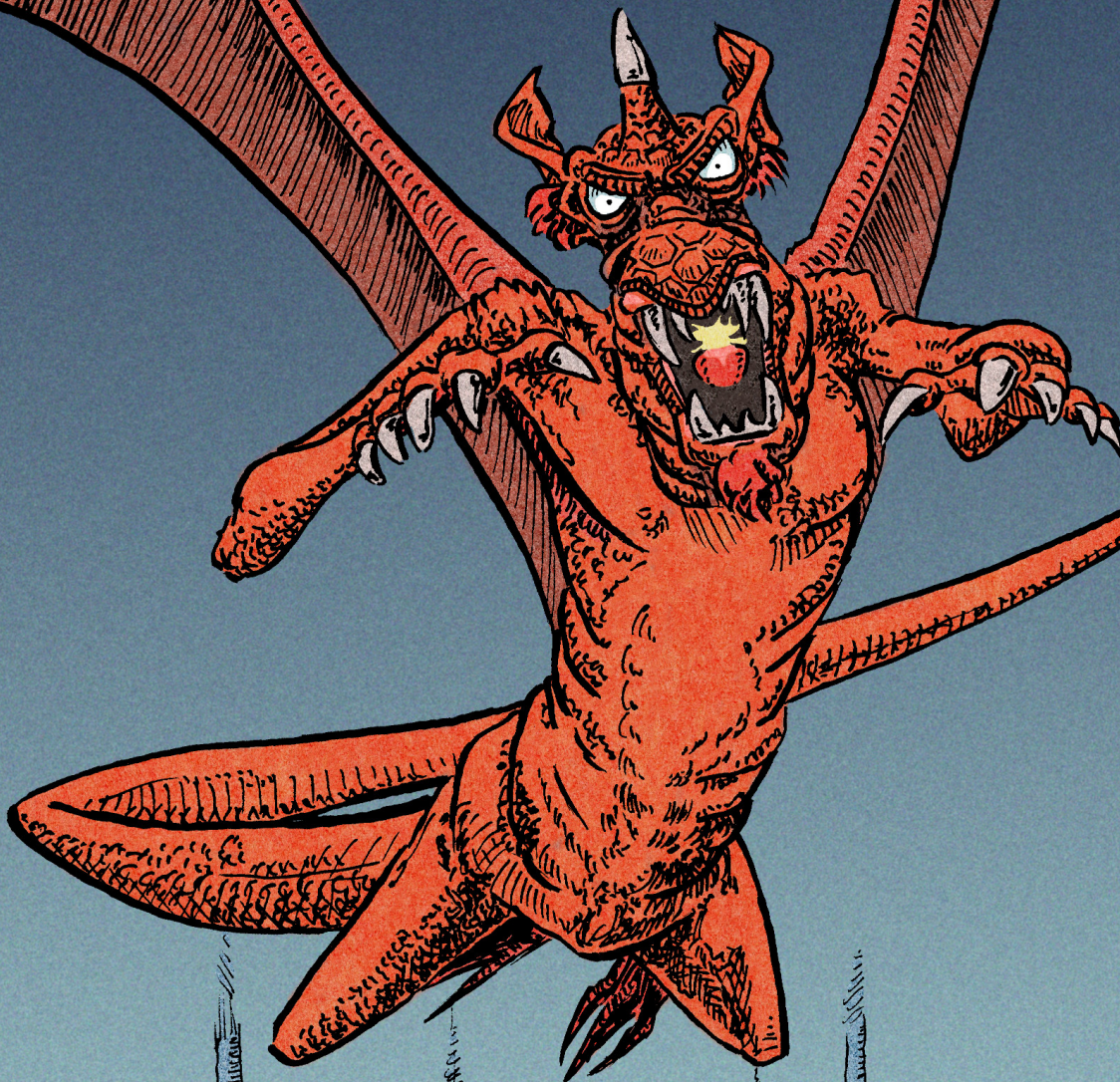


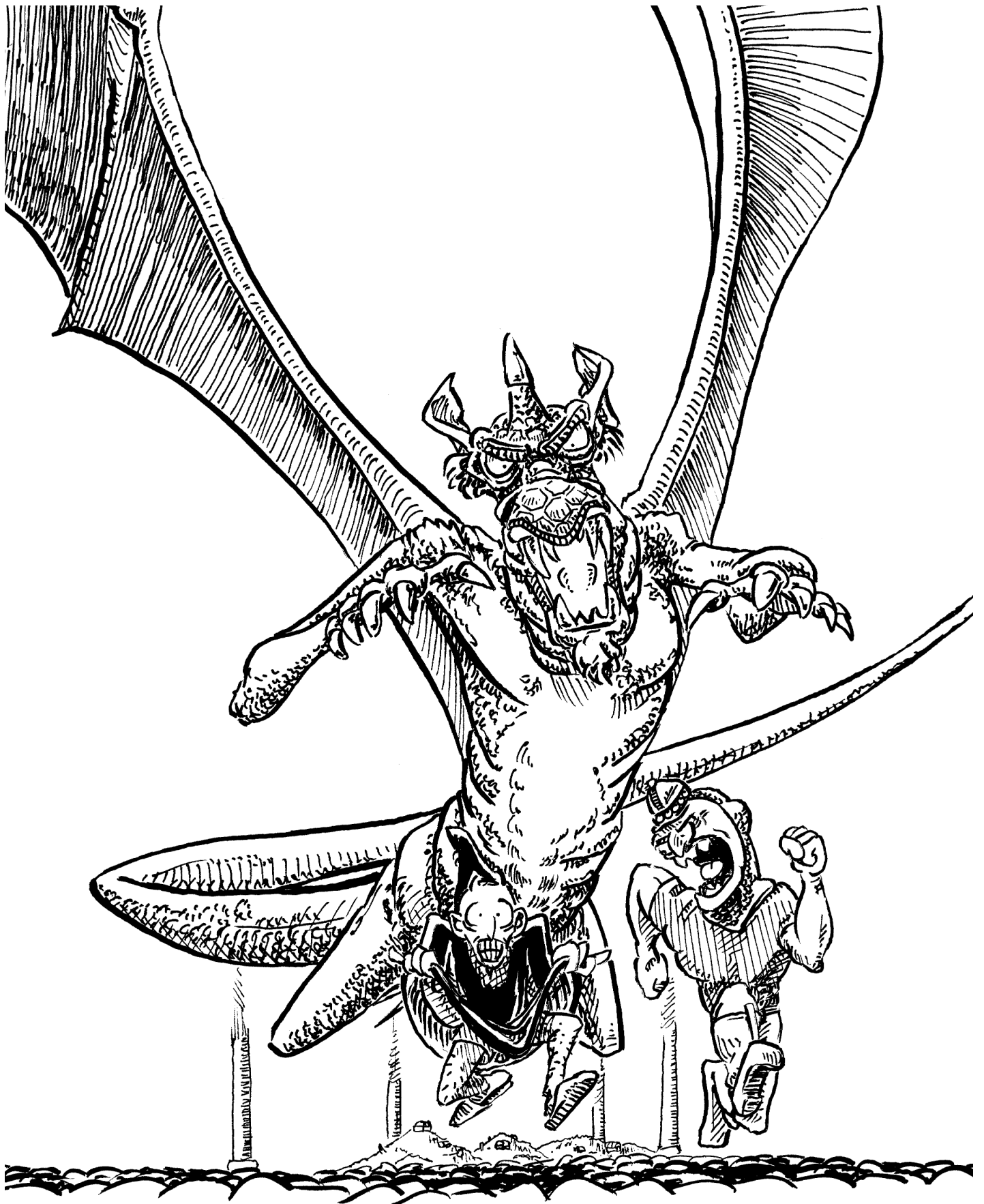
REGLES
AVANCEES D&D
JEU D'AVENTURES

DDD^{MD}

Fiend Flopio^{MD}

Recueil de créatures malfaisantes et bienveillantes





— « Attends, tu vas voir, je vais lui piquer son trésor sans qu'il s'en aperçoive ». DÉBILE! UN SORT DE SOMMEIL SUR UN DRAGON?! TU NE LIS JAMAIS LE DDD TOI!!
(Inktober 2020, jour 21, sommeil)

DDD^{MD}

Fiend Flopio^{MD}

RECUEIL DE CRÉATURES MALFAISANTES ET BIENVEILLANTES

UNE LISTE ALPHABÉTIQUE
DE MONSTRES À UTILISER AVEC
LES AVENTURES DES RÈGLES AVANCÉES
DE DONJONS & DRAGONS™, INCLUANT
LES ATTAQUES, LES DÉGÂTS,
LES CAPACITÉS SPÉCIALES,
LES DESCRIPTIONS
ET PLUS ENCORE.

Édité par FloP,
Directeur général de FLP FR, S.A.

© 2022-24, société FLP Loisirs, version 1.3.2
Tous droits réservés.

Textes de :
Anthe,
GAYAL,
Jello195,
LLyr,
Marco Volo,
Orlov,
PhilouCerise,
Pie,
Soft-Bug,
Squillozor,
Théodal,
et du *FIEND FOLIO* ainsi que
du *Manuel des monstres*.

Relecture : Squillozor (v1.0.0)



AVANT PROPOS – NOTES EXPLICATIVES.....	2
HISTORIQUE DES VERSIONS.....	3
SOMMAIRE.....	4
RÉCAPITULATION DES MONSTRES.....	47
TYPES DE TRÉSORS.....	50
INDEX DES PRINCIPALES RÉFÉRENCES.....	51

AVANT PROPOS

Le **FIEND FLOPIO**^{MD}, « Recueil de créatures maléfiques et bienveillantes », n'est pas une suite au **FIEND FOLIO**TM même s'il en reprend la mise en page. Au départ, c'est une compilation des dessins de monstres que j'ai réalisés depuis mon arrivée en 2020 au **Donjon du Dragon**. Cependant, pour ne pas que ce recueil ait uniquement l'apparence d'un manuel de monstres mais aussi sa fonction, les dessins sont accompagnés de descriptions pour pouvoir être utilisés avec les **Règles avancées de donjons & dragon**. Ces textes ne sont pas de moi mais vous trouverez à chaque fois la référence et j'en profite pour remercier les auteurs de m'avoir demandé de les illustrer.

Enfin, désolé pour ce titre un peu prétentieux, mais j'aime bien le clin d'œil et, comme je l'ai déjà dit, c'est surtout pour réunir mes dessins. Bien, foin de blablas et place au recueil.

NOTES EXPLICATIVES

Pour en faire un manuel à part entière, une partie des notes explicatives du **FIEND FOLIO** sont reportées ici.

Chaque monstre présenté fait l'objet d'une description complète dans le texte qui suit ; en outre, chacun d'entre eux se voit attribuer des valeurs pour l'ensemble des paramètres qui décrivent collectivement leur comportement, mode de combat, etc. en termes généraux. Les caractéristiques sont les suivantes :

FRÉQUENCE : fait référence à la probabilité de rencontrer une créature donnée dans une région ou une zone où elle susceptible de vivre, précisant le degré de rareté du monstre dans ces zones. *Très rare* indique une probabilité d'occurrence de 4 % ; *Rare* signifie une chance de 11 % ; *Peu commun* correspond à une probabilité de 20 % et *commun* indique une chance de 65 %.

NOMBRE RENCONTRÉ : fournit une fourchette moyenne. En général, si des créatures sont rencontrées dans leur repaire ou à proximité de celui-ci, on peut s'attendre à en voir apparaître la quantité indiquée, alors que les créatures seront moins nombreuses si elles sont éloignées de leur repaire. Là aussi, il existe des exceptions à cette règle ; des monstres intelligents et organisés rassemblés en troupes de combat en vue d'une expédition punitive ou d'un raid donné pourront être rencontrés en très grand nombre loin de leur repaire, alors qu'une rencontre avec les mêmes créatures près de leur repaire pourrait, occasionnellement, survenir avec un petit nombre d'« éclaireurs » ou de « gardes du périmètre ». La fourchette numérique indiquée doit donc uniquement servir d'indication et peut être modifiée en cas de besoin pour convenir aux circonstances précises d'une aventure.

CLASSE D'ARMURE : décrit le type général de protection portée par les humains, demi-humains ou humanoïdes, la protection inhérente d'un monstre du fait de sa structure physique et/ou de sa nature magique et le degré de difficulté à le toucher de par sa vitesse, ses réflexes et ainsi de suite. Tous ces facteurs sont combinés en une seule valeur de *classe d'armure*. Les MD n'ont pas besoin d'ajuster cette valeur pour tenir compte d'une dextérité élevée. Le cas échéant, les valeurs de CA modifiées sont incluses dans la description individuelle du monstre si celles-ci sont nécessaires dans des circonstances particulières.

DÉPLACEMENT : indique la vitesse relative du monstre, considérée comme constante. Des vitesses plus élevées sont possibles pour de courtes périodes. La vitesse de *déplacement* d'une créature peut être adaptée pour une période de temps donnée en ajustant l'échelle de terrain en conséquence. Dans certains cas, la rubrique propose plus d'un nombre ; ceci indique que le monstre peut employer un ou plusieurs autres modes de locomotion en plus de son mode de déplacement normal :

X m = vitesse du monstre dans son mode de locomotion normal
/ X m = vitesse de vol
// X m = vitesse de nage
(X m) = vitesse de frouissement
* X m = vitesse de déplacement dans une toile
^ X m = vitesse d'escalade

Si un seul nombre est donné, cela ne signifie pas nécessairement que le monstre se déplace uniquement sur le sol (bien que ce soit le cas la plupart du temps) ; le texte principal doit être consulté pour connaître le mode de déplacement. Ainsi, un monstre dont le seul mode de locomotion est le vol aura un seul nombre, et il s'agira alors d'une vitesse de vol.

Dans le texte descriptif se référant aux monstres capables de voler, apparaît la mention de la classe de manœuvrabilité aérienne du monstre. Il s'agit d'un classement gradué allant de A à E, qui indique la capacité générale du monstre à manœuvrer dans les airs. Un monstre avec une classe de manœuvrabilité A est rapide et très maniable dans l'air ; difficile à toucher et

capable de virages brusques et serrés. À l'autre extrême, un monstre de classe E est lent en vol et maladroit ; une cible assez facile et incapable de réaliser des virages serrés, nécessitant un espace important pour exécuter un changement de direction significatif en vol.

DÉS DE VIE : indique comment calculer le nombre de points de vie que le monstre peut encaisser avant de mourir. Sauf mention contraire, les dés de vie sont des dés à 8 faces (d8). On lance autant de dés qu'indiqué et on additionne les nombres résultants pour obtenir le total de points de vie du monstre.

Certains monstres n'ont même pas un dé de vie à 8 faces entier et, dans ce cas, une fourchette de points de vie est donnée. Ainsi, si une créature possède 1-4 points de vie, on utilise un dé à 4 faces pour déterminer ses points de vie.

D'autres monstres ont des points de vie supplémentaires ajoutés à leurs dés de vie ; ceci est indiqué par un signe plus après le nombre de dés de vie, suivi du nombre de points additionnels. Ainsi, si on a « **DÉS DE VIE** : 5+3 » pour un monstre, on lance cinq dés à 8 faces, on additionne les nombres obtenus et on rajoute 3 au résultat ; ce monstre aura une fourchette de 5-40 points de vie plus trois, soit 8-43 points de vie.

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : indique la probabilité de rencontrer le monstre en question sur son lieu de résidence, là où se trouve son trésor (s'il en possède un). Notez que certains monstres ne sont jamais trouvés dans leur repaire, soit parce que celui-ci est inaccessible (ou inconnu), soit parce que le monstre n'a tout simplement pas de repaire fixe et est un véritable monstre errant.

TYPE DE TRÉSOR : se réfère à la table à la fin de ce livre. Celle-ci fournit les types de trésor et le nombre d'éléments individuels qui les constituent, ainsi que la probabilité qu'un trésor contienne ces éléments. Ainsi, un trésor de type J indique qu'il y aura toujours 3-24 pièces de cuivre par individu rencontré, mais jamais aucune pièce d'argent, d'électrum, d'or ou de platine, ni aucune gemme, joyau, carte ou objet magique. En revanche, un trésor de type P indique que seules des pièces d'argent et/ou d'électrum peuvent être présentes, les premières avec une probabilité de 30 % et les secondes avec une probabilité de 25 % (il y a donc une chance qu'il n'y ait aucun trésor). En conséquence, si un trésor individuel est indiqué, chaque monstre de ce type transportera, ou pourrait transporter, le trésor donné. Sinon, le trésor ne se trouve que dans un repaire de monstre (qui, dans des circonstances normales, contient aussi le monstre sur ses gardes). Cependant, même si une rencontre survient dans le repaire d'un monstre avec un type de trésor spécifique, cela ne signifie pas pour autant que les aventuriers s'empareront du trésor s'ils viennent à bout du monstre. Si les jets de dés indiquent qu'un constituant du trésor n'est pas présent dans le repaire du monstre, cet élément est tout simplement absent ; il est ainsi possible de ne gagner aucun trésor en terrassant un monstre dans son repaire, même si un type de trésor est indiqué.

Les types de trésor sont basés sur la présence d'un nombre moyen de monstres du type spécifié, tel qu'indiqué par le « Nombre rencontré ». Dans les cas où un nombre moindre, ou plus important, de monstres de ce type est rencontré, la valeur du trésor devrait être réduite ou augmentée.

Des trésors plus importants d'un type donné sont indiqués par un multiplicateur entre parenthèses ((x2) par exemple) ; à ne pas confondre avec le type de trésor X.

NOMBRE D'ATTAQUES : donne le nombre d'attaques de base, à l'exclusion des attaques spéciales, pouvant être délivrées par le monstre au cours d'un round de combat. Ce nombre peut être modifié par des sorts tels que *rapidité* ou *ralentissement* mais n'inclut pas les formes d'attaques spéciales ou inhabituelles. Des attaques multiples signifient habituellement l'utilisation de plusieurs modes d'attaque pendant le même round de combat ; par exemple, un monstre qui griffe avec ses deux pattes et inflige une morsure dans le même round bénéficie de 3 attaques.

DÉGÂTS / ATTAQUE : indique simplement la quantité de dégâts (en nombre de points de vie) infligés à la victime touchée par une attaque donnée, exprimée sous forme de fourchette de points de dégâts. Reportez-vous au texte principal pour une explication plus détaillée des modes d'attaque du monstre et des dégâts que chacun d'eux peut infliger. Si un monstre utilise une arme parmi ses attaques, les dégâts ne sont pas précisés puisque ceux-ci varient selon le type d'arme utilisé.

ATTAQUES SPÉCIALES : précise les modes d'attaque spéciaux tels que le souffle de dragon, l'utilisation de magie et ainsi de suite. Référez-vous au texte principal pour une description détaillée de ceux-ci, y compris la méthode et la fréquence de l'attaque, les dégâts qu'elle inflige et les effets spéciaux qui peuvent en résulter.

DÉFENSES SPÉCIALES : le terme est explicite, et ces spécificités sont détaillées dans le texte principal de la même manière que le sont les *attaques spéciales*. Les défenses spéciales comprennent l'utilisation de la magie défensive, les capacités de camouflage et ainsi de suite.

RÉSISTANCE À LA MAGIE : indique le pourcentage de chances qu'un sort lancé sur ou contre le monstre en question échoue totalement. Cette probabilité est basée sur un sort lancé par un magicien de niveau 11 ; elle doit être augmentée de 5 % pour chaque niveau du lanceur en dessous du 11^e, ou diminuée de 5 % pour chaque niveau au-dessus. Ainsi, un monstre avec 95 % de résistance magique ne pourra pas être affecté par un sort lancé par un magicien de niveau 10 ou moins, alors qu'un magicien de niveau 12 aura 10 % de chance de l'affecter.

Notez que, même si un sort outrepassa la résistance à la magie d'un monstre, ce dernier bénéficie toujours des jets de protection habituels.

INTELLIGENCE : fournit un équivalent du quotient intellectuel humain (au moins dans son concept, même si le QI lui-même semble à présent controversé). Certains monstres sont instinctivement rusés ou particulièrement sournois dans leur comportement lors d'une rencontre ; si c'est le cas, cela sera indiqué dans le texte. Les libellés se rapportent aux scores d'intelligence des personnages selon la correspondance suivante :

0	Non-intelligent, ou intelligence non mesurable
1	Intelligence animale
2-4	Semi-intelligent
5-7	Intelligence faible
8-10	Intelligence moyenne (humaine)
11 12	Très intelligent
13 14	Haute intelligence
15 16	Intelligence exceptionnelle
17 18	Génie
19 20	Supra-génie
21 +	Intelligence divine

ALIGNEMENT : indique la position morale du monstre vis-à-vis de la loi et du chaos, du bien et du mal, ou un comportement neutre, éventuellement modifié par une intention bonne ou mauvaise. L'alignement du monstre a un effet significatif sur la façon dont il se comporte lorsqu'il est rencontré, la manière dont il réagit à certaines situations, et ainsi de suite.

TAILLE : est abrégée comme suit : P = plus petit qu'un humain standard ; M = de taille approximativement humaine (1,50 m à 2,10 m de haut avec une stature humaine) ; et G = plus grand qu'un humain d'une manière ou d'une autre, généralement avec une masse plus importante. Entre autres choses, la taille d'un monstre influe sur le total de dégâts qu'il subit lorsqu'il est blessé par une arme donnée.

CAPACITÉ PSI et Modes d'attaque / défense : indique les capacités psi générales du monstre, s'il en possède. Certains monstres ont des pouvoirs psi supposés, plutôt que confirmés, et le texte l'indiquera lorsque c'est le cas.

NIVEAU et VALEUR EN PX : sont déterminés par la méthode indiquée dans le **Guide du maître des Règles avancées de donjons & dragons**. Si un monstre possède des dés de vie ou « niveaux d'expérience » variables, les valeurs sont données pour chacun.

TACO : indique la valeur que la créature doit faire à l'aide d'un d20 pour toucher une classe d'armure de 0.

HISTORIQUE DES VERSIONS

- Version 1.0.0 du 10 février 2022 : création du document (22 monstres illustrés)
Version 1.0.1 : correction de l'abomination suite à la mise à jour 2.3 du document ; changement auteur vers traducteur pour le griffecendre ; ombre d'Arn : correction du texte
- Version 1.2.0 : ajout des monstres le racleur d'or et le tatourang-outan.
- Version 1.3.0 : ajout des 33 monstres créés pour l'Inktober 2023 du DDD et du cheval oublié dans la traduction française du *Manuel des monstres*.
Version 1.3.1 : correction de légers défauts sur la mise en page.
Version 1.3.2 : correction des textes de l'amibe gloutonne, du flamboyant, du sommaire et de quelques coquilles.

