* pour 3d6 rounds)

Trésor : 3T (poussière de mort, poussière scintillante, ectoplasme)

Spectre de minuit (Esprit Mort-vivant Marchant — 70 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att III ; Déf II ; JS III ; Santé IV ; Comp I ; CS : Détection VI, Psychologie IX ; Options : *fascinant, handicap sensoriel (ouïe),*

éternel, immunité à la condition (effrayé), immunité aux dégâts (éblouissants), sans peur II, talon d'Achille (argent), vision aveugle

Armes/Attaques : Froideur de la nuit (attaque de dégâts IV : 1d10 froid par 2 NO), Rayon de lune (attaque aveuglante III, cône de 6 cases : Volonté DD 20 ou *aveuglé* pour 3d6 rounds)

Trésor : 3T (poussière de mort, poussière d'ombre, ectoplasme)

Strige

Tel un loup-garou, une strige est avant tout la victime d'une malédiction. Toutefois, la malédiction en question n'est pas contagieuse et ne peut affecter qu'une femme. Une fois atteinte, celle-ci se transformera toutes les nuits en strige, un monstre puissant et retors dont le seul but est de tuer et détruire, comme s'il déversait sa colère d'avoir été maudit. Beaucoup de légendes circulent sur les striges, mais il est un fait établi que le sorcier Geralt de Riv est parvenu à lever une de ces malédiction.

Tactiques : Une strige est forte et rapide mais, contrairement aux apparences, pas si robuste que ça. De fait, elle privilégie les attaques éclair qui ne laissent pas à ses ennemis le temps de riposter. Grièvement atteinte, la strige panse ses blessures avant de revenir au combat dès que possible.

Strige (Moyenne Bête Marchante — 125 PX) : For 16, Dex 16, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init VI ; Att VII ; Déf VI ; JS IV ; Santé IV ; Comp II ; CS : Acrobaties VI, Athlétisme VI, Camouflage III ; Options : *attaque en charge, grand coureur II, grand grimpeur II, grand sauteur II, impact, réduction des dégâts 3, régénération 5, sans peur I, seul contre tous, sournois, talon d'Achille (argent), vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Morsure II (dég 1d8+3 létaux ; crit 17-20), Griffes V × 2 (dég 3d6+3 létaux ; crit 18-20)

Trésor : 1T (cœur de strige)



Succube

Un succube est un démon prenant l'apparence d'une femme pour séduire les hommes et se nourrir de leur émotions. Son pendant masculin, plus rare, est l'incube. Les témoignages contradictoires ne permettent pas de déterminer de quelles émotions les succubes tirent leur force vitale, mais le désir et le désespoir figurent en tête de liste. Il n'est pas clair non plus quel effet ces pouvoirs ont sur leurs victimes. Dans certains cas, ils semblent n'en avoir aucun, mais d'autres malheureux auraient perdu toute virilité ou même la vie. Certains témoins prétendent que les succubes prennent plaisir à ensorceler les hommes mariés pour les châtier par la suite. À moins que les légendes ne servent que d'excuses...

Tactiques : La force des succubes ne réside pas dans le combat. Ce sont des créatures féériques et tentatrices d'une grande beauté, qui préfèrent jouer de malice pour parvenir à leurs fins. Mais ils savent se défendre si leur vie est en danger.

Succube (Fée Marchante — 115 PX) : For 10, Dex 12, Con 10, Int 16, Sag 12, Cha 20 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 6 cases au sol ; Init III ; Att II ; Déf IV ; JS V ; Santé IV ; Comp IV ; CS : Bluff IX, Diplomatie IX, Intimidation VII, Psychologie VIII ; Options : *aptitude de classe* (Assassin : *mensonge éhonté, une offre qui ne se refuse pas* ; Courtisan : *scandale*), *attirant II, fascinant, don* (Sens de la répartie I et II), *métamorphe I, vision dans le noir I*

Attaques/Armes : Sabots (dég 1d6 létaux ; crit 20), Cornes (dég 1d6 non-létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *sanglantes*), Baiser ensorceleur (Attaque diminuant la Sagesse III : Vig DD 20 ou 1 point de diminution temporaire de Sag)

Trésor : 2B, 2T (cornes démoniaques, sabots de succube)

Tête-de-mort

Éteints depuis des millénaires, les têtes-de-mort sont peut-être des ancêtres primitifs des humains ou d'une autre race éteinte. Toujours est-il que ces féroces créatures ont aujourd'hui totalement disparu, bien que des mages extrêmement puissants soient capable d'en invoquer à travers les âges.

Tactiques : Les têtes-de-mort disposent d'une intelligence primitive, mais suffisante pour les rendre juste assez dangereux. Ils savent tendre des embuscades et combattre efficacement en groupe.

Tête-de-mort (Humanoïde Marchant — 60 PX) : For 14, Dex 10, Con 14, Int 6, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf III ; JS IV ; Santé V ; Comp II ; CS : Athlétisme IV, Détection III, Survie III ; Options : *don* (Coups rapides, Maîtrise de la lutte I, II), *résistance aux dégâts* (non-létaux, stress), *stabilité*

Armes/Attaques : Coup III (dég 2d6+2 non-létaux ; crit 19-20)

Trésor : 4T (foie de bête, crocs de monstres, tendons, griffes de tête-de-mort)

Troll

Les trolls sont des créatures énormes dont la peau semble couverte de pierre. Sujets de nombreuses légendes, les seules choses à peu près certaines sont qu'ils adorent l'alcool et les constructions naines et humaines. Ils hantent donc les ponts, dont ils se font souvent leur tanière, c'est vrai, mais ils ne dévorent ni les enfants ni les petites vieilles. En revanche, prenez garde à ne pas les froisser lorsqu'ils réclament leur droit de passage, puisque c'est grâce à lui qu'ils s'adonnent à leur seconde passion : la cuite. Autre légende infondée, les trolls sont intelligents et parlent souvent la langue du coin, bien qu'avec un accent fort prononcé. Ce sont aussi des ouvriers capables bien que maladroits et ils entretiennent avec un certain soin les ponts qu'ils habitent.

Tactiques : Les trolls adorent faire peur et leur tactique préférée est de surgir brusquement de sous le pont au passage de voyageurs pour leur causer une bonne frayeur, avant de réclamer son dû. S'ils attaquent, son incroyable résistance à toutes les armes en font un ennemi redoutable.

Troll (Grand Humanoïde Marchant — 100 XP) : For 16, Dex 10, Con 18, Int 8, Sag 10, Cha 8 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vitesse 5 cases au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf III ; JS V ; Santé VIII ; Comp II ; CS : Athlétisme III, Détection III, Intimidation VI ; Options : *aptitude de classe* (Explorateur : *bonne étoile*), *éventration, immunité à la condition* (ensanglanté), *réduction des dégâts 3, régénération 6, sans peur I, sens aiguisés* (odorat), *stabilité, talon d'Achille* (poison), *vision dans le noir I*

Attaques/Armes : Coup I (dég 1d8+3 non-létaux ; crit 20), grande masse (dég 1d10+3 létaux ; crit 20 ; propriétés : *PA 4*)

Trésor : spiritueux (3 utilisations), 2T (sang de troll, peau de troll)

Vampires

En tant que buveurs de sang, les vampires ont toujours été craints par les humains. De nombreuses légendes circulent à leur sujet, la plupart sans aucun fondement. La plus inexacte concerne leur origine : les vampires ne sont pas des humanoïdes morts-vivants. Ils sont nés ainsi et leur condition n'est absolument pas contagieuse. Ils ne craignent pas les crucifix, les cours d'eau ou l'ail, et un pieu dans le cœur ne saurait les ralentir bien longtemps.