SOMMAIRE

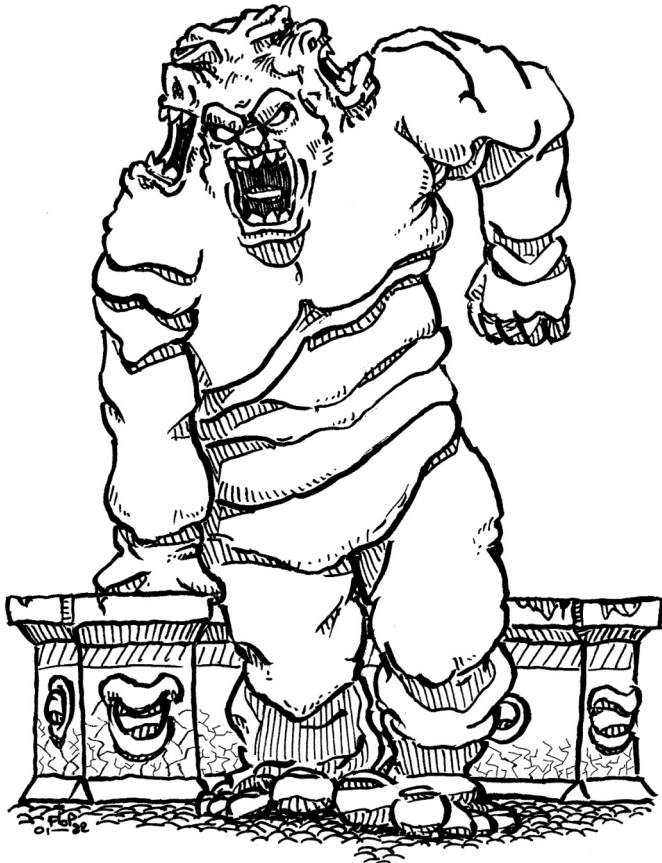
- A** ABOMINATION DE PRISCILLA – AMIBE GLOUTONNE – ANGE MAUDIT – ANGE SACRÉ – APPÂTEUR –
ARAIGNÉES DES MARAIS – ASTICOT DÉVASTATEUR – AUGMENTÉ
- B** BAUDROIE ÉTINCELANTE – BÊTE DES HAUTS SOMMETS – BICHE AUX YEUX DORÉS
- C** CHEVAL – CHEVALIER DU VER – CRAPAUD-PAPILLON
- D** DÉCALCOMANY – DEMON BÉNI – DODO DODUE – DRAC DES NEIGES – DROSÉRA GÉANTE
ÉPICÉE
- E** ESPRIT FOLLET
- F** FAVORI DE KYUSS (MASTIFF DE KYUSS) – FLAMBOYANT
- G** GELÉE ASTRALE – GELETTE – GLAIVE DE KYUSS – GOLEM DE CORDES – GOLEM DE GRAVE –
GOUTTE VAMPIRE – GRIFFECENDRE
- H** HÉRAUT DU VER
- L** LEMMING CONSTRICTEUR – LICHE TISSEUSE DE SORTS – LIMON RÈCHE – LUTIN DES CHEMINS –
LUTIN DES NEIGES
- M** MASTIQUE
- N** NAGA VERMICULAIRE – NUÉE DE VERS
- O** ŒIL REBONDISSANT – OMBRE DANGEREUSE – OMBRE D'ARN – OURS-HIBOU-GÉANT-HYDRE-MORT-
VIVANT-ENFLAMMÉ-ÉCLIPSANT
- P** PEGASE CÉLESTE – POIGNARD VOLANT – PROMENEUSE MAUDITE – PUCE ESQUIVEUSE
- R** RACLEUR D'OR – REINE DU GIVRE – RÊVÉLATEUR – RUEUR
- S** SALAMANDRE DES CHATEAUX – SCARABÉE DE LA FORTUNE – SCARABÉE ÉVISCÉRATEUR –
SPECTRE ACIDE
- T** TAON DE SELLE – TATOURANG-OUTAN
- V** VEKAHR – VER TITAN



ABOMINATION DE PRISCILLA – AMIBE GLOUTONNE – ANGE MAUDIT – ANGE SACRÉ – APPÂTEUR – ARAIGNÉES DES MARAIS – ASTICOT DÉVASTATEUR – AUGMENTÉ

ABOMINATION DE PRISCILLA

(auteur : Jello195 ; Le mystère de la forteresse de Gognan)



FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 4
 DÉPLACEMENT : 15 m
 DÉS DE VIE : 4+4
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : *sans*
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 2
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-7 / 2-7

ATTAQUES SPÉCIALES :
souffle, cri de douleur
 DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 5 %
 INTELLIGENCE : *semi-intelligent*
 ALIGNEMENT : *loyal mauvais*
 TAILLE : G (3,1 m)
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 15 / V / 240 + 5 par point de vie

L'abomination de Priscilla, surnommée l'abomination, est un amas de chair de 3,1 m de hauteur. Sa peau dégoûtante semble avoir partiellement fondu. L'amas a vaguement forme humanoïde mais là où seraient normalement les bras et les jambes se trouvent plutôt des amoncellements de chair donnant l'impression de tentacules. Le tout est surmonté d'une protubérance assez large qu'on pourrait qualifier de tête. Cette tête possède trois visages difformes contorsionnés par la douleur. Ces trois têtes sont les visages des personnes qui composent l'abomination mais elles sont généralement si déformées que même un proche pourrait avoir de la difficulté à réaliser qu'il s'agit de son visage.

L'abomination comprend les langages que comprenaient les trois parties qui le composent. Cependant l'abomination ne parle pas réellement, la seule chose qu'elle fait c'est exprimer la douleur des parties qui la composent ; chacune figées entre la vie et la mort, broyées entre les deux autres personnes. « Tuez-moi s'il-vous-plaît » est quelque chose qu'on peut l'entendre dire mais cependant ce ne sont que des sons et l'abomination attaquera tout ce qu'elle voit sauf si elle a un maître pour la diriger.

Combat : L'abomination attaquera habituellement d'abord par son cri. Le cri de l'abomination dure 1 round et est un immense cri de douleur qu'elle peut effectuer 1 fois par tour. Ce cri très puissant contient une magie empathique qui fait ressentir à toute créature dans 9 m de rayon ratant un jet de sauvegarde contre la paralysie, la douleur de l'abomination, la paralysant pour 1 tour. Le contre-chant d'un barde annule la magie de paralysie de l'abomination.

Ensuite l'abomination frappera avec ses tentacules de chair qui auraient autrefois été ses bras pour 2-7 points de dégât chacun. Finalement l'abomination a aussi la capacité de vomir de l'acide tout autour d'elle 3 fois par jour pour 2-5 points de dégât à toutes les créatures dans 1,5 m de rayon.

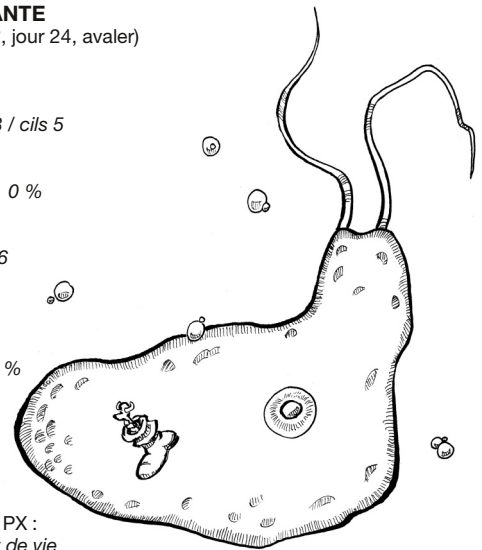
Habitat / société : L'abomination est créée, elle répond donc habituellement aux commandes de son maître au doigt et à l'œil. Cependant si le maître venait à mourir cela romprait un lien avec la créature qui deviendrait folle et attaquerait tout. Il est donc habituellement peu probable de voir une forme de société quelconque intégrer ces créatures sauf celles qui raffolent de la nécromancie.

Écologie : Cette créature n'apparaît pas naturellement, elle doit être créée par l'entremise du rituel mystérieux qui nécessite 3 autels, une pierre précieuse d'une valeur de 5 000 po ou plus et de préférence enchantée ainsi que les corps de 3 personnes fraîchement décédées. Il est donc très rare de croiser ce type de créatures bien qu'elle ne soit pas unique.

AMIBE GLOUTONNE GÉANTE

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 24, avaler)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : *corps 8 / cils 5*
 DÉPLACEMENT : 3 m // 9 m
 DÉS DE VIE : 4
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
 TYPE DE TRÉSOR : *aucun*
 Nbre D'ATTAQUES : 2
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-6 / 1-6
 ATTAQUES SPÉCIALES :
avale sa victime
 DÉFENSES SPÉCIALES :
voir-ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : G (3 m de diamètre)
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque /
 défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 15 / IV / 150 + 4 par point de vie



On considère l'amibe gloutonne comme un lointain cousin du cube gélatineux. En effet, tous deux possèdent un corps gélatineux et englobent leur victime pour l'assimiler. On la nomme même la sphère gélatineuse ou la gélatine putride.

Mais, seule leur apparence les rapproche. L'amibe gloutonne est un être unicellulaire qui vit dans les eaux stagnantes. On peut la trouver généralement dans les marais mais on rapporte que des spécimens hantent les égouts de certaines grandes villes.

Lorsque le niveau de l'eau le permet, sa forme naturelle est oblongue. Sa membrane extérieure est transparente et laisse entrevoir son noyau et les reliefs de ses précédents repas.

Dans la plus part des cas, elle épouse la forme du fond de l'eau croupie dans la quelle elle évolue et s'étale autant que nécessaire afin toujours rester immergé.

L'amibe gloutonne ne peut se déplacer hors de l'eau que durant 2 rounds, après ce temps, elle subit 1d6 points de dégâts par rounds hors de l'eau.

Son déplacement s'effectue à l'aide de deux grands cils vibratiles qui son implanté à une extrémité de son corps.

Dans son milieu naturel ou dans un milieu sombre tels que les égouts, elle est indétectable à 90 % et a 4 chances sur 6 de surprendre sa victime.

Pour attaquer, elle utilise ses cils vibratiles pour enserrer sa victime . Sur un jet de 17 de toucher ou plus, la victime voit un de ses membres enserrés et ne peut plus s'en servir sauf à réussir un jet pour tordre les barres. Si deux membres sont prisonniers. La victime est attirée vers la membrane de l'amibe pour être assimilée.

Une fois au contact de la membrane, l'amibe sécrète sur la zone de contact une substance collante. Pour ne pas être immobilisée, la victime doit réussir un nouveau jet pour tordre les barreaux. En cas de nouvel échec, la victime est assimilée en 1d4 rounds et subit 2d6 points de dégâts par rounds une fois ingérée. La créature prisonnière peut se défendre de l'intérieur, mais ne peut ni incanter, ni lancer des sorts verbaux sauf à pouvoir le faire en milieu aquatique.

Les attaques avec des armes contondantes ne lui font pas de dégâts. Chaque cil possède une classe d'armure de 5 et ont chacun 25% des points de vie de la créature, les autres 50 % sont ceux de son corps qui possède une classe d'armure de 8.

ANGE MAUDIT

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 16, ange)

FRÉQUENCE : *unique*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : -7
 DÉPLACEMENT :
 45 m / 144 m (B) // 72 m
 DÉS DE VIE : 144 pv
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 50 %
 TYPE DE TRÉSOR : *aucun*
 Nbre D'ATTAQUES : 3
 DÉGÂTS/ATTAQUE : *suivant l'arme, + 7 (bonus de Force)*
 ATTAQUES SPÉCIALES :
physiques : voir planétaire
sorts : voir démon type VI
 DÉFENSES SPÉCIALES :
physiques : voir planétaire
sorts : voir démon type VI
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 75 %
 INTELLIGENCE : *haute*
 ALIGNEMENT :
chaotique mauvais
 TAILLE : G (2,50 m)
 CAPACITÉ PSI : 180
 Modes d'attaque / défense :
 A, B, C, E / F, G, H
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX : 7 / X / 32 840



Les anges sont supposés ne pas avoir de sexe mais sont-ils aussi supposés ne pas avoir de sentiments, d'autant que leur bonté les pousse à la compassion ? La réponse est bien évidemment non. Seuls les golems sont dépourvus de telles émotions.

On ne sait comment, par un beau matin de printemps, un planétaire de Chronias (*manuel des monstres II* p. 101) s'éprit d'un démon. Mais pas d'un démon ordinaire, une des âmes les plus torturées des Abysses, un des six gardes du corps de Pazuzu. Le coup de foudre fut immédiat et réciproque. Avait-il vu dans les yeux emplis de haine, une quelconque parcelle de bonté ? Était-il devenu fou ? Nul ne put répondre, les deux amants désertèrent le grand combat de la lutte du bien contre le mal pour vivre leur amour caché au cœur de l'Éther profond.

Ivre de colère et oubliant même jusqu'au plus petit précepte de bonté, le Maréchal suprême de Chronias, Jhirhien Lumière Étincelante, fit ce qu'aucun de ses semblables n'avait jamais fait : il punit un de ses officiers. Alors il décida de séparer son corps de son âme, tous deux souillés par cet acte hérétique. Espérant qu'ainsi éloignée, cette dernière retrouve le chemin du 7^e ciel.

Pour arriver à ses fins, il déclencha un cyclone éthéré d'une puissance telle que jusqu'au plus profond de ce plan tout en fut bouleversé.

Et l'âme et le corps du planétaire se retrouvèrent effectivement séparés. Mais alors que le solaire guidait cette âme pure vers le bercail, une deuxième tempête se déchâna. Le calme revenu, l'âme et le corps avait disparu.

Déchirant les voiles éthérées, le corps trouva une âme errante, celle d'un démon de type VI ! Les deux s'attachèrent pour survivre. Une nouvelle créature naquit sur le plan matériel primaire : l'ange maudit.

La créature possède le corps d'un planétaire mais l'âme d'un démon de type VI.

La seule particularité qui peut le différencier d'un de ses congénères normal se trouve dans son regard. En effet, le mal transparait dans ses yeux angéliques et suivant l'orientation de la lumière son visage paraît grimaçant.

L'ange maudit possède donc toutes les habilités magiques d'un démon de type VI et physiques d'un planétaire. Il possède aussi toute sa mémoire et ses émotions passées. Son esprit s'en trouve tiraillé entre le bien et le mal. Son âme de démon l'oblige à agir en tant que tel, mais la réminiscence de son existence en tant que planétaire le plonge en permanence dans le remords.

Il arpente le plan matériel primaire répandant le chaos et le mal, sans être conscient qu'il est à la recherche de son âme tombée à l'autre bout du monde après s'être attachée elle-aussi à un autre corps. Actuellement, il a établi une secte aux confins de montagnes isolées. Ses fidèles vénèrent sa personne et prêchent le mal ultime.

Pour plus d'informations voir le démon béni.

ANGE SACRÉ

(traducteur : Squilnozor ; Le prince de Rougemain, épisode 8 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : *peu commun*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-4
 CLASSE D'ARMURE : 7
 DÉPLACEMENT : 30 m / 45 m
 DÉS DE VIE : 13+13
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 20 %
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : *dague 8-14 + poison, corde : immobilisation*
 ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 30 %
 INTELLIGENCE : *très*
 ALIGNEMENT : *loyal mauvais*
 TAILLE : M
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 8 / IX / 5 150 + 18 par point de vie

Les Anges sacrés sont des versions plus puissantes des erinyes (*Manuel des monstres – voir ci-dessous*), dont ils possèdent tous les pouvoirs et toutes les immunités. En outre, ils peuvent lancer les sorts suivants à volonté, dans la limite d'un par round : *charme-personne, sommeil, paralysie, toile d'araignée*. Les créatures ciblées par un pouvoir d'un Ange sacré ou atteintes par sa dague empoisonnée subissent une pénalité de 2 points à leur jet de protection pour résister aux effets.

Erinyes : Les erinyes sont des diabesses originaires du deuxième plan infernal, mais elles sont fréquemment envoyées sur d'autres plans afin de ramener de nouvelles âmes. Quoique féminines, elles sont capables de prendre une apparence masculine. Elles sont armées d'une dague magique d'où sort un venin caustique rendant les blessures infligées horriblement douloureuses (jet de protection contre le poison, l'échec signifiant que



l'adversaire perd connaissance pour 1-6 rounds). Elles sont aussi équipées d'une corde d'emmèlement avec laquelle elles attachent leurs victimes. Les erinyes peuvent être touchées avec des armes normales. Elles engendrent l'effroi à volonte, chez tous ceux qui les regardent (jet de protection contre les baguettes). Elles sont de plus capables d'utiliser un des pouvoirs suivants tous les rounds : détection de l'invisible, localisation des objets, invisibilité, autométamorphose, flamme, et appel d'une autre erinyes (25 % de chances de succès).

Les erinyes sont fortes (18/01), mais n'en retirent aucun avantage au combat (pas de bonus au toucher ou aux dégâts). Elles poursuivent inlassablement des personnes mauvaises et maléfiques, afin de les entraîner toutes vivantes en enfer. Elles passent parfois des marchés avec d'autres, dans l'espoir de les pousser vers le mal.

APPÂTEUR

(auteur : L'Yr / Ple ; L'Anthologie, donjon du dragon 2019)

FRÉQUENCE : *rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 6 (+1 par 4 DV)
 DÉPLACEMENT : 0 m
 DÉS DE VIE : 1 à 8
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %
 TYPE DE TRÉSOR : T, U, V, X
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-4 / 1-6
 ATTAQUES SPÉCIALES :
 voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES :
 voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE :
 voir ci-dessous

INTELLIGENCE :
animale / semi-intelligent
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 NIVEAU / VALEUR EN PX :
 1 DV : 19 / III / 49 + 1 par pv
 2 DV : 16 / III / 73 + 2 par pv
 3 DV : 16 / III / 105 + 3 par pv
 4 DV : 15 / IV / 150 + 4 par pv
 5 DV : 15 / V / 205 + 5 par pv
 6 DV : 13 / VI / 350 + 6 par pv
 7 DV : 13 / VI / 525 + 8 par pv
 8 DV : 12 / VII / 825 + 10 par pv

L'appâteur est un « animal » carnivore qui se sert d'une sorte d'excroissance (un appât) pour attirer ses victimes. Sa technique consiste à se camoufler derrière un buisson pour attirer sa proie favorite avec son appât.

Son principe d'attaque est de refermer le couvercle du coffre sur la main cupide (un jet sous la Dextérité permet d'éviter le couvercle sinon 1-4 points de dégâts et la main est prisonnière) et d'ensuite avaler sa proie (il ramène le coffre dans sa gueule à l'aide des racines). Une fois ingurgitée par l'appâteur, la victime n'a que très peu de chance de survie (sa résine fait office de suc gastrique, 1-6 points de dégâts par round). Une solution pour que le monstre crache la victime est de le chatouiller à la racine de ses branches, après quoi, suite à une série de grincements (ses rires) il la recrache. Comme tout être sylvestre, il craint le feu, mais la victime a de fortes chances de brûler avec lui.

Il ne s'attaque qu'à des personnes isolées (il ne peut combattre plusieurs ennemis en même temps et une fois son stratagème découvert, il n'a pas beaucoup de moyens de défense). Cependant, ses jets de sauvegarde contre toutes les formes d'attaques à l'exception de la magie bénéficient d'un bonus de +1.



ARAIGNÉE DES MARAIS

(auteur : Anthé ; Inktober 2023, jour 2, araignées)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : *variable*
 CLASSE D'ARMURE : 10
 DÉPLACEMENT : 1 m
 DÉS DE VIE : 1/10 pv
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE :
 100 % à l'état de larve
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES :
 0 / spécial pour la larve
 DÉGÂTS / ATTAQUE :
 spécial
 ATTAQUES SPÉCIALES :
 voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES :
 voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE :
 voir ci-dessous
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : P (araignée 10 cm /
 cocon 20 cm)
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense :
sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 spécial / / 50



L'araignée des marais est un arachnide aquatique qui passe sa vie dans les mares et les étangs des régions tempérées. Dans la plupart des territoires elles ont été éradiquées à cause de leur dangerosité. Il en reste néanmoins quelques colonies dans des forêts et les territoires reculés.

À l'âge adulte, l'animal est inoffensif mais redoutable à l'éclosion. La femelle pond ses œufs en une grappe serrée sur la tige d'un roseau des marais. Puis, elle les entoure d'un cocon de soie de forme oblongue. En une journée, la soie s'aggrave en une coque protectrice qui vire au marron. Un botaniste peut s'apercevoir que l'épi du roseau est un peu plus gros que la normale. Le commun des mortels ou un animal ne remarquera pas la différence.

Durant la période d'incubation, les œufs poursuivent leur développement au gré des vents protégés par leur coque rigide. Au bout d'un mois, les larves entrent en sommeil en attendant qu'un animal à sang chaud passe à proximité. Pour terminer sa transformation en araignée, la larve a besoin d'une goutte de sang frais. Elle peut rester dans cet état végétatif durant plusieurs années. Lorsqu'un mammifère passe à moins de deux mètres du roseau, les larves s'agitent et produisent un gaz qui met sous pression le cocon. En un round, la pression est telle qu'il explose. L'essaim de larves d'araignées est projeté dans toutes les directions sur une distance de trois mètres.

Toute créature à sang chaud se trouvant dans l'aire d'effet de l'explosion (3 m de diamètre) reçoit 10 à 40 larves (10d4) qui parviennent jusqu'à son épiderme. Au bout d'un round, elles plantent leur aiguillon à la recherche de sang frais (la moitié si un jet de sauvegarde contre souffle est réussi). Le port d'une armure métallique réduit le nombre de larves qui atteignent la peau de 50 %.

Pour chaque dizaine de larves qui mordent, la victime se voit infliger un point de dégât. Les démangeaisons provoquées par les piqûres induisent une baisse de la Dextérité d'un point par point de dégâts pour 6 à 36 tours (6d6) ou jusqu'à ce qu'une guérison des maladies soit lancée sur la victime. Une fois repue, la larve achève sa transformation en araignée et se laisse tomber dans l'eau pour partir à la recherche d'un partenaire et se reproduire.

Si les créatures piquées voient leur Dextérité descendre en dessous de 3, elles pourront difficilement se déplacer et seront à la merci d'autres prédateurs à sang froid des marais qui vivent souvent à proximité. Si la Dextérité de la victime descend en dessous de 0, elle meurt.

Dans les zones humides particulièrement infectées, on trouve généralement 2 à 8 cocons prêts à exploser et 4 à 16 cocons non matures pour 100 m² de bosquet de roseau.

Le cocon intact est très recherché pour élaborer des potions d'huile de maladresse. Il peut se monnayer jusqu'à 100 po pour un spécimen à l'état d'incubation peu avancé et jusqu'à 1 000 po pour un spécimen proche de l'éclosion. Pour être utilisable, il doit être conservé dans de l'eau de vie à 70°.

ASTICOT DÉVASTATEUR

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 5, carte)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 10-100
 CLASSE D'ARMURE : 10
 DÉPLACEMENT : *spécial*
 DÉS DE VIE : 1/100 pv
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 0
 DÉGÂTS / ATTAQUE : *sans*
 ATTAQUES SPÉCIALES :
 dévore le papier, bois, lin, etc.
 DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE :
 voir ci-dessous
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : P (3 mm)
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX : *sans / / 9*

Des bibliothèques entières ont disparu dans d'effroyables tremblements de terre ou de sournois incendies. Mais il est une menace encore plus grande pour la mémoire de l'humanité et les précieux ouvrages de magie : l'asticot dévastateur.

L'asticot dévastateur est la larve de la mouche du papier. Elle est inoffensive et est difficilement discernable de l'espèce commune si ce n'est qu'elle possède des ailes un peu plus claires que la normale. Endémique d'un territoire où de grands dinosaures herbivores paissent en toute quiétude, elle pond ses œufs dans les énormes bouses rejetées par les mastodontes. Ces déjections, gorgées de résidus de cellulose, nourrissent les asticots qui en quelques jours peuvent en dégrader des tonnes.

Un entomologiste vagabond et inconscient les a rapporté dans nos contrées dans le but d'aider son frère à nettoyer des écuries royales. Bien mal lui en a pris. Bien que l'expérience fût fructueuse, on s'aperçut de la faille de cette regrettable importation. En effet, tous les livres du palais étaient infestés d'asticots et l'ensemble des pages détruites.

La mouche déracinée de son milieu naturel trouva un substitut aux bouses de dinosaure : le papier. Elle cherche à pondre sur toute feuille contenant de la cellulose (papyrus, bois, coton, lin...). Elle ne s'attaque pas aux matériaux issus d'animaux comme le cuir ou le velin.

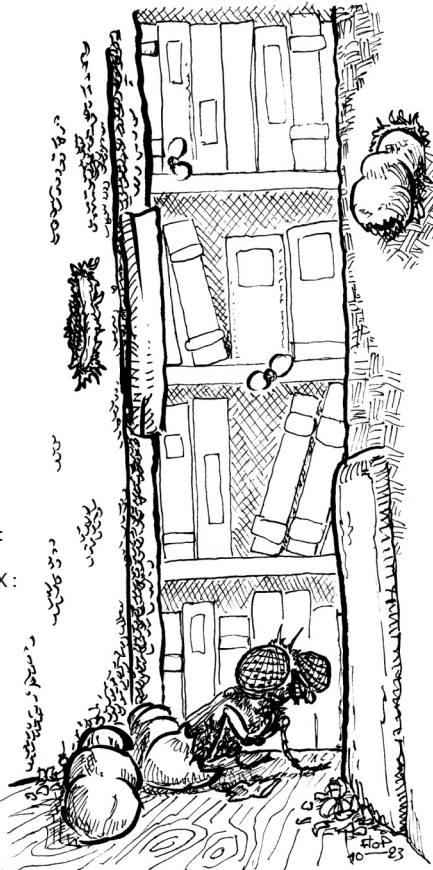
Un ouvrage de taille normale est détruit en 2 jours si aucun traitement insecticide n'est appliqué sur ses pages. Les mouches pondent aussi sur les parchemins même magiques. Les asticots les grignotent et détruisent 1d4 sorts par jour. Il en va de même pour un grimoire qui perd 2d4 sorts par jour d'infestation.

Concernant l'insecte, il reste une énigme à lever. Il a été constaté, sans que l'on puisse l'expliquer, que les cartes au trésor sont son aliment de prédilection. Les histoires de rêves de richesses balayées par cette infâme créature sont légion.

Il est aussi de notoriété commune que des parfums très odorants à base de vanille ou de résineux éloignent les mouches du papier et préservent les bibliothèques.

Des petits malins ont commercialisé des amulettes en forme de sapin imprégnées de ces fragrances que tout magicien ou porteur de carte au trésor se doit de porter autour du cou afin de protéger ses précieux documents.

Le broyat d'asticots en décoction soignerait les ballonnements et entrerait dans la composition de la potion de contrôle des plantes.

**AUGMENTÉ**

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 13, hausse)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-10
 CLASSE D'ARMURE :
 squelette 7, zombie 8
 DÉPLACEMENT :
 squelette 36 m, zombie 18 m
 DÉS DE VIE : *variable*
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE :
 squelette : 1-6
 zombie : 1-8
 ATTAQUES SPÉCIALES :
 voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : *celle du mort-vivant d'origine*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *celle du mort-vivant d'origine*
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : M
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 squelette : *variable / VI / 840 + 10 par point de vie*
 zombie : *variable / VII / 1180 + 20 par point de vie*



L'augmenté n'est pas une créature à part entière. Il s'agit plus d'une capacité spéciale qui peut être accordée à tout mort-vivant non intelligent (squelette et zombie) par une puissance du Plan d'énergie négative.

Seuls des clercs de haut niveau (supérieur au 16^e), des princes démons ou des diables, peuvent lier des pactes suffisamment solides avec des seigneurs du plan négatif, afin d'augmenter des morts-vivants. Ils le font souvent au prix de leur âme.

Un mort-vivant « augmenté » bénéficie d'un lien particulier avec le plan matériel négatif qui lui donne la capacité d'absorber tous dégâts physiques. Il faut entendre par dégâts physiques, tous coups portés au mort-vivant ou dégâts infligés par des sortilèges de manière directe ou indirecte. Les dégâts infligés par de l'eau bénite sont eux aussi concernés.

Pour chaque point de dégâts que le mort-vivant subit, un point de vie d'énergie négative lui est accordé, augmentant de fait sa puissance. Ainsi, chaque fois qu'il gagne 8 points de vie, le mort-vivant accroît ses dés de vie de 1.

Par exemple, un squelette avec initialement 6 points de vie reçoit dans un round 16 points de dégâts (6 points de dégâts d'un guerrier, 5 d'une fiole d'eau bénite et 7 infligés par un missile magique). Il finira le round avec 24 points de vie et 3 dés de vie.

Lorsqu'il a emmagasiné dix fois ses points de vie initiaux, l'augmenté se désintègre et explose projetant l'énergie négative emmagasinée dans un rayon de 9 m.

Les créatures dans l'aire d'effet, autre que des augmentés et des morts-vivants dits normaux, doivent réussir un jet de sauvegarde contre la magie ou subir les dégâts équivalents à ceux reçus par augmenté (la moitié si le jet est réussi).

Les augmentés présents dans l'aire d'effet, emmagasinent quant à eux encore plus d'énergie négative. Et si la limite de 10 fois leurs points de vie initiaux est atteinte, ils explosent à leur tour.

Tous morts-vivants dits normaux qui se trouvent également dans l'aire d'effet de l'explosion voient leurs points de vie augmenter d'autant jusqu'à concurrence de leur maximum.

Si plus de 5 augmentés explosent dans un rayon de 100 m, l'énergie négative se répand dans une zone d'un kilomètre autour des explosions et réveille tous les morts dans cette aire d'effet.

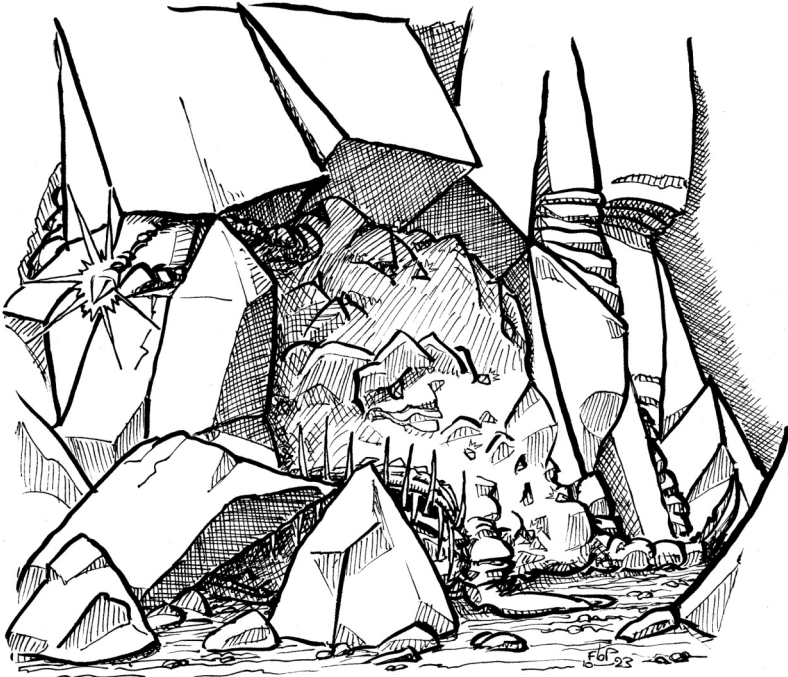
Le seul moyen de les blesser est de les confronter à de l'énergie positive. Par exemple, des sorts de soins.

Du fait de leur lien particulier avec le plan négatif et ses seigneurs, l'augmenté peut être repoussé uniquement comme un mort-vivant spécial.

On reconnaît les augmentés à l'aura noire qu'ils dégagent et au noir profond de leurs yeux qui semblent vouloir avaler l'impudent qui croiserait leur regard.


BAUDROIE ÉTINCELANTE – BÊTE DES HAUTS SOMMETS – BICHE AUX YEUX DORÉS
BAUDROIE ÉTINCELANTE

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 28, briller)



FRÉQUENCE : *très rare*
Nbre RENCONTRÉ : 1
CLASSE D'ARMURE : 0
DÉPLACEMENT : 9 m (27 m)
DÉS DE VIE : 8
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
TYPE DE TRÉSOR : *spécial*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :
surprise, gobe sa victime

DÉFENSES SPÉCIALES :
camouflage, régénération
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
INTELLIGENCE : *animale*
ALIGNEMENT : *neutre*
TAILLE : G (5 m de long)
CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 12 / VII / 1 000 + 10 par point de vie

Tout comme le khagra (*Fiend folio* p. 56), la baudroie étincelante s'aventure depuis le Plan élémentaire de la terre sur le Plan matériel primaire.

Sur son plan d'origine, elle est un redoutable prédateur des profondeurs insondables de son environnement inhospitalier. Sa nourriture préférée sont les xorns et les xarènes mais elle ne se refuse pas de temps en temps des élémentaux de terre ou des créatures terreuses ou encore de pleines bouchées de diamants.

Son territoire de chasse de prédilection sont les poches minérales gorgées de gemmes et de métaux précieux, proches de la frontière avec le plan négatif.

La baudroie étincelante possède un corps de forme conique qui, à l'état naturel, semble constitué de diamant. Son extrémité la plus fine se termine en queue de poisson qui, aidée par de puissantes nageoires pectorales lui sert à se propulser dans les éléments compacts.

À l'opposé, sa tête paraît démesurée, tout autant que sa bouche remplie de dents, tranchantes comme des silex, qui pourrait avaler sans peine un hippopotame. Ses deux petits yeux sont constitués d'un diamant d'une pureté absolue. Chacun valant 1 000 po brut et 5 000 po lorsqu'il est taillé par des mains expertes.

Enfin, elle possède une antenne sur le sommet du crâne qui est surmontée par un même diamant.

Sa couleur est changeante et s'adapte à son environnement minéral. Elle a quatre chances sur six de surprendre un adversaire qui ne l'aurait pas détecté lorsqu'elle s'est fondue dans son environnement.

Que ce soit sur son plan d'origine ou sur le Plan matériel primaire, son mode de chasse est l'affût, aidé par ses trois diamants qu'elle peut illuminer à sa guise. Elle tente donc d'attirer un curieux, tapie contre une paroi ou dans une anfractuosité. Elle peut aussi attendre patiemment qu'une proie passe à portée.

Son camouflage la rend indétectable à 90 % dans un environnement constitué de minéraux naturels, tels qu'une grotte, et 50 % si les murs sont en pierre taillées par exemple. Lorsque sa victime arrive à portée, elle tente de la gobier en entier ou la coupe en deux sur un 20 naturel.

Ce n'est pas la chair fraîche qui l'intéresse chez ses proies mais la quantité de métaux précieux qu'elles portent. Elle peut déterminer la quantité de gemmes et de métaux précieux dans un rayon de 300 m. Lors d'une rencontre avec un groupe, elle s'attaquera prioritairement au membre qui possède le plus de minéraux. Les objets magiques sont ses douceurs préférées, en commençant par ceux constitués de pierres magiques. Elle est aussi friande d'armes et armures dont le bonus est supérieur à 2.

La baudroie étincelante, peut se déplacer dans la pierre sans difficulté. Lorsqu'elle rencontre une résistance qui peut la mettre en danger, elle cherche à s'enfouir profondément pour se régénérer. Au contact de la terre, son pouvoir de régénération est d'un point par round.

Lorsqu'elle est tuée, son corps se désagrège en une matière semblable à de la poussière de diamant. Hors de son plan d'origine, son pouvoir de régénération ne peut lui rendre la vie. On peut trouver dans ses restes, les trois diamants précités ainsi que l'équivalent de 5 000 à 10 000 po en gemmes de toute nature.

BÊTE DES HAUTS SOMMETS

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 27, bête)

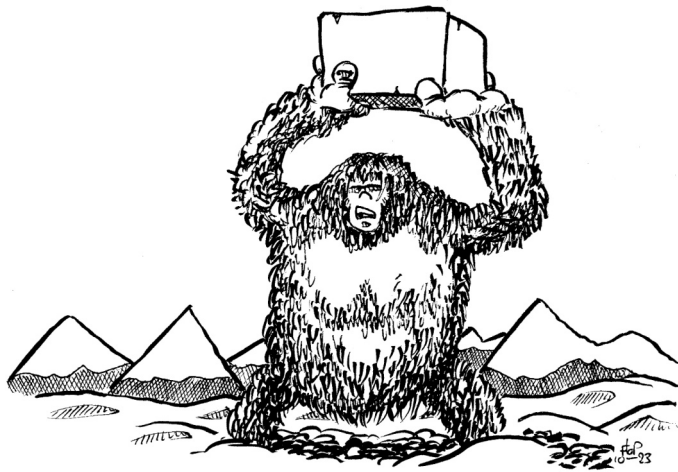
FRÉQUENCE : *très rare*
Nbre RENCONTRÉ : 1
CLASSE D'ARMURE : 3
DÉPLACEMENT : 36 m marche et escalade
DÉS DE VIE : 10
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 20 %
TYPE DE TRÉSOR : *A (au logis)*
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-4 / 1-6 / 1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :
surprise, étreinte

DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
INTELLIGENCE : *haute*
ALIGNEMENT : *bon à tendance*
fortement chaotique
TAILLE : G (3 m de haut)
CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 10 / VII / 1350 + 14 par point de vie

Si la bestialité des yétis effraye, la réputation des bêtes des hauts sommets terrorise. Les populations de haute montagne craignent autant qu'ils vénèrent cette créature d'essence divine. Souvent, ils la nomment l'homme des pics ou l'ogre des pics. On raconte qu'elle a sauvé des gens en perdition dans les montagnes mais on lui prête aussi des disparitions. Ce qui est sûr c'est qu'elle est la terreur des bergers de haute montagne et qu'elle s'attaque aux troupeaux lorsqu'ils sont aux alpages.

Bien que plus massif et ramassé que son lointain cousin le yéti, la bête des hauts sommets partage avec lui une silhouette simiesque, seule leur face





diffère. En effet, lorsque l'épaisse toison d'une couleur grise qui recouvre son visage s'écarte, on peut distinguer un visage quasi humain au teint rosé. Sa finesse n'est pas celle de celui d'un éphèbe mais n'est pas repoussant non plus.

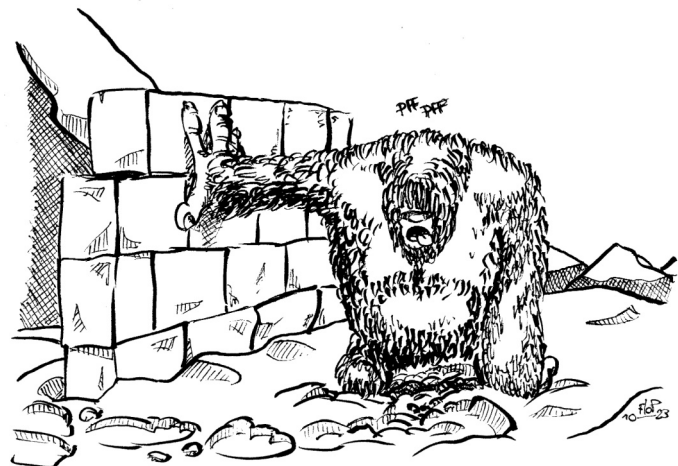
La bête des hauts sommets arpente les plus hautes chaînes montagneuses, on la trouve rarement en dessous des neiges éternelles. Elle établit son habitat dans une construction à demi troglodyte taillée dans la roche et fermée par des murs de pierre sèches. Experte en escalade, sa tanière est toujours construite à flanc de falaise. Passer en dessous, c'est s'exposer au risque de se faire assommer par les rebuts d'excavation. Car, la bête des hauts sommets passe le plus clair de son temps à se façonner une habitation des plus confortable et raffinée.

Lorsqu'elle sort de son antre, c'est soit pour se chercher de la nourriture, généralement des ongulés montagnards, soit pour aller rapiner loin dans les vallées, de la décoration pour son logis dans les territoires civilisés.

C'est lors de ces expéditions que l'on a le plus de chances de rencontrer la bête des hauts sommets et son mauvais caractère. En effet, elle est curieuse et versatile et peut s'approcher d'un groupe, l'épier puis si un objet lui plaît s'en emparer et s'enfuir. D'ailleurs, elle harcèlera le groupe jusqu'à ce que ce dernier tente de la chasser. Si la bête n'est pas chargée par ses larcins, elle dérobera un cheval ou un animal de bât puis retournera dans son logis. En échange, elle laissera toujours une rétribution qui peut être d'une valeur inroyable ou dérisoire.

La bête est d'une timidité malade, tenter un contact direct échoue toujours, il faut l'apprivoiser petit à petit. Au moindre geste d'agressivité, elle se sentira menacée et tentera de se défendre. Pour communiquer, elle parle son propre langage et a des rudiments sommaires de commun.

Se frotter à la bête des hauts sommets n'est pas une simple formalité. Outre sa puissante morsure, ses deux bras puissants peuvent enserrer et étouffer toute personne qui ne peut se défaire de son étreinte. Si la bête réussit son jet de toucher avec les deux bras, la victime se trouve étreinte. Pour s'en défaire, elle doit réussir un jet pour tordre les barres (une seule tentative par



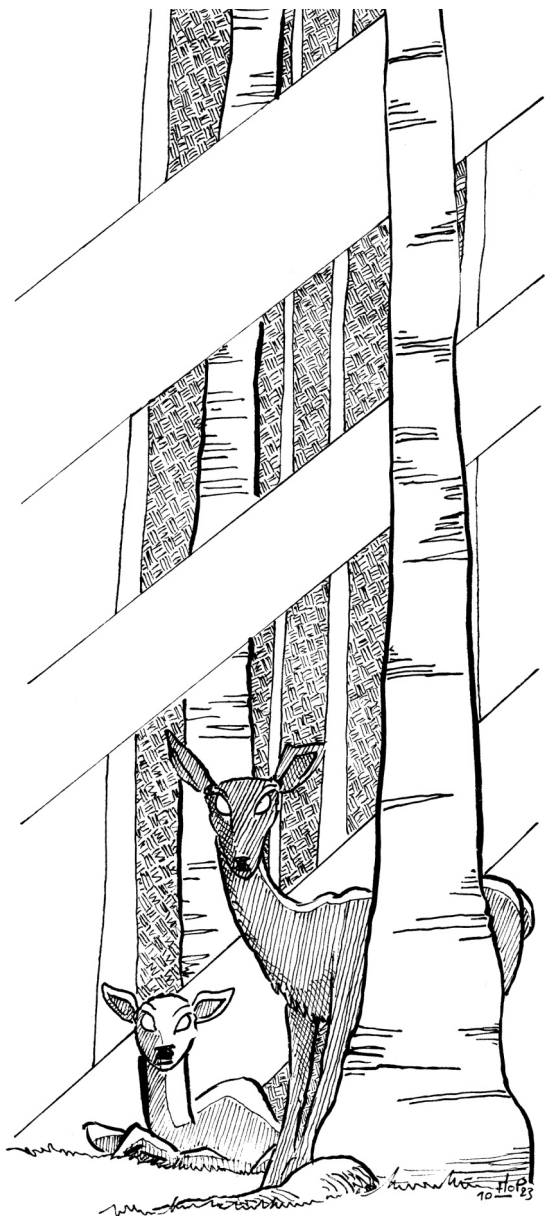
étreinte). En cas d'échec, les dégâts seront automatiques pour les rounds suivants. En fonction de comment s'est comporté le groupe, la bête peut choisir de laisser inconscient ou de tuer son adversaire. Grâce à son habileté à se déplacer dans les pentes les plus raides et enneigées elle surprend cinq fois sur six en très haute montagne et trois fois sur six ailleurs.

Autour du solstice d'été, les hauts sommets se couvrent de chants mélodieux. Les mâles rivalisent de prouesses vocales qui ont pour objectif de déclencher la plus grosse avalanche possible dans le but de conquérir une compagne. Entre leur susceptibilité exacerbée par la saison des amours et les coulées de neige, il vaut mieux éviter les hauts sommets à cette période.