Hauts vampires : Les vampires les plus évolués, les plus proches physiquement et mentalement des humains, se qualifient eux-mêmes de 'hauts vampires'. Ces seigneurs de la nuit sont décrits à l'aide d'un archétype de PNJ (voir page 17).

Garkain : Le garkain est un vampire mineur dont l'apparence, proche de celle des noctules, a quelque chose de cauchemardesque. Sa simple vision suffit à faire basculer les esprits sensibles dans la folie.

Noctule : Le noctule est le plus faible des vampires, ce qui ne veut pas dire qu'il est inoffensif pour autant. Ressemblant plus à une grande chauve-souris qu'à un homme, le noctule chasse tel un prédateur nocturne, fondant sur sa proie depuis les ombres.

Tactiques : Malgré leur force, les vampires sont des créatures prudentes, qui s'attaquent avant tout à des proies faciles. Face à des ennemis plus redoutables, elles utilisent la ruse et des tactiques de harcèlement. Ce sont aussi des créatures de la nuit, qui se replient toujours avant le lever du soleil.



Garkain (Horreur Volante/Marchante — 95 PX) : For 14, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases en vol, 4 cases au sol ; Init III ; Att V ; Déf IV ; JS III ; Santé VI ; Comp I ; CS : Athlétisme IV, Camouflage IV, Détection III ; Options : *attaque en charge, effrayant, immunité à l'état (effrayé, étourdi), lutteur, nocturne, repoussant V, robuste I, sans peur II, sensible à la lumière, sournois, talon d'Achille (argent), terrifiant, vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Griffes I × 2 (dég 1d6+2 létaux ; crit 20), Morsure II (dég 1d8+2 létaux ; crit 17-20), Absorption de sang (attaque vampirique III ; Vigueur DD 20 ou 1 létaux par NO et le PNJ est soigné d'autant ; améliorations : *attaque surnaturelle (Morsure)*), Vision d'horreur (attaque paralysante II, regard ; Volonté DD 15 ou *paralysé* pour 2d6 rounds)

Trésor : 3T (salive de garkain, lymphe abominable, membrane d'aile)

Noctule (Horreur Volante/Marchante — 75 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases en vol, 4 cases au sol ; Init III ; Att IV ; Déf IV ; JS III ; Santé VI ; Comp I ; CS : Athlétisme IV, Camouflage IV, Détection III ; Options : *attaque en charge, immunité à l'état (effrayé, étourdi), nocturne, repoussant I, robuste I, sans peur II, sensible à la lumière, talon d'Achille (argent), terrifiant, vision dans le noir II*

Armes/Attaques : Griffes I × 2 (dég 1d6 létaux ; crit 20), Morsure I (dég 1d8 létaux ; crit 18-20), Absorption de sang (attaque vampirique III ; Vigueur DD 20 ou 1 létaux par NO et le PNJ est soigné d'autant ; améliorations : *attaque surnaturelle (Morsure)*)

Trésor : 3T (lymphe abominable, membrane d'aile, crocs de noctule)



Vodyanoi

Le peuple des mers n'a que peu de contacts avec les humains, et quand c'est le cas, ils sont généralement belliqueux. Les vodyanoi haïssent les humains pour des griefs réels ou imaginaires et mènent occasionnellement des raids en bord de mer ou même à la surface pour se venger. Incapables de respirer hors de l'eau, ces humanoïdes aquatiques à la peau verte ont recours à des masques respiratoires primitifs.

Acolyte de Dagon : De nombreux vodyanoi se sont laissés happer par le culte du sinistre dieu qu'est Dagon. Ces fanatiques sont prêts à donner leur vie pour le sombre seigneur des flots.

Guerrier vodyanoi : Ces combattants forment le gros des troupes lors des raids vodyanoi, et ils sont au moins aussi capables que des soldats humains, malgré leur lourd attirail.

Prêtre vodyanoi : Tenus en haute estime par leur peuple, les prêtres vodyanoi accompagnent leurs guerriers lors des raids pour les soutenir moralement et à l'aide de leur magie.

Tactiques : Les vodyanoi sont des combattants rusés et entraînés. Ils combattent efficacement en groupe, s'apportent mutuellement leur soutien et savent exploiter les faiblesses de leurs ennemis.

Acolyte de Dagon (Humanoïde Marchant — 30 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init II ; Att III ; Déf III ; JS II ; Santé III ; Comp II ; CS : Détection III ; Options : *aquatique II, grand nageur II, sans peur II, sensible à la lumière, sort naturel (Soins II)*

Armes/Attaques : Griffes I (dég 1d6 létaux ; crit 20)

Trésor : 2T (vessie de vodyanoi, écailles de vodyanoi)

Guerrier vodyanoi (Humanoïde Marchant — 45 PX) : For 12, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf III ; JS II ; Santé IV ; Comp II ; CS : Athlétisme III, Détection III, Tactiques III ; Options : *aquatique II, don (Attaque en puissance), grand nageur II, sensible à la lumière*

Armes/Attaques : Griffes III (dég 2d6+1 létaux ; crit 19-20 ; améliorations : PA 2, venimeuses (poison innervant))

Trésor : 3T (vessie de vodyanoi, écailles de vodyanoi, tendons)

Prêtre vodyanoi (Humanoïde Marchant — 50 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 10, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init II ; Att II ; Déf IV ; JS IV ; Santé III ; Comp II ; CS : Détection III, Incantation IV, Médecine III, Tactiques III ; Sorts : Folie I, Malédiction, Prière, Soins I ; Options : *aquatique II, don (Chat noir, Déveine, Poisse, Volonté de fer), grand nageur II, sensible à la lumière*

Armes/Attaques : Griffes I (dég 1d6 létaux ; crit 20), trident (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *désarmant, lancer*)

Trésor : 3T (vessie de vodyanoi, écailles de vodyanoi, pierre d'Ys)

Zeugle

Le zeugle est une monstrueuse créature qui naît généralement dans les égouts où la pollution est insoutenable. Il se nourrit de déchets et croit à une vitesse alarmante, ce qui en fait vite un problème pour les autorités concernées. Doté de longs tentacules et d'une gigantesque mâchoire à deux rangées de dents, le zeugle est une menace très sérieuse même pour un chasseur de monstres expérimenté. En plus de cela, son odeur absolument insoutenable handicape quiconque ne s'y est pas prémuni.

Tactiques : Le zeugle est un estomac à déchets sans fond. Il avale tout ce qui lui passe sous le tentacule, y compris les importuns. Vu sa corpulence, il n'a pas besoin d'une tactique plus élaborée que ça.

Zeugle (Gigantesque Horreur Immobile — 195 PX) : For 22, Dex 8, Con 16, Int 3, Sag 10, Cha 5 ; Tai Gig (6×6, Allonge 1) ; Vit — ; Init I ; Att VI ; Déf I ; JS IV ; Santé VIII ; Comp I ; CS : Athlétisme IV ; Options : *immunité à l'état (effrayé, fasciné, nauséux, secoué), immunité aux contagions, impact, lutteur, puanteur, réduction des dégâts 10, résistance aux dégâts (létaux), robuste III, sans peur II, seul contre tous, talon d'Achille (argent), vision aveugle*

Armes/Attaques : Tentacules I × 6 (dég 1d12+6 létaux ; crit 20 ; propriétés : *allonge +1* ; améliorations : *allonge +9, étreinte, venimeux (poison nauséux)*), Morsure V (dég 3d12+6 non-létaux ; crit 16-20 ; améliorations : *étreinte*), Engloutissement V (dég 6d8+6 acide ; crit — ; notes : *avantage de lutte*)

Trésor : 1T (venin de zeugle)