BICHE AUX YEUX DORÉS

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 6, doré)

FRÉQUENCE : très rare	DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
Nbre RENCONTRÉ : 4-10	RÉSISTANCE À LA MAGIE : 20 %
CLASSE D'ARMURE : 8	INTELLIGENCE : très
DÉPLACEMENT : 36 m	ALIGNEMENT : neutre bon
DÉS DE VIE : 8	TAILLE : M (1,20 m au garrot)
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %	CAPACITÉ PSI : 150-200
TYPE DE TRÉSOR : aucun	Modes d'attaque / défense : A, B, C / H, I, J
Nbre D'ATTAQUES : 1	TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 12 / VII / 1200 + 10 par point de vie
DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-6 + spécial	
ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous	



Au cœur des forêts sombres où la lumière peine à percer la canopée, une créature vit pour y faire perdurer quelques onces de bien.

À distance, la biche aux yeux dorés peut être prise pour une biche normale de grande taille. Son pelage possède des reflets dorés. Mais elle tire son nom du mordoré de ses yeux qui s'accroît lorsqu'elle utilise ses pouvoirs magiques ou psioniques.

La biche aux yeux dorés est originaire du plan de la Cité céleste. On ne sait pas comment elles ont colonisé les forêts les plus reculées du plan matériel primaire. Mais toujours est-il qu'elles se sont bien adaptées et prospèrent loin de toute civilisation. On la trouve généralement au cœur le plus sombre des grandes forêts. Elles sont les gardiennes de lieux où le mal règne. Leur principale mission est de dissuader la population sauvage de pénétrer dans ces lieux maudits et d'être contaminée par un quelconque maléfice.

De son origine extra-planétaire elle a conservé de nombreux pouvoirs dont les premiers sont une *détection du mal* à 20 m et une *protection contre le mal* à 3 m à volonté. Une fois par jour elle peut lancer les sorts de cleric suivants au 7^e niveau : *apaisement, langage animal, lumière, lumière éternelle, langues, manteau de peur*.

La vision de ses yeux dorés apaise les créatures d'alignement bon ou neutre et oblige les créatures mauvaises à réussir un jet de sauvegarde contre la magie pour ne pas être victime du sort *d'épouvante*.

En combat elle donne des coups de sabots qui agissent comme une *masse de disruption* (*Guide du maître* p.166). En outre, lorsqu'elle frappe des créatures mauvaises, les dégâts sont doublés.

Ces créatures sont aussi de redoutables combattantes psioniques. Elles peuvent se lier entre-elles pour le combat psi. C'est toujours ce mode d'attaque qu'elles utilisent pour affronter les créatures maléfiques des autres plans tels que les démons.

On rencontre généralement des hardes d'une demi-douzaine d'individus. Aucun cerf aux yeux dorés n'a été observé sur le plan matériel primaire ni même dans les plans extérieurs.

Lorsqu'elles gardent un lieu maléfique et qu'un groupe se présente à proximité, elles le préviennent du danger.

Pour entrer en contact avec les personnages, elles parlent l'ensemble des langages d'alignement bons, l'elfe et le lutin.

Si le groupe est de moralité bonne et de surcroît si un paladin ou un ranger s'identifie, elles lui proposent une aide active dans leur quête. Dans le cas où le groupe est de moralité neutre ou mauvaise, elles ne proposent aucune aide et les surveillent à distance.



CHEVAL – CHEVALIER DU VER – CRAPAUD-PAPILLON

CHEVAL

(traducteur : FloP ; *Monster Manual*, p. 53)

FRÉQUENCE :	Léger <i>peu commun</i>	Lourd <i>peu commun</i>	Moyen <i>peu commun</i>	Poney <i>peu commun</i>	Sauvage <i>peu commun</i>	Trait <i>commun</i>
Nbre RENCONTRÉ :	1	1	1	1	1	1
CLASSE D'ARMURE :	7	7	7	7	7	7
DÉPLACEMENT :	72 m	45 m	54 m	36 m	72 m	36 m
DÉS DE VIE :	2	3+3	2+2	1+1	2	3
% D'ÊTRE AU GÎTE :	sans	sans	sans	sans	sans	sans
TYPE DE TRÉSOR :	sans	sans	sans	sans	sans	sans
Nbre D'ATTAQUES :	2	3	3	1	1	1
DÉGÂTS / ATTAQUE :	1-4 / 1-4	1-8 / 1-8 / 1-3	1-6 / 1-6 / 1-3	1-2	1-3	1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :	sans	sans	sans	sans	sans	sans
DÉFENSES SPÉCIALES :	sans	sans	sans	sans	sans	sans
RÉSIS. À LA MAGIE :	standard	standard	standard	standard	standard	standard
INTELLIGENCE :	animale	animale	animale	animale	animale	animale
ALIGNEMENT :	neutre	neutre	neutre	neutre	neutre	neutre
TAILLE :	G	G	G	M	G	G
CAPACITÉ PSI :	sans	sans	sans	sans	sans	sans
Modes d'att. / déf. :	sans	sans	sans	sans	sans	sans
TACO / NIVEAU :	16 / II	16 / III	16 / III	18 / II	16 / III	16 / III
VALEUR EN PX :	20 + 2 par pv	60 + 4 par pv	35 + 3 par pv	20 + 2 par pv	20 + 2 par pv	35 + 3 par pv

On trouve presque partout des chevaux sous différentes formes. Dans 90 % des cas, ils sont piqués par un feu violent, un mouvement soudain, des bruits forts ou des odeurs étranges. Notez toutefois que les chevaux de guerre, dans les mêmes conditions, n'ont que 10 % de chance de paniquer, de se cabrer ou de s'enfuir. Les poneys et les chevaux sauvages peuvent être dressés pour la guerre, environ 10 % de ces animaux étant aptes à recevoir un tel entraînement. Un poney ne se battra jamais bien, mais il aura moins tendance à paniquer.

Les chevaux de guerre combattent au deuxième round et au round suivant de la mêlée, tant que leur cavalier reste monté. Leur attaque consiste en deux coups de sabot et une morsure.

Les différents types de chevaux peuvent porter les charges maximales suivantes, indiquées en pièces d'or. Le premier chiffre correspond à un déplacement normal, le second à la charge maximale d'un déplacement encombré. L'encombrement ralentit la vitesse de moitié.

cheval de guerre léger	3 000 / 5 000
cheval de guerre lourd	5 000 / 7 500
cheval de guerre moyen	4 000 / 6 500
poney	2 000 / 3 000
cheval sauvage	3 000 / 6 000
cheval de trait	4 000 / 8 000

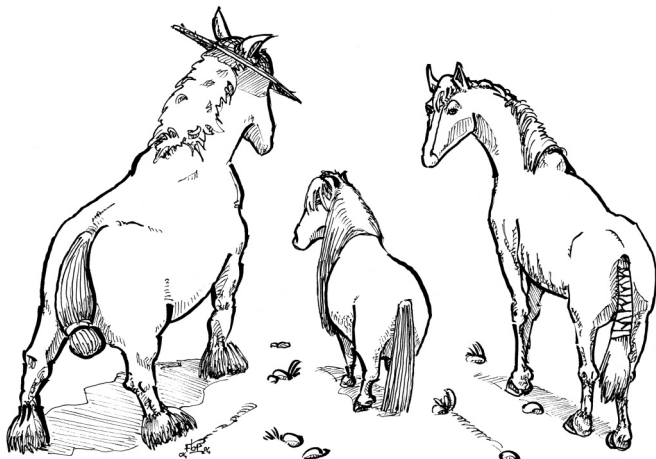
Les chevaux et les poneys ne sont pas assez agiles pour être emmenés dans les donjons.

CHEVALIER DU VER

(traducteur : Squilnoz ; *Dans l'ombre de la Flèche*, épisode 7 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : <i>peu commun</i>	ATTAQUES SPÉCIALES :
Nbre RENCONTRÉ : 1-6	<i>voir ci-dessous</i>
CLASSE D'ARMURE : -7	DÉFENSES SPÉCIALES :
DÉPLACEMENT : 18 m	<i>voir ci-dessous</i>
DÉS DE VIE : 16	RÉSISTANCE À LA MAGIE : 25 %
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans	INTELLIGENCE : très
TYPE DE TRÉSOR : sans	ALIGNEMENT : <i>chaotique mauvais</i>
Nbre D'ATTAQUES :	TAILLE : M
1 (épée) / 2 (morsures de vers)	CAPACITÉ PSI : sans
DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-10 / 1-4 / 1-4	Modes d'attaque / défense : sans
	TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
	7 / X / 10 790 + 20 par point de vie

Le monstre était vêtu d'une armure sombre qui empêchait de distinguer nettement ses contours, mais ses traits squelettiques et l'épouvantable pauteur qui émanait de lui ne laissaient aucun doute quant à sa nature de



mort-vivant. Des petits asticots verdâtres, à la gueule garnie de multiples rangées de dents pointues, frétille à la surface de sa cuirasse, ondulant sur et sous les plaques et les jointures séculaires. Plus que toute autre particularité, c'étaient ses orbites énucléées, où béaient les gueules insatiables de deux vers disproportionnés, qui engendraient l'effroi.

Lorsque Kyuss sacrifia la vie de ses fidèles pour accéder à l'état divin, le choc en retour du processus nécromantique fit d'eux des morts-vivants, pour la plupart de simples rejetons de Kyuss. Les chefs de son état-major furent transformés en glaives de Kyuss, et les pontifes de son clergé, en hérauts du Ver. Les quatre membres de sa garde rapprochée, choisis parmi les plus capables de ses serviteurs, qui étaient aux premières loges lors de son apothéose, se relevèrent quant à eux sous la forme de chevaliers du Ver. Ils sont à ce jour les seuls représentants de leur espèce, mais au fur et à mesure que l'âge du Ver approche, il n'est pas exclu que d'autres chevaliers, chacun doté de pouvoirs uniques, fassent leur apparition.

Quoiqu'ils ne soient pas exactement identiques, les chevaliers du Ver adoptent généralement tous la même tactique de combat. Grâce à leurs réflexes foudroyants et à leurs sens affûtés, ils parviennent la plupart du temps à engager rapidement leurs ennemis au corps-à-corps, où ils peuvent donner la pleine mesure de leurs aptitudes guerrières. Ils manient une épée bâtarde et peuvent projeter contre leurs adversaires les vers attachés au fond de leurs orbites par de longues tiges élastiques. Une telle attaque inflige 1-4 points de dégâts, fait perdre temporairement 1-4 points d'intelligence à la victime, et restaure 5 points de vie au chevalier.

Chaque chevalier du Ver possède deux aptitudes personnellement conférées par Kyuss pour le distinguer des serviteurs de moindre rang. Par exemple, dans la campagne de l'Âge du ver, Nezzarin dispose en permanence du pouvoir de *vision réelle* et bénéficie d'un bonus de +2 à l'initiative. Barnos Indarna peut lancer des sorts comme un prêtre de Nerull de niveau 8. En outre, il peut projeter à chaque round une vision prémonitrice de l'âge du Ver dans la psyché d'un de ses adversaires qui doit alors réussir un jet de protection contre les sorts, sans quoi il se retrouve incapable de la moindre action jusqu'à la fin du round, hanté par les horreurs qui lui assaillent l'esprit. Kardic peut attaquer deux fois par round avec son épée et se rendre immatériel à volonté. Markath, enfin, a vu ses attaques améliorées. Les vers de ses orbites drainent 2-8 points de vie et 2-8 points d'intelligence au lieu de 1-4, et chaque fois qu'il obtient un score de 20 à un de ses jets pour toucher, un sort de *dissipation de la magie* est lancé contre sa cible et son équipement, au niveau 16.

À tout instant, un chevalier du Ver peut récupérer tous ses points de vie et se délivrer de tout effet magique néfaste (comme avec un sort de *guérison*) en absorbant une nuée de vers à proximité. Ce processus dure un round entier, au cours duquel le monstre ne peut accomplir aucune autre action, et détruit la nuée, qui n'essaie pas de s'y soustraire.



CRAPAUD-PAPILLON

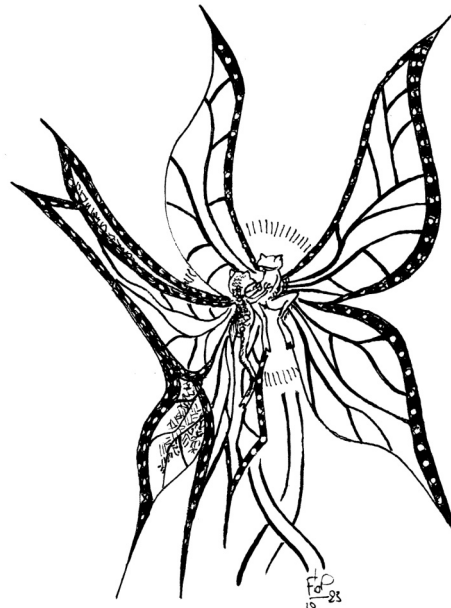
(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 8, crapaud)

FRÉQUENCE : très rare
Nbre RENCONTRÉ : 1 ou 10-100
CLASSE D'ARMURE : 7
DÉPLACEMENT : 18 m / 36 m (C)
DÉS DE VIE : 1
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %
TYPE DE TRÉSOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS / ATTAQUE : 1
ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
INTELLIGENCE : non
ALIGNEMENT : neutre
TAILLE : P (30 cm)
CAPACITÉ PSI : sans
Modes d'attaque / défense : sans
TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
19 / II / 18 + 1 par point de vie

Le crapaud-papillon est une des créatures les plus étranges que l'on rencontre dans les zones marécageuses reculées. Il passe le plus clair de son temps dans l'eau ou à proximité où il vit une vie de crapaud ordinaire. Il peut même être confondu avec un crapaud buffle si ce n'est qu'il possède un renflement supplémentaire de chaque côté de sa colonne vertébrale.

Des glandes sur la base de son cou sécrètent un mucus gras. En cas de contact, un jet de sauvegarde contre le poison doit être réussi sous peine de subir 1 à 4 points de dégâts. Il s'agit là de son mode de défense contre ses prédateurs naturels que sont par exemple les brochets géants.



Lors de la période de reproduction, le mâle et la femelle subissent des transformations impressionnantes. Leurs poches dorsales sèchent et d'étonnantes ailes de papillon aux couleurs de l'arc-en-ciel se déploient. Leur envergure est d'environ 1 m.

Lorsqu'un couple se forme, il entame alors une danse nuptiale féérique dont la grâce est aux antipodes de leur apparence de batracien. Au point culminant de l'accouplement, les amants s'élèvent dans les airs et explosent dans une gerbe colorée.

Lorsque l'on observe cette explosion, une sauvegarde contre les sorts doit être réussie, sous peine de se retrouver sous l'effet du sort *motif hypnotique* pour 1 tour.

Les œufs fécondés sont projetés par la déflagration et tombent dans l'eau en une pluie multicolore poursuivant ainsi le cycle de la vie.

Le processus d'accouplement peut être déclenché par un stimuli tel que la peur ou la surprise. En outre dès qu'un couple se lance dans sa danse nuptiale, il est suivi par tous ceux en âge de se reproduire dans le marais. Le paysage aquatique s'illumine alors de couleurs chatoyantes. On compte 5-50 couples à l'hectare. Le spectateur de cette féerie doit réussir une sauvegarde par couple pour ne pas se retrouver hypnotisé et à la merci de prédateurs féroces qui hantent les marais reculés.

Ces batraciens sont activement recherchés pour la beauté du spectacle qu'offre sa danse nuptiale ainsi que pour le vertige induit par le *motif hypnotique*. Un couple en âge de se reproduire se monnaie contre une centaine de pièce d'or.



DÉCALCOMANY – DEMON BÉNI – DODO DODUE – DRAC DES NEIGES – DROSÉRA GÉANTE ÉPICÉE

DÉCALCOMANY

(auteur : Anthe ; *Inktober 2023*, jour 24, superficiel)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 8
 DÉPLACEMENT : *variable*
 DÉS DE VIE : 2
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
 TYPE DE TRÉSOR : *aucun*
 Nbre D'ATTAQUES : 0
 DÉGÂTS / ATTAQUE : *sans*
 ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : *variable*
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 16 / III / 36 + 2 par point de vie

Le décalcomany est une créature hautement étrange. Certains émettent l'hypothèse d'un croisement magique improbable entre un doppelganger (*Manuel des monstres* p.33) et un enveloppeur (*Fiend folio* p.34). En fonction du côté où on se place, le croisement peut être considéré comme raté ou réussi. Toujours est-il que depuis des millénaires le décalcomany arpente le Plan matériel primaire.

Le décalcomany ne possède aucune forme définie. Il peut se métamorphoser en un objet, un animal, une flaque d'eau de petite taille. Il reste à l'état végétatif jusqu'à ce que le besoin de se reproduire le réveille. À partir de ce moment, il n'aura de cesse que se trouver un hôte pour accomplir son cycle reproductif qui est asexué.

Il recherche particulièrement des créatures qui ont de profonds sentiments négatifs. Le décalcomany est une créature symbiotique qui tire l'énergie nécessaire à sa reproduction des sentiments noirs de son hôte. En échange ils sont effacés et l'hôte retrouve un moral d'acier. En outre, le décalcomany transmet aussi quelques-uns de ses pouvoirs de transformation.

Le décalcomany a une préférence pour les créatures intelligentes. Les émotions des créatures à l'intelligence animale l'intéressent peu. Lorsqu'il est en chasse, il adopte la forme qui convient afin d'approcher sa victime et se faire toucher par cette dernière. Elle a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si ce dernier est réussi, le décalcomany change de cible. En cas d'échec, son pouvoir de suggestion est tel que sa victime accepte inconsciemment la relation symbiotique.

À partir de ce moment, le décalcomany se transforme en une sorte de pellicule très fine qui couvre l'entièreté du corps de son hôte. Une fois le recouvrement terminé il débute l'absorption des sentiments négatifs.

Le moral de la victime sera alors au plus haut et elle aura le sentiment d'être libérée d'un poids (tous les jets de moral et contre la peur se font à +1 tant que le symbiote colonise victime).

En outre, par exemple, si la victime a un complexe, le pouvoir de mimétisme du décalcomany gommara ce complexe. Par exemple : une naine imberbe verra une toison pousser sur ses joues et son menton ou encore, un paladin charismatique mais très laid verra sa Beauté augmenter de 3 points.

Le décalcomany est capable d'agir sur toutes les parties du corps de son hôte afin de satisfaire ses désirs les plus enfouis.

Il reste que ce traitement n'est pas parfait, le décalcomany ne soigne pas définitivement l'affection psychologique. L'hôte trouve une satisfaction dans la relation durant quelques jours. Mais l'insatisfaction grandit au fur et à mesure qu'elle dure et l'hôte trouve que l'action du symbiote peut être améliorée. En réalité son affection s'aggrave, il lui en demande toujours plus pour satisfaire ses désirs d'amélioration physique.



Au bout d'un mois, le symbiote est rassasié et a emmagasiné suffisamment d'énergie pour se séparer en deux donnant ainsi naissance à un nouveau décalcomany et quitter l'hôte sans remords.

La victime se retrouve alors seule avec une aggravation de ses complexes ou de ses angoisses. Tout ce qui la perturbait avant de rencontrer le décalcomany ressurgit, avec en plus, un effroyable sentiment d'abandon.

Lorsqu'il est attaqué dans sa forme libre, le décalcomany n'attaque pas et tente de s'enfuir en se transformant en oiseau ou en serpent par exemple.

Si l'hôte subit des dégâts alors que la relation est en cours, ils seront partagés pour moitié entre l'hôte et le symbiote.

DÉMON BÉNI

(auteur : Anthe ; *Inktober 2023*, jour 17, démon)

FRÉQUENCE : <i>unique</i>	DÉFENSES SPÉCIALES : <i>touché seulement par les armes +1 ou mieux</i>
Nbre RENCONTRÉ : 1	RÉSISTANCE À LA MAGIE : 75 %
CLASSE D'ARMURE : -2	INTELLIGENCE : supra-génie ;
DÉPLACEMENT : 18 m / 45 m	<i>Sagesse 21</i>
DÉS DE VIE : 8+8 (72 pv)	ALIGNEMENT : <i>loyal bon</i>
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 50 %	TAILLE : G (3,60 m)
TYPE DE TRÉSOR : F	CAPACITÉ PSI : 288
Nbre D'ATTAQUES : 1	Modes d'attaque / défense : tous / tous
DÉGÂTS/ATTAQUE : 2-13	TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 12 / VIII / 5664
ATTAQUES SPÉCIALES : <i>fouet et feu pour 4-24</i>	

Un garde du corps de Pazuzu se veut retord et impitoyable. Enfin, c'est la représentation que l'imagerie populaire véhicule concernant ces créatures. On est loin d'imaginer qu'elle puissent avoir des sentiments, qui plus est amoureux. Si l'exception fait la règle alors l'histoire de ce démon prouve que l'amour sincère peut se glisser même au plus profond des Abysses.

On ne sais comment, par un beau matin de printemps, un démon de Pazunia s'éprit d'un ange. Pas d'un angelot débonnaire et volubile des fresques naïves, mais d'un combattant inflexible du bien, un planétaire de Chronias. Le coup de foudre fut immédiat et réciproque. Comment cela se passa-t-il ? Comment les traits de l'amour les fauchèrent-ils ? Était-il devenu fou ? Nul ne put répondre à cette question. Les deux amants désertèrent le grand combat de la lutte du mal contre le bien pour vivre leur amour caché au cœur de l'Éther profond.

Ivre de colère et voulant punir de la plus cruelle des manières son serviteur et son amant, Pazuzu élaborait un plan démoniaque. Il attendit que le planétaire soit puni par sa hiérarchie pour agir.



À la suite du premier cyclone étheré qui sépara l'âme et le corps du planétaire, il en provoqua un autre. Ce fut alors autour du démon de voir son âme et son corps disjoints. Le prince démon n'avait plus qu'à influencer la nature afin que chaque âme s'attache au corps de l'autre. Puis il les renvoya sur le Plan matériel primaire.

Le démon béni possède le corps d'un démon de type VI (*Manuel des monstres* p. 21) mais l'âme d'un planétaire (*Manuel des monstres* II p. 101).

La seule particularité qui peut le différencier d'un de ses congénères démoniaques se trouve dans son regard. En effet, la bienveillance transparaît dans ses yeux maléfiques et suivant l'orientation de la lumière son visage paraît angélique.

Le démon béni possède donc toutes les habilités magiques d'un planétaire et physiques du démon. Il possède aussi toute sa mémoire et ses émotions passées. Son esprit s'en trouve tiraillé entre le mal et le bien. Son âme d'ange l'oblige à agir en tant que tel, mais la réminiscence de son passé de démon le plonge en permanence dans le dégoût de lui-même.

Il arpente le Plan matériel primaire répandant la bonté, sans être conscient qu'il est à la recherche de son amant qui erre à l'autre bout du monde. Actuellement, il vit caché dans les égouts des grandes villes ou en ermitage dans des forêts profondes, essayant de faire le bien. Son apparence rebute quiconque l'observe et il doit jouer de stratagèmes pour arriver à ses fins.

Si l'ange maudit et le démon béni se retrouvent, les deux anciens amants seront plongés dans un profond trouble. Il pourrait en résulter un combat épique ou la preuve que l'amour peut vaincre toutes les épreuves. Il ne reste qu'à les retrouver et à les confronter pour savoir ce qui arrivera.

DODO DODUE

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 19, dodu)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-4
 CLASSE D'ARMURE : 7
 DÉPLACEMENT : 36 m
 DÉS DE VIE :
femelle 7 / mâle et juvénile 1
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 30 %
 TYPE DE TRÉSOR : *aucun*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE :
femelle 1-10 / mâle et juvénile 1-4

ATTAQUES SPÉCIALES :
tremblement de terre
 DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : G (4 m)
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
femelle : 13 / VI / 350 + 8 par pv
mâle et juvénile : 19 / I / 10 +
1 par point de vie

Son nom est un étendard. La dodo dodue est une dodo gigantesquement adipeuse (4 m de haut) et outrancièrement colorée. Le mâle n'est pas plus grand qu'un dindon et est rarement nommé autrement que par l'expression : «le mâle de la dodo dodue». En revanche, tous les deux partagent

l'extravagance colorée de leur plumage qui est à dominante d'orangé et de rose fuchsia. Sa voracité n'est plus à prouver. Tout ce qui bouge et qui passe à sa portée est immédiatement pris en chasse et dévoré.

La dodo dodue a-t-elle des dents ? La réponse est oui,

des dents à son image, massives. Comment voulez-vous que le «petit» gésier de 3 kg d'une femelle puisse broyer à lui tout seul la quantité de nourriture qu'elle ingurgite. Une dodo adulte avale la moitié de son poids en nourriture par jour, soit environ 500 kg. Le mâle est plus raisonnable, sa consommation de nourriture est en rapport avec sa taille soit environ un dixième de celle de la femelle.

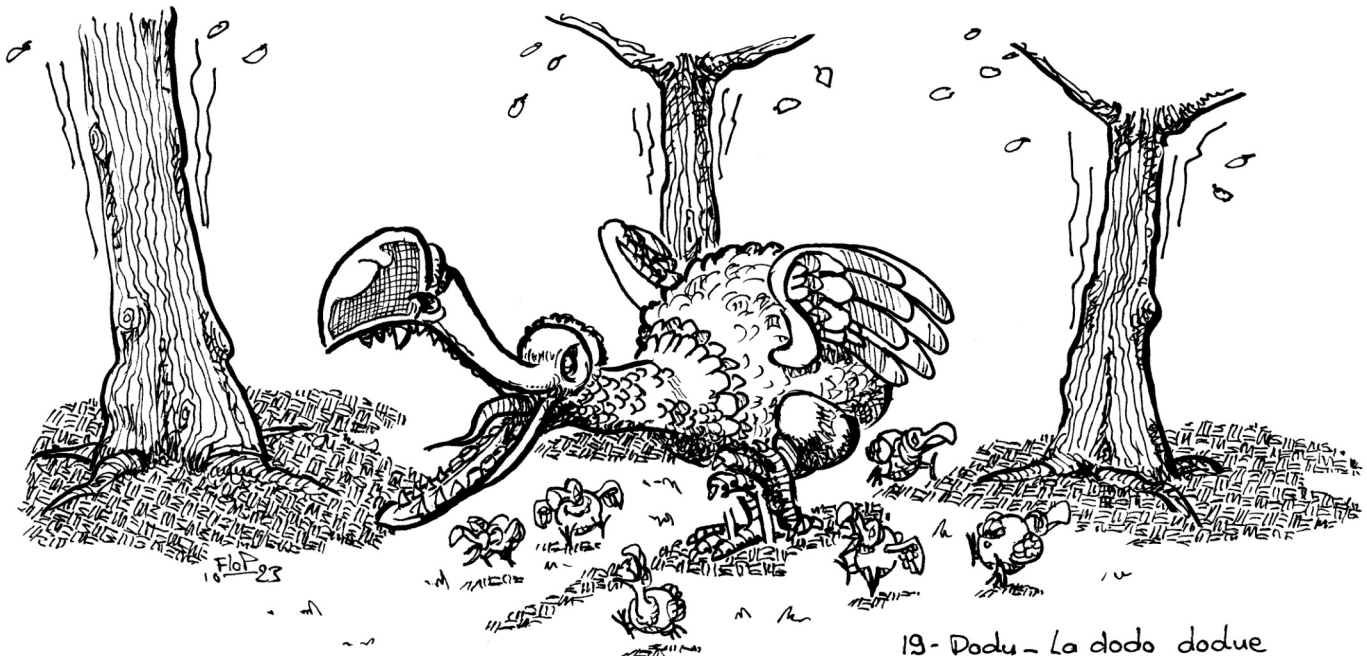
Leur glotonnerie est à l'origine de leur disparition progressive. En premier lieu, ils dévastent toute population animale établie dans sa zone de chasse. En second lieu, ils sont chassés pour les éloigner des habitations mais aussi pour leur chair grasseuse à souhait ainsi que pour la douceur et la tendreté de leurs magrets.

Les dodos dodus vivent dans les zones tropicales boisées mais ne dédaignent pas s'aventurer en plaine ou sur les rivages maritimes. On trouve deux types de groupe. Les groupes des femelles dominantes accompagnées généralement de 4 à 8 mâles. Et des groupes de juvéniles des deux sexes qui chassent en bande de 4 à 6 individus. À la puberté, vers 2 ans, les femelles commencent à grossir et se détachent des groupes de juvéniles pour constituer leur harem.

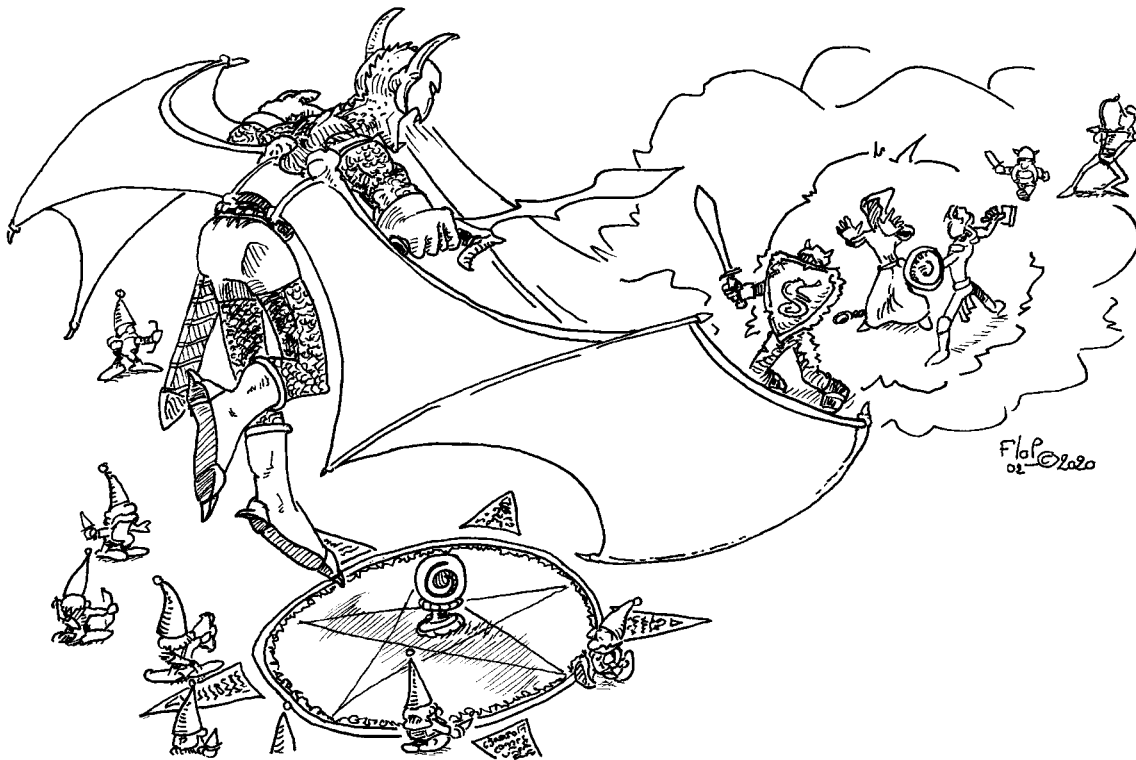
On a constaté peu de femelles adultes autre que les dominantes. En effet, lors de l'affrontement pour la possession des mâles, le combat se termine toujours par la mort d'une des deux adversaires. La perdante finit toujours dévorée par les mâles.

L'accouplement de ces animaux est aussi incroyable que leur morphologie et vaut le coup d'œil. Mais rares sont ceux qui ont pu le rapporter. Une fois en âge de se reproduire, généralement au début du printemps, la femelle rassemble ses mâles autour d'elle et entame une danse frénétique au centre de la ronde de ses prétendants. Au paroxysme de la danse, le sol se met à trembler. Dans un rayon de 100 m, plus aucune créature de moins de 3 tonnes ne peut se tenir debout. Les arbres et les édifices les plus fragiles s'effondrent. Puis, elle s'élève dans les airs et retombe sur chaque mâle qui meurt écrasé en libérant sa semence. Enfin, une fois fécondée par son harem, elle part en quête d'une grotte pour pondre, et couvrir ses 10 à 20 œufs de la taille d'un œuf de poule. Les poussins restent environ 1 mois avec leur mère puis rejoignent les groupes de juvéniles des deux sexes.

Lorsqu'elle est attaquée, une femelle dodo dodue danse tout en combattant. L'effet est tel qu'au bout de 2 rounds ; le mini tremblement de terre se propage autour d'elle à la vitesse de 3 m par round et est efficace jusqu'à 100 m. Les créatures dans l'aire d'effet et qui sont au sol doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification. En cas d'échec, elles chutent. En cas de réussite, elles sont ralenties de 50 % pour leur déplacement et leurs attaques. Le mâle et les juvéniles ne possèdent aucune attaque spéciale.



19- Dodu - La dodo dodue



DRAC DES NEIGES

(source : Soft-Bug ; *Le serment de white foot*, La gazette du donjon hors-série, *Recueil de scénarios 2017* ; auteur : JH Villacampa ; *info-jeux magazine n°5*)

FRÉQUENCE : <i>rare</i>	ATTAQUES SPÉCIALES : <i>souffle</i>
Nbre RENCONTRÉ : 1-5	DÉFENSES SPÉCIALES : <i>sans</i>
CLASSE D'ARMURE : 2 + <i>bouclier</i>	RÉSISTANCE À LA MAGIE : <i>standard</i>
DÉPLACEMENT : 36 m / 72 m	INTELLIGENCE : <i>moyenne</i>
DÉS DE VIE : 10	ALIGNEMENT : <i>chaotique mauvais</i>
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 60 %	TAILLE : <i>G (envergure 3 m)</i>
TYPE DE TRÉSOR : <i>sans</i>	CAPACITÉ PSI : <i>sans</i>
Nbre D'ATTAQUES : 1	Modes d'attaque / défense : <i>sans</i>
DÉGÂTS / ATTAQUE :	TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
1-10 (<i>dents</i>) ou <i>arme</i>	10 / VII / 1950 + 14 <i>par point de vie</i>

Ces créatures, mi-humanoïde mi-dragon, sont issues de manipulation de Mages-Démons. Elles ressemblent de loin à des humains (de couleur blanche) pourvus d'ailes membraneuses et d'une grande force (18/76). De près, leurs fines écailles et leur gueule presque saurienne révèlent leur véritable nature. Les dracs forment des groupes parfaitement organisés et particulièrement dangereux. Ils portent pour tout vêtement des armures de cuir. Leur arme de prédilection est l'épée longue (magique à 75 %) et ils utilisent un bouclier. Du dragon blanc, les dracs ont conservé le souffle, mais la conformation de leur bouche en réduit la portée : le cône de glace a un diamètre de 5 m seulement.

Les dracs des neiges sont réputés pour leur affinité avec les dragons blancs et leur inimitié pour les trolls des glaces. Leur faiblesse est qu'ils se sentent souvent trop sûrs d'eux.

DROSÉRA GÉANTE ÉPICÉE

(auteur : Anthe ; *Inktober 2023*, jour 12, *épicée*)

FRÉQUENCE : <i>rare</i>	ATTAQUES SPÉCIALES :
Nbre RENCONTRÉ : 1-10	<i>voir ci-dessous</i>
CLASSE D'ARMURE :	DÉFENSES SPÉCIALES : <i>sans</i>
5 (<i>rosette</i>), 3 (<i>hampe</i>)	RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
DÉPLACEMENT : 0 m	INTELLIGENCE : <i>non</i>
DÉS DE VIE : <i>rosette 3, hampe 2</i>	ALIGNEMENT : <i>neutre</i>
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %	TAILLE : <i>M (2 m)</i>
TYPE DE TRÉSOR : <i>A</i>	CAPACITÉ PSI : <i>sans</i>
Nbre D'ATTAQUES :	Modes d'attaque / défense : <i>sans</i>
<i>autant que de hampes</i>	TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-8	16 / IV / 112 + 2 <i>par point de vie</i>

La cuisine des petites gens faite de traditions s'ouvre progressivement aux goûts du monde entier. Rapportée de lointains horizons, la poudre extraite

des pistils des fleurs de la droséra géante épicée agrémenté d'une saveur subtilement piquante les plus grands monuments culinaires de ce peuple gourmand.

Cette plante d'une taille hors-norme (2 m de haut) présente une rosette de feuilles garnies de poils rougeâtres terminés par des glandes en forme d'ampoules. Ces glandes contiennent un liquide particulièrement collant. Les hampes florales au nombre de 3 à 6 portent plusieurs petites fleurs blanches à 5 pétales qui s'ouvrent au cours de l'été.

On la trouve généralement dans des marais ou des tourbières dans un climat tempéré.

La plante est suffisamment robuste pour s'attaquer à des créatures de taille humaine. Lorsque cette dernière ne peut être digérée par une seule rosette, la plante combine les attaques de plusieurs hampes sur la créature. Pour la digérer, elle enserre sa proie dans autant de collerettes que nécessaire. On rapporte que des cadavres de buffles ont été retrouvés en train d'être digérés dans un cocon constitué de plusieurs rosettes.

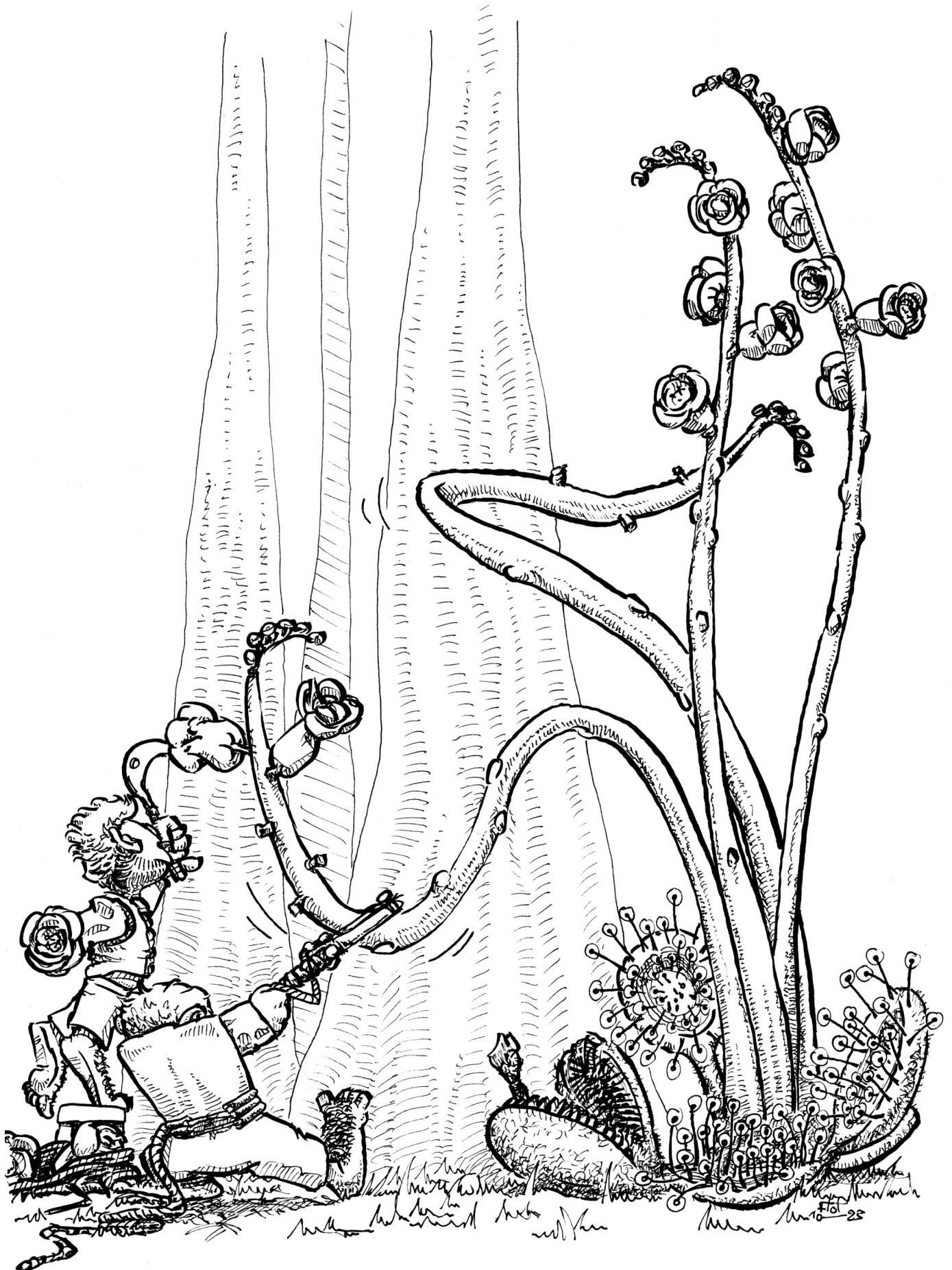
Lorsqu'une créature passe à proximité de ses hampes, elles se détendent jusqu'à une distance de 5 m pour se saisir de sa proie. La plante attaque comme une créature ayant 3 dés de vie.

Si une victime est touchée par la droséra, en plus de subir des dégâts, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou être prisonnière du pouvoir collant des poils. Si ce jet est réussi, la victime est ralentie de moitié et les attaques de la plante se font à +2 pour les coups à suivre. Lorsque le jet est raté, la victime est immobilisée. Sans aide extérieure, elle meurt en 1 heure plus ses bonus de Constitution. Elle est digérée totalement en un mois.

Lorsque les rosettes sont en pleine digestion, elles restent inertes jusqu'à complète disparition de la proie. Une créature de taille humaine mobilise 3 rosettes, une créature de la taille d'un sanglier, 2 et seules les droséras à 6 hampes peuvent s'attaquer à un buffle.

Importée par des palais délicats, la plante s'est rependue aux abords des villages. Elle est particulièrement bien adaptée dans certains marais qu'il en devient dangereux de s'y aventurer.

Les petites gens ont mis au point une stratégie pour récolter les fleurs sans prendre de risque. Ils repèrent une plante isolée et lui lancent de gros quartiers de viande. La plante s'en saisit et les dévorent rendant ses rosettes inactives. Cette tactique efficace vaut bien-sûr si on est certain que la plante est seule ou si on a apporté assez d'appâts. Les plantes isolées sont rares, généralement les droséras géantes épicées s'épanouissent en bosquets d'une dizaines de sujets.





ESPRIT FOLLET

ESPRIT FOLLET

(Inktober 2021, jour 6, esprit – Manuel des monstres)

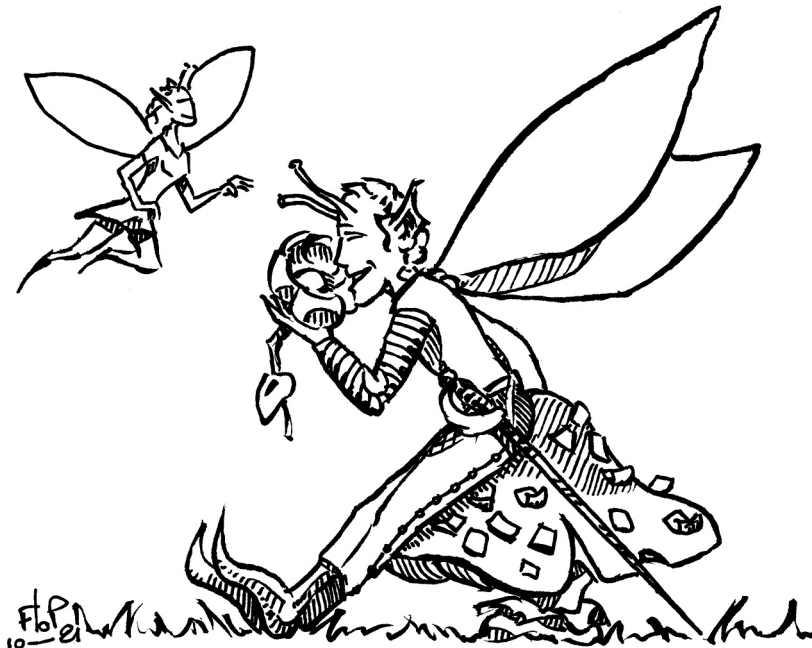
FRÉQUENCE : <i>rare</i>	ATTAQUES SPÉCIALES : <i>voir ci-dessous</i>
Nbre RENCONTRÉ : 10-100	DÉFENSES SPÉCIALES : <i>voir ci-dessous</i>
CLASSE D'ARMURE : 6	RÉSISTANCE À LA MAGIE : <i>standard</i>
DÉPLACEMENT : 27 m / 54 m	INTELLIGENCE : <i>trés</i>
DÉS DE VIE : 1	ALIGNEMENT : <i>neutre (bon)</i>
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 20 %	TAILLE : <i>P (60 cm de haut)</i>
TYPE DE TRÉSOR : C	CAPACITÉ PSI : <i>sans</i>
Nbre D'ATTAQUES : 1	Modes d'attaque / défense : <i>sans</i>
DÉGÂTS / ATTAQUE : <i>selon l'arme</i>	TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : <i>19 / III / 80 + 1 par point de vie</i>

Les esprits follets habitent prairies ou vallées boisées. Ils sont très timides et solitaires, mais détestent le mal et la laideur de quelque sorte que ce soit. Ils

sont armés de fines épées (équivalant à des dagues) et de petits arcs, n'ayant que la moitié de la portée et de l'effet des arcs courts. Leurs flèches sont cependant enduites d'une substance spéciale, forçant toute créature touchée à réussir un jet de protection contre le poison sous peine de dormir pendant 1-6 heures, dans un état comateux. Les esprits follets abattent alors les créatures mauvaises et transportent celles d'alignement bon loin de l'endroit où ils les ont rencontrées. Il est à noter que les esprits follets ont 75 % de chances de passer inaperçus de quiconque. Ils n'attaquent que les êtres mauvais, à moins d'être molestés en premier.

Les esprits follets peuvent devenir *invisibles* à volonté, détecter le bien ou le mal à une distance de 15 m, et se déplacer silencieusement. Lorsqu'ils sont invisibles, leurs adversaires souffrent d'une pénalité de -4 sur tous leurs tirages de toucher.

Les esprits follets parlent leur propre langue, ainsi que le commun.





FAVORI DE KYUSS (MASTIFF DE KYUSS) – FLAMBOYANT

FAVORI DE KYUSS

(traducteur : Squilnozor ; *Reflets assassins*, épisode 4 de *l'Âge du Ver*)

Alors que les rejetons de Kyuss portent la corruption de leur maître comme un fléau, ses favoris l'accueillent comme une bénédiction. Ces fanatiques, visionnaires illuminés ou bêtes sacrificielles disposent pour accomplir la terrible volonté de leur maître de tout un éventail de facultés corruptrices. Solitaires ou attachés aux services d'un agent de Kyuss de haut rang, ils existent sous d'innombrables formes et jouissent de l'attention personnelle du demi-dieu. Le fait que de nombreuses apparitions de ces monstres aient été attestées au cours des dernières années témoigne à l'évidence de l'imminence de l'âge du Ver.

Un favori de Kyuss (appelé simplement «favori» par les adeptes du culte) peut être obtenu à partir de n'importe quelle créature vivante non éthérée. Son alignement devient chaotique mauvais. Il conserve les points de vie, les dés de vie, les jets de protection et toutes les facultés de la créature de départ. Il acquiert en outre toutes les facultés spéciales des morts-vivants et celles des rejetons de Kyuss (fils de Kyuss – *Fiend folio* p. 37). De plus, si un favori presse son visage contre celui d'une créature vivante (par exemple une créature inconsciente), il lui injecte 2-12 vers. Si un de ces vers atteint le cerveau et le dévore, la victime est transformée en favori de Kyuss plutôt qu'en rejeton normal.

Les favoris de Kyuss ayant 10 DV ou plus sont à tel point saturés de vers qu'ils en projettent un en direction de leur adversaire chaque fois qu'ils sont atteints par une arme «naturelle» (griffe, croc, etc.) ou une arme de petite taille (dague, épée courte, etc.), avec le même effet que lorsqu'ils libèrent un ver sur leur adversaire à la suite d'une attaque réussie (*Fiend folio* p. 37). Une fois par round, en lieu et place de leur attaque normale, ils peuvent exhaler un nuage d'haleine nauséabonde (même effet qu'un sort de *nuage puant*).

Enfin, une fois par jour, ils peuvent projeter une nuée de vers dans toutes les directions (toutes les créatures distantes de moins de trois mètres doivent réussir un jet sous la dextérité pour ne pas être infectées).

Vous pouvez créer vous-mêmes vos favoris de Kyuss personnalisés. Ci-dessous un exemple : le mastiff de Kyuss.

FAVORIS DE KYUSS : MASTIFF DE KYUSS

FRÉQUENCE : *très rare*

Nbre RENCONTRÉ : 1-4

CLASSE D'ARMURE : 2

DÉPLACEMENT : 36 m

DÉS DE VIE : 2

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : *sans*

TYPE DE TRÉSOR : *sans*

Nbre D'ATTAQUES : 1 *morsure*

DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-6 + *spécial*

ATTAQUES SPÉCIALES :

voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES :

voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*

INTELLIGENCE : *animale*

ALIGNEMENT : *chaotique mauvais*

TAILLE : *M*

CAPACITÉ PSI : *sans*

Modes d'attaque / défense : *sans*

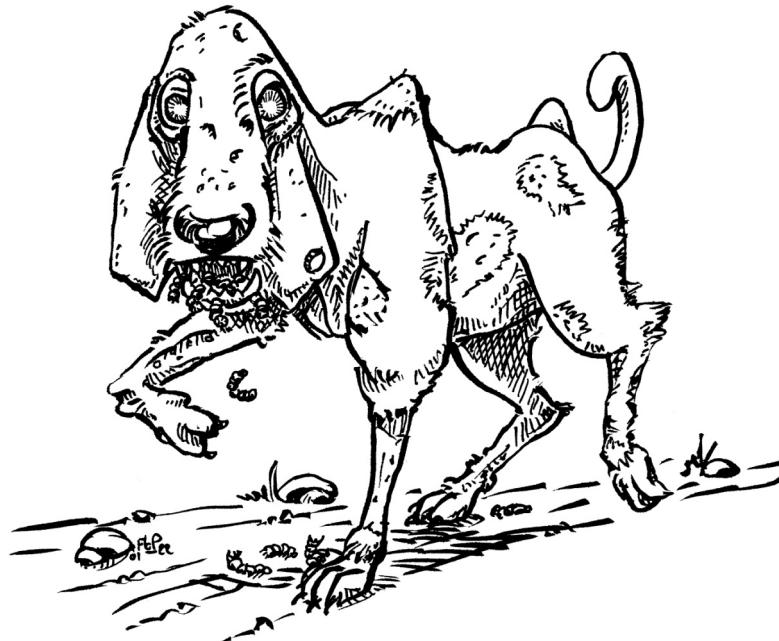
TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :

16 / III / 97 + 2 *par point de vie*

Un gros chien, trop galeux pour que ce soit l'œuvre de la nature, rôde sournoisement. Son poil et sa chair ont été largement rongés, laissant la place à des creux béants malsains. Un rayon de lumière verte blafarde jaillit de ses orbites vides, et des chapelets d'asticots verdâtres s'échappent de sa gueule comme autant de filets de bave.

Ces chasseurs, vecteurs du don de Kyuss, agissent comme l'avant-garde du demi-dieu, pourchassant sans relâche ses ennemis. Rendu infatigable par l'énergie que lui confère ses vers, un mastiff est capable tout aussi bien de parcourir seul des centaines de kilomètres à la recherche d'une cible unique qu'il finira par rejoindre infailliblement, que de transformer une ville entière en foyer de rejetons de Kyuss.

Ces créatures, à peine capables d'une pensée autonome, obéissent aveuglément aux ordres de leurs maîtres. Un mastiff de Kyuss peut retenir ses vers de se projeter sur les victimes qu'il touche au combat si son maître lui en donne l'ordre.



FLAMBOYANT

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 31, feu)

FRÉQUENCE : <i>très rare</i>	ATTAQUES SPÉCIALES : <i>feu</i>
Nbre RENCONTRÉ : 1	DÉFENSES SPÉCIALES : <i>cercle de chaleur</i>
CLASSE D'ARMURE : -2	RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
DÉPLACEMENT : 27 m	INTELLIGENCE : <i>faible</i>
DÉS DE VIE : 17	ALIGNEMENT : <i>neutre</i>
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 90 %	TAILLE : G (20 m)
TYPE DE TRÉSOR : <i>sans</i>	CAPACITÉ PSI : <i>sans</i>
Nbre D'ATTAQUES : 4	Modes d'attaque / défense : <i>sans</i>
DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-10 / 2-12 / 2-12 / 1-10	TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 7 / IX / 7000 + 25 par point de vie

Le flamboyant porte bien des noms sur les différents Plans matériels primaires. Tarasque de feu, salamandre incendiaire ou dragon des volcans sont les noms vernaculaires que des populations, simplement terrifiées à son évocation, prononcent à voix basse. Il apporterait misère et chagrin mais aussi fertilité et renaissance bien des années après le cataclysme qu'il a déclenché.

Sa meilleure description est l'œuvre de l'écrivain d'un monde d'où la magie semble avoir disparue. Il la décrit comme suit⁽¹⁾ : «...elle a poussé sa tête rouge à travers les bois et les landes; son ventre de flammes suit; sa queue derrière elle, bat les braises et les cendres. Elle rampe, elle saute, elle avance. Un coup de griffe à droite, un à gauche; ici elle éventre une chênaie, là elle dévore vingt chênes blancs et trois pompons de pins; le dard de sa langue tâte le vent pour prendre la direction. On dirait qu'elle sait où elle va. »

Dire qu'un flamboyant aime le feu est un euphémisme, son habitat naturel est une chambre magmatique, préférentiellement celle des volcans effusifs où la lave est soyeuse à souhait.

D'une vingtaine de mètres de long, sa forme reptilienne qui s'apparenterait à la morphologie d'une salamandre géante lui a valu tous ses surnoms. Sa tête aplatie surmonte un cou très court. Son corps est tout aussi épais et ses pattes se terminent par des excroissances qui lui tiennent lieu de griffes. Lorsqu'il se déplace au sol, sa silhouette ramassée le fait ressembler à une coulée de lave.

Tout matériau inflammable à moins de 20 m de la créature s'enflamme immédiatement si elle rate son jet de sauvegarde contre *boule de feu*. Pour les autres matières y compris les êtres vivants, ils subissent 4 à 24 points de dégâts de feu (la moitié si le jet de sauvegarde contre le souffle est réussi).

C'est lorsqu'il se sent en danger que son nom prend tout son sens. Le flamboyant se dresse sur ses pattes arrière et découvre son ventre ardent. Dans un rayon de 20 m, la chaleur augmente de 100°C. Cette vague de chaleur décroît de 10°C tous les 10 m. Toute créature non protégée contre les feux magiques se verra infligée 1d6 points de dégâts par tranche de 10°C et par round (la moitié si le jet de sauvegarde contre le souffle est réussi), soit 10d6 au contact pour terminer à 1d6 à 100 m.

L'adversaire qui lui fait face doit aussi sauver contre les sorts sous peine d'être aveuglé pour 1d6 rounds par la puissance de l'éclat de son ventre.

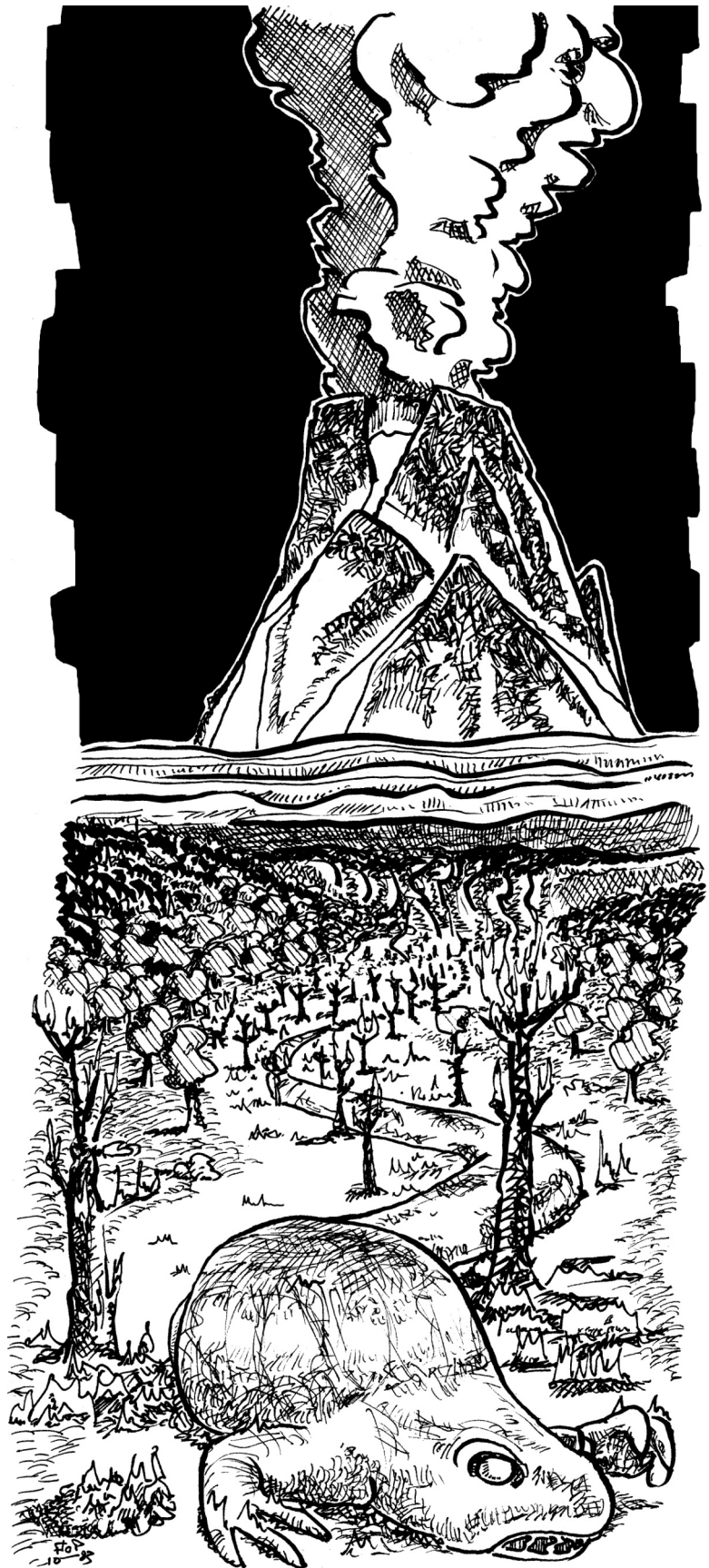
Le flamboyant ne fait que riposter, il n'attaque jamais à vue et cherche même à s'éloigner d'un quelconque importun. En revanche en cas d'hostilité, il se dresse sur ses pattes provoquant les effets précités et engage le combat contre les assaillants qui resteraient encore à portée. Il se sert de tout son corps, sa gueule, ses deux pattes avant et sa queue infligent des dégâts conséquents en plus de ceux du feu.

Le flamboyant ne sort qu'une fois tous les cents ans de sa chambre magmatique. Ce faisant, il provoque une éruption volcanique effusive qui peut être meurtrière. Des signes annonciateurs tels que des tremblements de terre annoncent sa venue des mois à l'avance.

Une fois sorti du volcan, il semble se diriger un peu de manière erratique. En fait, il poursuit deux buts. Le premier est de régénérer la nature qui après destruction repoussera avec une vigueur étonnante sous l'effet des pouvoirs magiques qu'il a disséminés en l'enflammant. Le second est de trouver un partenaire pour perpétuer cette espèce singulière.

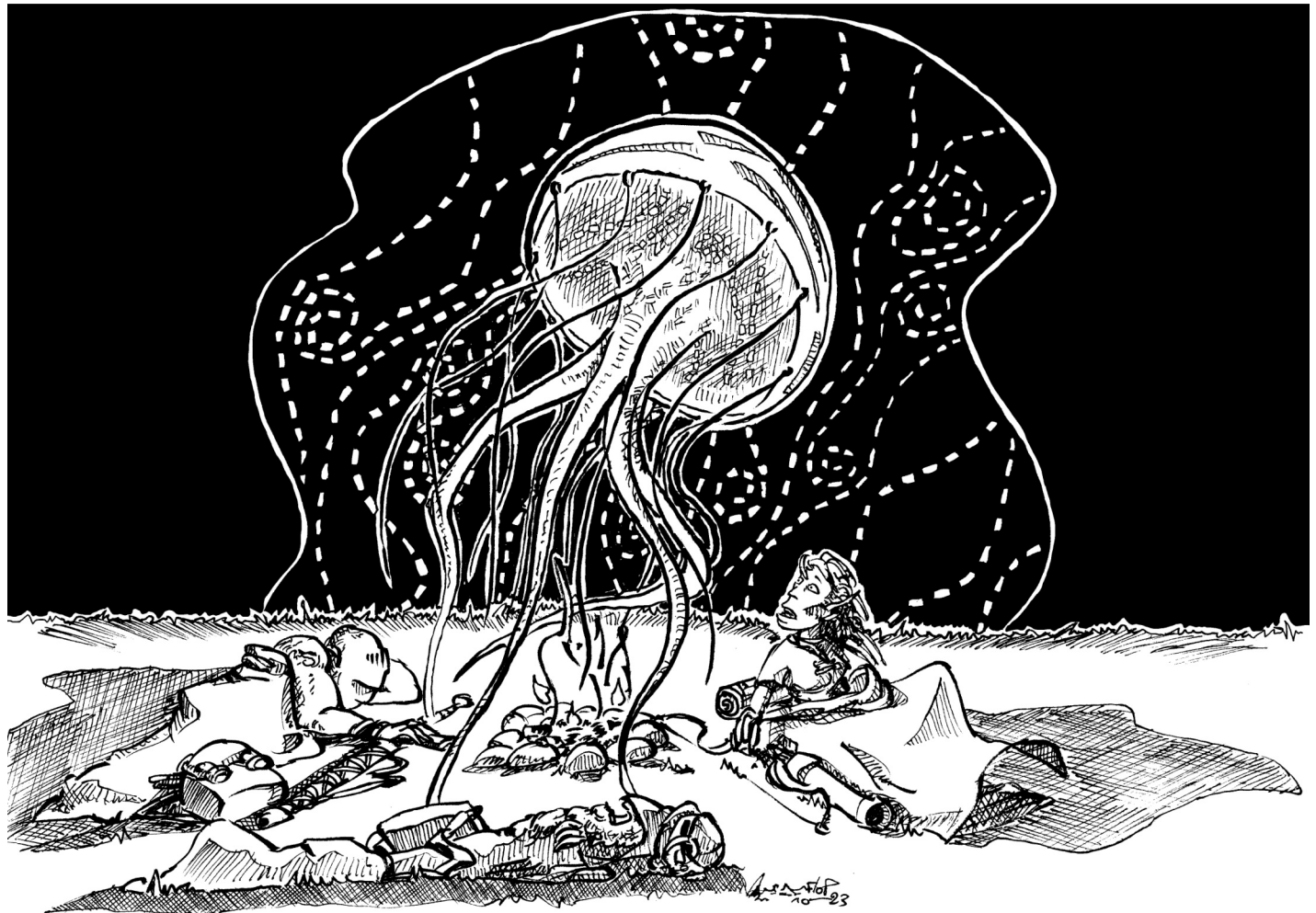
Aventuriers, si vous en voyez passer un à proximité laissez le faire son œuvre.

(1) Jean GIONO, extrait de *Colline*, Éditions Grasset, Collection Cahiers Verts, 1929





GELÉE ASTRALE – GELETTE – GLAIVE DE KYUSS – GOLEM DE CORDES – GOLEM DE GRAVE –
GOUTTE VAMPIRE – GRIFFECENDRE



GELÉE ASTRALE

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 26, enlever)

FRÉQUENCE : *très rare*
Nbre RENCONTRE : 10-100
CLASSE D'ARMURE : 7
DÉPLACEMENT :
36 m lors d'une attaque
DÉS DE VIE : 5
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
TYPE DE TRÉSOR : *aucun*
Nbre D'ATTAQUES : 5
DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-3 x 5

ATTAQUES SPÉCIALES :
absorption de magie
DÉFENSES SPÉCIALES :
arme +1 ou mieux pour toucher
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
INTELLIGENCE : *non*
ALIGNEMENT : *neutre*
TAILLE : *M (1 m de diamètre)*
CAPACITÉ PSI : *sans*
Modes d'attaque / défense : *sans*
TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
15 / V / 240 + 5 par point de vie

La gelée astrale est une des rares créatures endémiques du Plan astral. On peut néanmoins la trouver en de rares occasions dans les plans intérieurs, extérieurs ou dans l'Éther, expulsée au travers d'une moire de couleurs par une tempête psychique.

La créature possède la forme d'une méduse. Sa cloche légèrement translucide fait environ 1 m de diamètre et ses tentacules et bras oraux sont de la même longueur. Dans le Plan astral, on peut croiser des bancs d'un millier d'individus dérivants au gré des vents psychiques.

La gelée astrale peut survivre et se déplacer uniquement dans un milieu qui peut la porter ou dans ceux où l'apesanteur est nulle. Dans le Plan matériel

primaire, on peut la croiser par exemple dans l'eau salée et plus rarement dans des étendues d'eau douce. Elle s'est particulièrement bien adaptée à l'Éther, au Plan élémentaire de l'air et au para-plan de fumée. Dans un milieu inadapté à sa survie, elle s'étale au sol et se désagrège en 1 tour.

Lorsqu'elle peut survivre, elle est à 75 % indétectable lorsqu'elle est immobile ou portée par un courant de faible ampleur, et à 50 % indétectable dans les autres cas, notamment lorsqu'elle attaque.

Ses déplacements erratiques, n'ont rien de débonnaires, sa vie est une quête perpétuelle de nourriture. Sa principale source nutritive est la magie.

Lorsque ses tentacules sont à moins de 1 m d'un objet magique au pouvoir non permanent, la gelée absorbe un effet ou une charge. Les objets à charge sont vidés au rythme de 1 charge par round de contact. Les pouvoirs des objets qui se régénèrent à un rythme régulier sont aussi concernés ; ainsi, une épée qui détecte la magie 3 fois par jour est privée d'une utilisation pour la journée à venir pour chaque round de contact. Les parchemins sont effacés en commençant par les sorts les plus puissants à la vitesse d'un par round.

En plus de ce pouvoir d'absorption sur les objets, la gelée astrale est friande de magie portée. En cas d'attaque réussie, un de ses tentacule s'attache à la victime. Lorsque trois tentacules ont atteint leur cible, la victime se retrouve enveloppée par la gelée. Cette dernière peut alors s'attaquer aux capacités magiques de sa victime. Toujours au rythme de 1 par round, elle vide par exemple la mémoire des lanceurs de sorts ou aux habilités équivalentes en débutant toujours par les sorts les plus puissants

Trois gelées peuvent recouvrir une créature de taille moyenne, une seule pour une créature de petite taille et six pour une taille large.

Pour se débarrasser des tentacules, il faut le faire un par un et lui infliger 3 points de dégâts. Le contact avec ces appendices inflige 1 à 3 points de dégâts par round de contact.

Sur le Plan matériel primaire, elles sont à peu près inoffensives sauf à les rencontrer lors d'une exploration sous-marine. En revanche, lorsqu'elles arpentent la bordure éthérée, leur pouvoir d'absorption s'étend sur le plan adjacent. Il se peut donc que sans qu'il ne s'en aperçoive, tous les pouvoirs magiques d'un groupe soient absorbés en une nuit par un banc de gelée astrale vorace.

GELETTE

(auteur : LLyr / Ple ; L'Anthologie, donjon du dragon 2019)

FRÉQUENCE : *rare*

Nbre RENCONTRÉ : 1-4 / 1-20

CLASSE D'ARMURE : 6

DÉPLACEMENT : 36 m

DÉS DE VIE : 1 (1 pv)

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 20 %

TYPE DE TRÉSOR : *sans*

Nbre D'ATTAQUES : 0

DÉGÂTS / ATTAQUE : *sans*

ATTAQUES SPÉCIALES :

voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*

RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*

INTELLIGENCE : *animal*

ALIGNEMENT : *neutre*

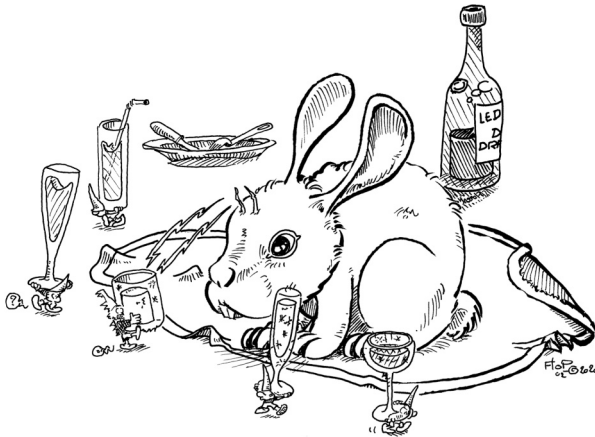
TAILLE : *P*

CAPACITÉ PSI : *sans*

Modes d'attaque / défense : *sans*

TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :

19 / 1 / 15



La gelette est un animal qui ressemble à un lapin blanc. Elle sert souvent d'animal de compagnie auprès des plus riches cependant elle est très difficile à trouver. Elle se cache dans les parties les plus froides du continent.

La gelette possède le don de geler l'eau avec ses deux petites antennes qu'elle peut faire jaillir à volonté. Ce don est très apprécié des élites habitant dans le désert afin de rafraîchir leur boisson.

GLAIVE DE KYUSS

(traducteur : Squilnozor ; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : *rare*

Nbre RENCONTRÉ : 1-6

CLASSE D'ARMURE : -3

DÉPLACEMENT :

18 m (27 m sans armure)

DÉS DE VIE : 14

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : *sans*

TYPE DE TRÉSOR : *sans*

Nbre D'ATTAQUES : 1 (épée)

DÉGÂTS / ATTAQUE :

2-12 + 1-6 (acide)

ATTAQUES SPÉCIALES :

voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES :

voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*

INTELLIGENCE : *très*

ALIGNEMENT : *chaotique mauvais*

TAILLE : *M*

CAPACITÉ PSI : *sans*

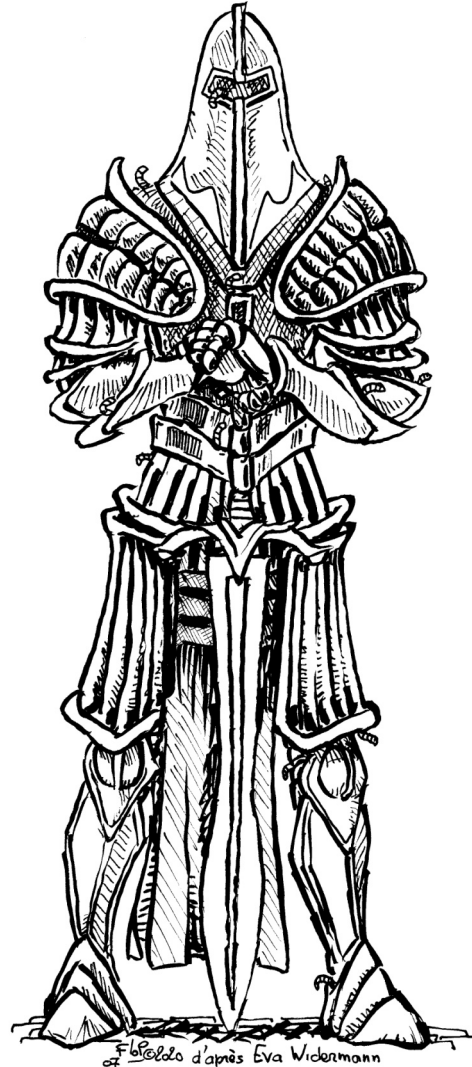
Modes d'attaque / défense : *sans*

TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :

8 / IX / 7050 + 18 par point de vie

Une armure baroque recouvre le moindre centimètre carré du corps squelettique de cette créature, hormis à hauteur des deux orbites béantes. Les plaques d'acier et d'argent de sa cuirasse ouvragée brillent d'un lustre verdâtre écœurant. Au niveau d'une des nombreuses jointures finement ouvragées, on distingue un petit asticot en train de se tortiller pour accéder à l'air libre. D'autres parasites vont et viennent entre les éléments métalliques sans incommoder aucunement la créature dont la poigne sur le pommeau de sa claymore reste ferme et augure d'une adresse redoutable.

Si les rejetons de Kyuss, mous et lourdauds, sont les fantassins du seigneur des vers, les glaives de Kyuss, avec leurs armures de plates complètes de facture antique et leurs terrifiantes lames vermiculaires, forment l'élite de ses troupes de choc. À l'époque où leur maître, alors simple mortel, arpentaient la terre, ces combattants habiles et ingénieux étaient le fleuron de son bras armé. Ils s'acquittaient aussi bien de missions défensives, assignés à la protection des forteresses de leur seigneur, qu'offensives, regroupés en escadrons d'infanterie lourde. Devenus morts-vivants, ils continuent d'œuvrer aux desseins de Kyuss, guidés par les asticots, dépositaires de la volonté inflexible du seigneur des vers, qui parcourent inlassablement leurs chairs.



Rompus aux techniques de combat tant individuelles que collectives, les glaives de Kyuss sont aptes à mettre en œuvre des tactiques sophistiquées, et à les modifier rapidement en cas d'imprévu. Ils forment un relais efficace sur le champ de bataille entre leurs supérieurs (héralds du Ver, chevaliers du Ver) et leurs subordonnés.

Les glaives de Kyuss effectuent leurs jets pour toucher comme des monstres ayant 16 dés de vie ou plus. Ils manient des grandes épées appelées *lames vermiculaires* qui, entre leurs mains, suintent d'une substance acide infligeant 1-6 points de dégâts supplémentaires.

Trois fois par jour, un glaive de Kyuss peut libérer une rafale d'énergie négative qui déferle dans toutes les directions sur 72 m. Toutes les créatures vivantes atteintes subissent 14-84 points de dégâts (la moitié si elles réussissent un jet de protection contre les souffles), tandis que les morts-vivants regagnent 14-84 points de vie.

À tout instant, un glaive de Kyuss peut récupérer tous ses points de vie et se délivrer de tout effet magique néfaste (comme avec un sort de *guérison*) en absorbant une nuée de vers à proximité. Ce processus dure un round entier, au cours duquel le monstre ne peut accomplir aucune autre action, et détruit la nuée, qui n'essaie pas de s'y soustraire.

GOLEM DE CORDES(traducteur : Squilnozor ; *Le prince de Rougemain*, épisode 8 de *l'Âge du Ver*)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-4
 CLASSE D'ARMURE : -6
 DÉPLACEMENT : 30 m
 DÉS DE VIE : 18
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : *sans*
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 2
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-16 / 2-16
 ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE :
voir ci-dessous
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 7 / X / 8 100 + 25 par point de vie

Le golem de cordes, ou golem-bourreau, est composé de cordes entremêlées, torsadées et enroulées pour former l'apparence d'une silhouette humanoïde ayant presque deux fois la taille d'un homme pour un poids de 300 kg. Dans le visage grossièrement esquissé crépitent deux globes d'énergie, totalement blancs, là où devraient se trouver les yeux.

Ce golem n'est pas doué de la parole, mais il peut faire savoir à son maître qu'il a compris les instructions reçues en agitant ses cordes selon un certain code. C'est un combattant féroce qui recherche le corps-à-corps pour porter ses attaques les plus dévastatrices. Lorsqu'il reçoit l'ordre de monter la garde en un lieu, il choisit généralement de se laisser choir à terre pour avoir l'air d'un tas de cordages inoffensif et prendre les intrus par surprise. Sous cette forme, il régénère 2-12 points de vie par jour.

Au combat, si le golem de cordes parvient à atteindre un même adversaire avec ses deux attaques au cours d'un round, il enroule ses cordes autour de

celui-ci et commence à l'étouffer. La victime perd 2-16 points de vie par round, et doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels à chaque round pour ne pas tomber inconsciente. Par ailleurs, tous les 1-4 rounds, le monstre peut tournoyer rapidement sur lui-même et porter une attaque contre tous ses adversaires distants de moins de trois mètres. Il ne peut toutefois pas pratiquer cette attaque spéciale lorsqu'il enserre une victime.

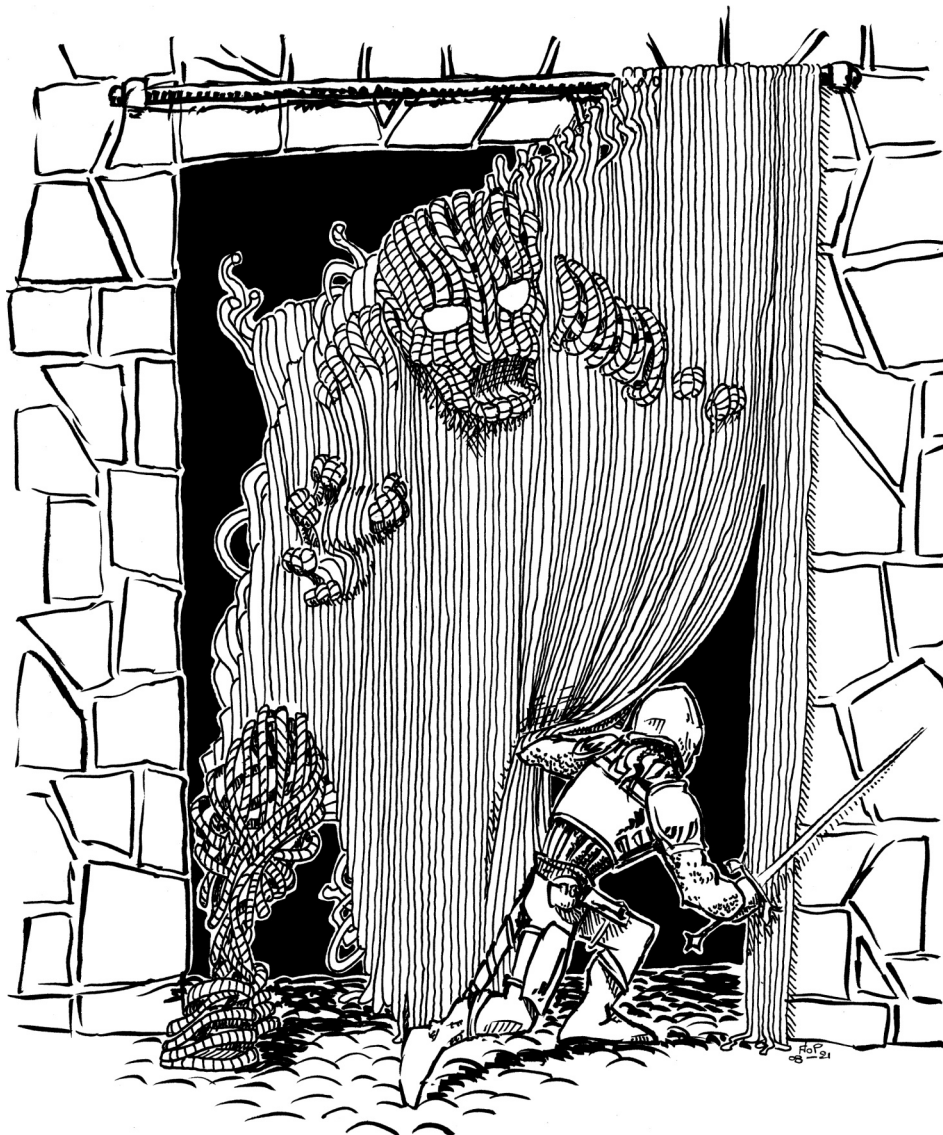
Le golem de cordes est immunisé à tous les sorts et effets magiques, hormis le sort de *corde enchantée*, qui agit sur lui comme un sort de *rapidité*.

GOLEM DE GRAVE(auteur : Anthe ; *Inktober 2021*, jour 30, glisser)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 0
 DÉPLACEMENT : 18 m
 DÉS DE VIE : 30 points de vie +
 9 par m³ supplémentaire
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : *sans*
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 2
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-12 / 2-12
 (+ 2 par m³ supplémentaire)
 ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE :
voir ci-dessous
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 30 pv (7 DV) : 13 / VII / 1 015
 39 pv (9 DV) : 12 / VII / 2 368
 48 pv (11 DV) : 10 / VIII / 5 018
 57 pv (13 DV) : 9 / IX / 6 876

Les golems de grave n'ont pas de forme définie. Ils sont issus de l'enchantement d'un tas de grave ou de gravier (3,5 m³). Ils sont assez





semblables aux golems de pierre (voir le *Manuel des monstres des Règles Avancées de Donjons & Dragons* – Golem de pierre) dans le sens où ils sont créés au moyen d'un grimoire magique ou par un magicien de niveau 18 ou plus, qui doit utiliser les mêmes sorts que pour la conception d'un golem de pierre et y ajouter les sorts de *glissement de terrain*, *rafale de vent* et *contrôle du climat*; néanmoins, à cause de la complexité de leur fabrication, le coût est plus élevé et le temps requis est triplé. Le coût et le temps pour enchanter 1 m³ de matière supplémentaire est doublé à chaque supplément (x2, x4, etc...).

Le résultat est un tapis minéral composé de la matière initiale d'environ 10 m² pour 1 m³. Le mage peut l'agencer comme il le souhaite. Un simple coup d'œil ne permettra pas de distinguer autre chose qu'une simple étendue de gravier. Une inspection plus minutieuse révélera que l'étendue minérale ondule légèrement. Une fois ce détail discerné, il apparaît clairement à l'observateur que la surface est mouvante, mais généralement, il est déjà trop tard, la proximité nécessaire à cette observation aura déjà activé le monstre.

Un golem de grave possède toujours un rôle défensif particulier (et ne peut jamais être rencontré comme monstre errant). Il peut s'agir de protéger un coffre au trésor, d'empêcher une intrusion dans une zone donnée ou toute autre tâche similaire. Cette fonction aura été définie par le créateur qui, s'il se trouve à proximité lorsque le monstre s'anime, est capable de le contrôler au moyen d'ordres verbaux simples. Le plus souvent cependant, le créateur est absent lorsque le golem accomplit sa mission et dans ce cas celui-ci suivra la ligne de conduite simple qui lui a été assignée à sa création.

Le golem «s'active» dès qu'un acte spécifiquement défendu par sa mission se produit : l'approche d'un voleur potentiel vers le trésor que la créature doit garder, une intrusion dans une zone «interdite», etc. Quand il s'anime, ses deux premières attaques seront perçues comme des jets de granulats. En rassemblant la matière qui le compose, la créature prend le round suivant l'aspect d'un humanoïde dont les membres et le corps, très grossiers sont formés par des tourbillons de gravier et de poussière (voir para-élémental de fumée – *Manuel des monstres II*). D'une taille de 2 m + 0,5 m par m³ supplémentaire, la créature attaque comme un monstre à 7 DV (+ 2 par m³ supplémentaire) et inflige deux attaques à 2-12 (+ 2 par m³ supplémentaire) points de dégâts. Sur un 19 ou 20 naturel, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre la pétrification ou se voir avaler par le tourbillon. Une fois

avalée, si la victime, qui ne peut se défendre seule, n'est pas délivrée par une aide extérieure, elle meurt déchiquetée en 2 à 5 rounds. Le golem engage toujours le combat lorsque la condition de son activation est remplie. Il a 4 chances sur 6 de surprendre les créatures. Cette surprise est ramenée à 2 chances sur 6 si, à la suite d'une observation minutieuse du terrain, l'intrus avait perçu les ondulations qui trahissent la présence du golem.

Le golem est touché uniquement par des armes magiques +2, les armes de jet ne lui feront aucun dégât. La violence des vents qui l'animent perturbent la trajectoire et l'efficacité de ce type d'armes. Il effectue tous ses jets de protection contre la magie à +4.

GOUTTE VAMPIRE

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 7, goutte)

FRÉQUENCE : <i>très rare</i>	ATTAQUES SPÉCIALES :
Nbre RENCONTRÉ : 100-1000+	<i>voir ci-dessous</i>
CLASSE D'ARMURE : 8	DÉFENSES SPÉCIALES : <i>sans</i>
DÉPLACEMENT : 36 m	RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
DÉS DE VIE : 1 pv	INTELLIGENCE : <i>non</i>
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %	ALIGNEMENT : <i>neutre</i>
TYPE DE TRÉSOR : <i>aucun</i>	TAILLE : <i>P (1 cm)</i>
Nbre D'ATTAQUES : 1	CAPACITÉ PSI : <i>sans</i>
DÉGÂTS / ATTAQUE : 1 et spécial	Modes d'attaque / défense : <i>sans</i>
	TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
	20 // 30

La goutte vampire est une créature qui est originaire du plan élémentaire de l'eau. Elle est une des plus petites créatures de ce plan. À ce titre, on pourrait considérer qu'elle est la cellule de base qui constitue toutes les créatures de ce plan. Elle ressemble à n'importe quelle goutte d'eau qui ruisselle dans les souterrains et il est difficile de la déceler. Seule la légère lueur diaphane qu'elle émet au moment de lâcher le plafond de la grotte trahit sa présence.

Arrivées sur le plan matériel primaire par un portail sous-marin, elles ont prospéré dans les grottes les plus sombres et les plus profondes.

Seule, son pouvoir est limité, mais en groupe elles deviennent redoutables.

Leur mode d'attaque est toujours le même, elles se laissent tomber du plafond d'une grotte. Elle a trois chances sur 6 de surprendre ses victimes.

Lorsqu'elle touche une créature qui est composée d'eau, elle absorbe un volume d'eau égal au sien, ce qui occasionne 1 point de dégât à la créature touchée. L'eau ainsi collectée du corps s'évapore immédiatement et va se condenser sur le plafond de la grotte, créant une nouvelle goutte vampire. Ce processus prend un tour. Puis, elle attend une créature pour se laisser choir.

Une seule goutte vampire n'est donc pas très puissante, mais plus son nombre est important plus sa puissance devient redoutable.

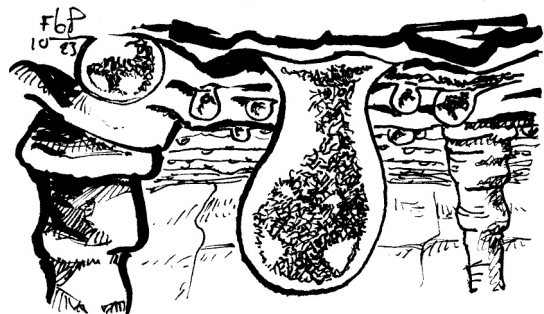
De 1 à 10 gouttes : quelques gouttes tombent sur les personnages et en fonction de leur toucher, infligent 1 point de dégâts chacune.

De 11 à 100 gouttes : une pluie fine tombe sur les créatures occasionnant 2-12 points de dégâts (la moitié si un jet de sauvegarde contre le souffle est réussi). La zone d'effet est de 3 m de diamètre.

De 101 à 1000 gouttes : une forte pluie s'abat sur les créatures occasionnant 6-36 points de dégâts (la moitié si un jet de sauvegarde contre le souffle est réussi). La zone d'effet est de 9 m de diamètre.

De 1001 à 10000 gouttes : une pluie d'orage s'abat sur les créatures occasionnant 18-108 points de dégâts (la moitié si un jet de sauvegarde contre le souffle est réussi). La zone d'effet est de 18 m de diamètre.

Pour chaque millier supplémentaire, le rayon de la zone d'effet s'étend d'un mètre supplémentaire et les dégâts augmentent de 1d6.

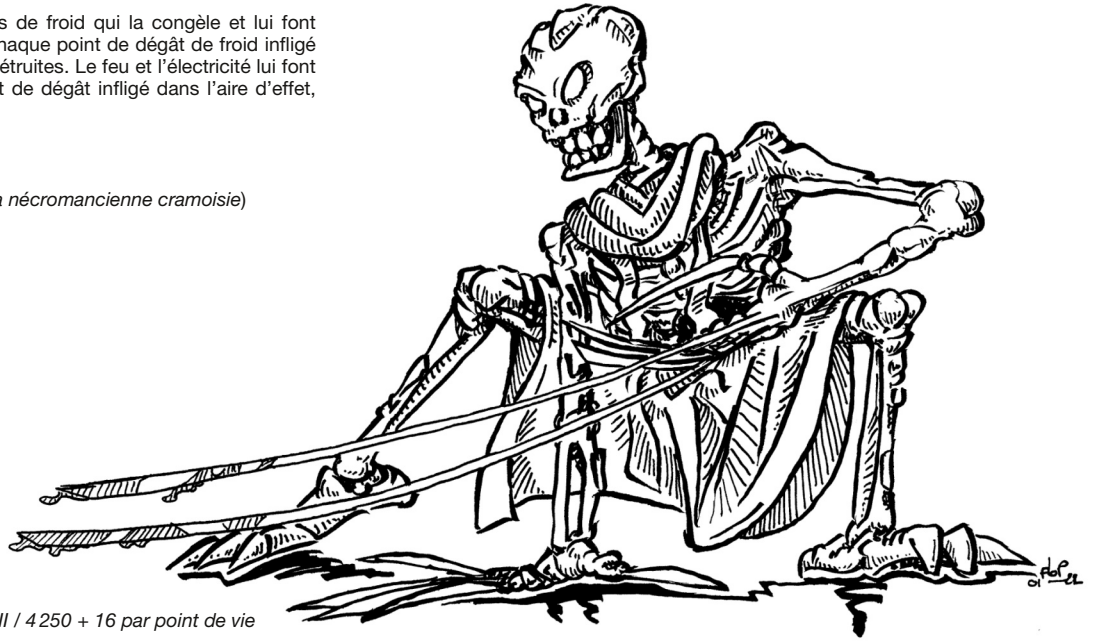


La goutte d'eau est vulnérable aux sorts de froid qui la congèle et lui font perdre ses pouvoirs vampiriques. Pour chaque point de dégât de froid infligé dans la zone d'effet, deux gouttes sont détruites. Le feu et l'électricité lui font des dégâts normaux, ainsi pour un point de dégât infligé dans l'aire d'effet, une goutte périt.

GRIFFECENDRE

(traducteur : Jello195 ; À la poursuite de la nécromancienne cramoisie)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-6
 CLASSE D'ARMURE : 6
 DÉPLACEMENT : 13 m
 DÉS DE VIE : 10+4
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 2
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-12 +7
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard
 INTELLIGENCE : haute
 ALIGNEMENT : chaotique mauvais
 TAILLE : G (2,40 m)
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 10 / VIII / 4250 + 16 par point de vie



Le griffecendre est un mort-vivant squelettique intelligent qui possède un contrôle exceptionnel sur la longueur de ses griffes. Le griffecendre fait 2,40 m de hauteur et pèse 150 kg. Les doigts griffus de ce large mort-vivant squelettique font au moins 60 cm de long. Bien pire encore, ces minces griffes affûtées comme des couteaux peuvent se rétracter et s'étendre à tout moment, atteignant parfois instantanément jusqu'à 6 m ou plus, avant de lentement se rétracter. Le griffecendre parle habituellement le Commun et l'Abysal.

Combat : Un griffecendre attaque normalement avec un ou deux de ses doigts-griffes qu'il peut étendre jusqu'à une distance de 6 m à volonté, embrochant les créatures de chair qui se trouvent sur son chemin. Lorsqu'il attaque ainsi le griffecendre subit cependant une pénalité de -2 à son jet d'attaque mais obtient un bonus de +2 à son jet de dégât, faisant ainsi 2-12+7 points de dégât.

Toute créature portant une attaque à distance au griffecendre subit une attaque de la part de la créature qui allonge alors ses griffes jusqu'à une

distance de 6 m. Le griffecendre peut porter jusqu'à 4 attaques de ce type dans le même round. Elles s'ajoutent à ses attaques normales et infligent les mêmes dégâts.

Comme tous les morts-vivants squelettiques le griffecendre est immunisé aux sorts de type sommeil, charme et immobilisation.

Il est également immunisé au froid et les armes tranchantes et perforantes ne lui inflige que demi-dégâts.

L'eau bénite lui inflige 2-8 points de dégâts par fiole.

Habitat / société : Les griffecendres sont des morts-vivants sanguinaires qui s'amuse à utiliser leurs griffes extensibles afin de faire trépasser les vivants. L'histoire de ces morts-vivants ne révèle pas de quel sombre laboratoire de nécromancien ou de quel sombre plan inférieur les griffecendres sont originaires. Peut-être ont-ils simplement évolué à partir de formes inférieures de morts-vivants.



HÉRAUT DU VER

HÉRAUT DU VER

(traducteur : Squilnozor; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : <i>très rare</i>	ATTAQUES SPÉCIALES : <i>voir ci-dessous</i>
Nbre RENCONTRÉ : 1-6	DÉFENSES SPÉCIALES : <i>voir ci-dessous</i>
CLASSE D'ARMURE : -4	RÉSISTANCE À LA MAGIE : 20 %
DÉPLACEMENT : 27 m	INTELLIGENCE : <i>exceptionnelle</i>
DÉS DE VIE : 12	ALIGNEMENT : <i>chaotique mauvais</i>
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : <i>sans</i>	TAILLE : <i>M</i>
TYPE DE TRÉSOR : <i>sans</i>	CAPACITÉ PSI : <i>sans</i>
Nbre D'ATTAQUES : 3 ou 1	Modes d'attaque / défense : <i>sans</i>
DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-7 / 2-7 / 1-6 ou 5-40	TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 9 / IX / 5 100 + 16 par point de vie

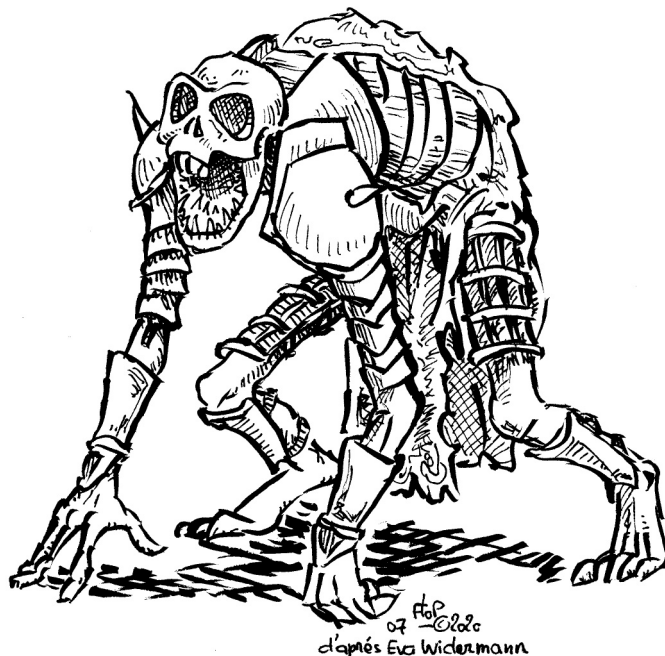
La créature voûtée était vêtue d'une armure de plates complète recouverte des lambeaux d'une robe cérémonielle. Ses membres décharnés et torturés fourmillaient d'asticots verdâtres qui arpentaient son corps décomposé, se fauflant entre les plaques d'acier.

Les héraults du Ver, jadis prêtres du clergé de Kyuss, contribuèrent à produire l'énergie magique nécessaire à l'ascension de leur seigneur à la divinité. Responsables de l'endoctrinement des fidèles, ils vantaient à leurs ouailles la

gloire d'offrir leur âme à Kyuss. Par cruauté autant que par dévotion, ils furent à l'origine d'innombrables sacrifices volontaires. Désormais transformés en morts-vivants voûtés, semblables en apparence à des zombies, ils revêtent toujours les vestiges décatiés de leurs magnifiques atours d'autrefois par-dessus des cuirasses de la plus belle ouvrage rappelant qu'ils n'étaient pas que des chantres de la puissance de Kyuss, mais avant tout, des prêtres guerriers.

Investis de l'autorité immortelle de Kyuss, les héraults du Ver commandent aux serviteurs subalternes, des fiers fantassins d'élite que sont les glaives de Kyuss aux humbles rejetons et aux nuées de vers. Leur puissance s'exprime avant tout au combat à distance puisqu'ils disposent des facultés d'un cleric maléfique de niveau 12 (sorts et contrôle des morts-vivants). Ils peuvent en outre projeter à volonté, une fois par round, un rayon ténébreux infligeant 5-40 points de dégâts à condition de réussir un jet pour toucher. Un mort-vivant atteint par ce rayon récupère au contraire 5-40 points de vie. Acculé au corps-à-corps, un hérault du Ver ne peut compter que sur ses griffes et sa morsure.

À tout instant, un hérault du Ver peut récupérer tous ses points de vie et se délivrer de tout effet magique néfaste (comme avec un sort de *guérison*) en absorbant une nuée de vers à proximité. Ce processus dure un round entier, au cours duquel le monstre ne peut accomplir aucune autre action, et détruit la nuée, qui n'essaie pas de s'y soustraire.





LEMMING CONSTRICTEUR – LICHE TISSEUSE DE SORTS – LIMON RÈCHE – LUTIN DES CHEMINS – LUTIN DES NEIGES

LEMMING CONSTRICTEUR

(auteur : Anthè; Inktober 2023, jour 21, chaînes)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 20-100+
 CLASSE D'ARMURE : 9
 DÉPLACEMENT : 36 m
 DÉS DE VIE : 2 pv
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 20 %
 TYPE DE TRÉSOR : *aucun*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE :
 1 – *spécial*
 ATTAQUES SPÉCIALES :
constriction
 DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : P (15 cm)
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense :
sans
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
individuel : 20 / 1 / 9
en groupe : 13 / V / 225 + 6 par
point de vie



Le lemming constrictor vit dans les jungles les plus reculées et les plus impénétrables. L'évolution a doté ces animaux, à l'origine pacifiques, d'armes pour se défendre dans un environnement impitoyable.

Le lemming constrictor mesure environ 15 cm de la tête à la queue. Son pelage tire sur le brun vert et ses yeux sont jaunes. Ses dents de rongeur ont évolué afin de pouvoir déchirer les cuirs les plus épais. Il possède des doigts griffus et une queue préhensile qui lui permettent de se déplacer avec aisance dans la canopée des forêts vierges.

On observe des groupes d'une centaine d'individus se déplacer d'arbre en arbre à la recherche d'une proie à dévorer. Un individu solitaire voire un groupe d'une douzaine d'individus sont inoffensifs.

Les lemmings constrictors sont carnivores, ils sont particulièrement friands de chair humaine ou semi-humaine. Lorsqu'un individu a identifié une proie à son goût, il émet de petits cris semblables à des hullements de chouette. Plus le cri est long, plus la quantité de nourriture trouvée est importante. Généralement pour une créature de taille humaine, environ vingt-quatre lemmings accourent, pour un groupe, le nombre sera en correspondance avec son nombre d'individus qui le compose.

Leur mode d'attaque est particulier. Ils forment une chaîne en se liant par les pattes et se laissent choir depuis une hauteur sur leur victime comme le ferait un serpent constrictor.

Lorsqu'ils attaquent, ils sont considérés comme un monstre qui aurait en dé de vie, un quart du nombre des assaillants (pour vingt-quatre lemmings qui attaquent, le jet de toucher se fait comme un monstre ayant 6 dés de vie).

Ils attaquent toujours avec pour objectif d'immobiliser et d'étouffer leur adversaire. La constriction inflige 1d2 de dégâts pour 12 individus qui constituent la chaîne avec un maximum de 3d4 par chaîne.

Une attaque d'étreinte réussie indique des dégâts de constriction automatiques à chaque round suivant. Toute créature de type humanoïde peut s'échapper de l'étreinte par la force. Ceci est résolu par un test d'ouverture des portes avec un malus de -1 au jet par chaîne qui entrave la victime (voir serpent géant, constrictor – *Manuel des monstres* p. 97).

La victime immobilisée ne peut faire autre chose que d'essayer de se libérer, crier, lancer des sorts verbaux ou utiliser des disciplines psi.

Lorsqu'ils s'attaquent à des animaux de grande taille, ils utilisent un autre type d'attaque, le filet constrictor. Pour cela, ils lient les chaînes entre-elles

pour créer des mailles. Ils peuvent ainsi immobiliser une créature de la taille d'un éléphant en combinant une vingtaine de chaînes. Le filet constrictor inflige un point de dégât supplémentaire de constriction par chaîne.

Une fois morte, la victime est dévorée par la colonie à la même vitesse que le ferait un banc de piranha.

Les lemmings vivent en colonie de plusieurs milliers d'individus dans de grands arbres creux. Les zones infestées par ces animaux sont très dangereuses et la population forestière évite leur territoire. Ils sont dirigés par une reine qui reste à demeure dans l'arbre-mère.

LICHE TISSEUSE DE SORTS

(traducteur : Squilnozor; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : -6
 DÉPLACEMENT : 27 m
 DÉS DE VIE : 15
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 60 %
 TYPE DE TRÉSOR :
individuel N; au gîte A, Z
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE :
 1-10 + *paralysie*

ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
 INTELLIGENCE : *exceptionnelle*
 ALIGNEMENT : *neutre mauvais*
 TAILLE : M
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 8 / X / 10 950 + 20 par point de vie



Les tisseurs de sorts sont des créatures recluses, extrêmement secrètes, très réceptives à la magie, qui mettent en œuvre des incantations arcaniques de grande ampleur totalement inintelligibles pour les autres peuples. La plupart sont obnubilés par la possession d'objets magiques puissants et variés. Certains, déniant à la mort le droit de mettre un terme à leurs activités cabalistiques, choisissent de pratiquer le rituel de transformation en liche. En cas de réussite, ils acquièrent toutes les facultés et les limitations usuelles de ces créatures (voir *Manuel des monstres*).

Une liche tisseuse de sorts est un mort-vivant humanoïde décharné, d'apparence fragile, aux traits vaguement aviens, muni de trois paires de bras graciles. Ces créatures sont sans exception des lanceurs de sorts talentueux (sorts comme magicien de niveau 15 au minimum, sans limite supérieure). Elles sont capables de lancer, au cours d'un même round, toute combinaison de sorts dont la somme des niveaux est inférieure ou égale à 10 (par exemple un sort de niveau 7 et un sort de niveau 3, ou dix sorts de niveau 1), dans la limite des sorts mémorisés.

En outre, toutes les liches tisseuses de sorts possèdent plusieurs *disques chromatiques*, des objets magiques dont le fonctionnement reste totalement hermétique à toutes les autres espèces. Ces disques de bronze moirés, d'un diamètre de 15 cm environ, sont des réceptacles permettant de stocker jusqu'à dix niveaux de sorts, aucun sort ne pouvant excéder le niveau 5. Ils ne permettent pas à leur possesseur de lancer plus de sorts à la fois (la limite de dix niveaux de sorts par round reste inchangée). Par exemple, au cours d'un round, une liche tisseuse de sorts pourrait lancer simultanément deux sorts de niveau 3 mémorisés et deux sorts de niveau 2 stockés dans un disque chromatique.

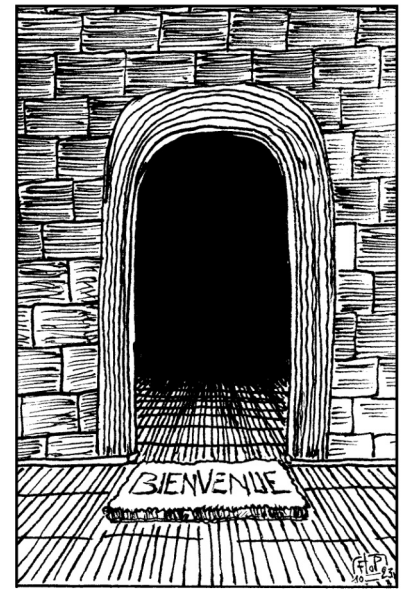
Au combat, une liche tisseuse de sorts tentera de submerger ses adversaires sous un déluge de sorts pour les repousser. Elle est en effet relativement vulnérable au corps-à-corps, ne pouvant compter que sur son *toucher glaçant*.



LIMON RÊCHE

(auteur : Anthe ; *Inktober 2023*, jour 22, rugueux)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 9
 DÉPLACEMENT : 0 m
 DÉS DE VIE : 3
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
 TYPE DE TRÉSOR : *aucun*
 Nbre D'ATTAQUES : 0
 DÉGÂTS / ATTAQUE : *sans*
 ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
 DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *voir ci-dessous*
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : P (75 cm de diamètre)
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 16 / III / 80 + 3 par point de vie



Le limon rêche est une évolution du limon vert (*Manuel des monstres* p. 70) qui s'est minéralisé au contact de pierre ponce. Il faut deux conditions pour qu'un limon vert se minéralise. La première est qu'il reste en contact avec la pierre ponce durant une longue période (environ un siècle). La seconde est qu'il soit exposé à une forte pression. L'action combinée de la pression et de la pierre fait que le végétal pénètre par osmose dans les alvéoles de la pierre. Une réaction chimique se produit alors pétrifiant la matière végétale.

Le processus de pétrification se produit généralement lorsque l'individu se retrouve coincé sous un amas de ses congénères. Pour qu'il s'enclenche, il faut bien entendu que la colonie soit colossale et qu'elle soit établie depuis plusieurs siècles au même endroit.

Le limon vert devenu rêche, ne peut plus se déplacer. Il reste à l'endroit où il a été formé. Il conserve néanmoins quelques pouvoirs corrosifs qui lui permettent de se nourrir. Il dévore le bois, la chair et le métal au quart de la vitesse d'un limon vert.

Lorsque le limon rêche est affecté par une *guérison des maladies*, il meurt. Il reste alors l'entière de sa matière minérale. Généralement, elle prend la forme d'un tapis souple de couleur grise dont les fins reliefs sont plus rugueux qu'une peau de requin et qui plus est possède une durabilité hors du commun.

C'est cette propriété qui est très recherchée. En effet, cette matière permet de polir et de faire reluire le métal de manière incomparable.

Un cavalier, amoureux de son armure pourra dépenser jusqu'à 1 po par centimètre carré pour acquérir du limon rêche. Cette «peau» a aussi une propriété inattendue. Cousue en une moufle, elle permet de retirer le limon vert lorsqu'il s'est attaché à de la chair.

Enfin, certains magiciens s'en servent comme d'un paillason pour garder leur laboratoire propre.

LUTIN DES CHEMINS

(auteur : Anthe ; *Inktober 2023*, jour 3, chemin)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 3
 DÉPLACEMENT : 36 m
 DÉS DE VIE : 7 pv
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 20 %
 TYPE DE TRÉSOR : *dans son pot (O, P, Q), au gîte (U)*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-4 (*dague*)
 ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
 DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *JP comme clerc de 9^e niveau*
 INTELLIGENCE : *très*
 ALIGNEMENT : *neutre mauvais*
 TAILLE : P (80 cm)
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO/NIVEAU/VALEUR EN PX : 20 / III / 107 + 1 par point de vie

Le lutin des chemins est une légende. Elle est chuchotée aux enfants à la nuit tombée avec force de détails sanguinolents pour les garder proche des habitations. Comme tout conte, il trouve son fondement dans le réel.



Le lutin des chemins se rencontre principalement loin de toute civilisation qu'il évite. Il s'attaque préférentiellement à des enfants ou des petites gens mais ne chipote pas lorsqu'il s'agit de se délecter d'un fringant damoiseau. En revanche, il déteste les humanoïdes qu'il fuit le plus souvent car il est un met de choix pour eux.

L'apparence d'un lutin des chemins est celle de l'imagerie populaire incluant le bonnet, le pot de pièces d'or et l'arc-en-ciel. Sa principale obsession est de se nourrir de chair fraîche. Pour y parvenir, il a

deux possibilités : la force et la ruse. Il préfère nettement dévorer ses victimes après les avoir mystifiées car elles auraient meilleur goût.

Pour arriver à duper ses victimes, il peut utiliser une fois par jour les sorts d'illusionniste au 7^e niveau : *lumières dansantes*, *orbe chromatique*, *hypnotisme*, *motif hypnotique*, *fascination*, *force fantasmagorique*, *tromperie*, *force spectrale*.

À l'exception des sorts ci-dessus, le lutin des chemins possède les mêmes aptitudes que son cousin (*Manuel des monstres* p. 72).

Lorsqu'il rencontre pour la première fois ses victimes, il crée une illusion d'arc-en-ciel et se laisse attraper avec son trésor. Avenant et sympathique, il reste aux côtés de sa victime et essaye de l'attirer dans son repaire, qui est toujours à proximité, en prétextant d'autres trésors. Dans un groupe, il choisit la proie qui lui semble la plus tendre et tente de l'isoler.

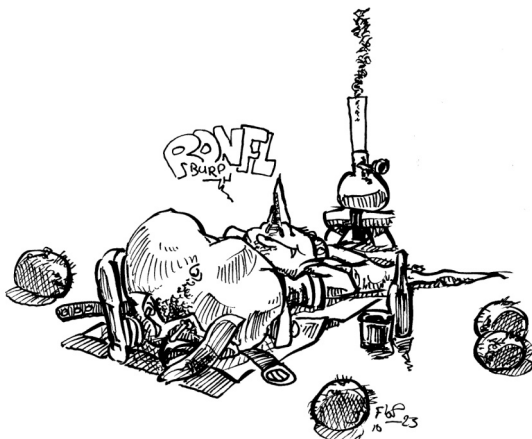
Une fois seul avec son repas, il l'hypnotise à l'aide de ses sorts. Pour être dévorée, sa victime doit être à sa merci. En effet, la particularité du lutin des chemins est qu'il possède une mâchoire élastique à l'instar des reptiles. En revanche sa faible force ne lui permet pas d'immobiliser sa victime. Il gobe ainsi sa victime et la digère en une année. Son estomac est aussi élastique et peut accueillir une créature de petite taille. Pour les créatures de taille humaine, il est obligé de les découper en deux et préfère nettement les parties supérieures. Durant sa digestion, il ne peut plus se déplacer et hiberne.

Au bout d'une année, il régurgite une boule contenant les restes non digérés. Puis il se remet en chasse.

Dans son gîte, qui est généralement une caverne difficile d'accès, on peut y trouver ces boules qui contiennent un trésor de type U. Les pièces et les bijoux sont gardés dans son pot qu'il a toujours avec lui.

Si la ruse ne fonctionne pas et qu'il ne peut éloigner un membre d'un groupe, il essaye de l'empoisonner en cuisinant des champignons hallucinogènes. Ils provoquent chez ceux qui ont raté leur jet de sauvegarde contre le poison de puissantes hallucinations dont le lutin des chemins sait tirer parti pour arriver à ses fins.

Aucune preuve de l'existence d'un tel monstre n'a été découverte. Toute information se révélerait rémunératrice pour les courageux qui arpentent les chemins isolés.



LUTIN DES NEIGES

(source : Soft-Bug ; *Le serment de white foot*, La gazette du donjon, hors-série, *Recueil de scénarios 2017* ; auteur : JH Villacampa ; *info-jeux magazine* n°5)

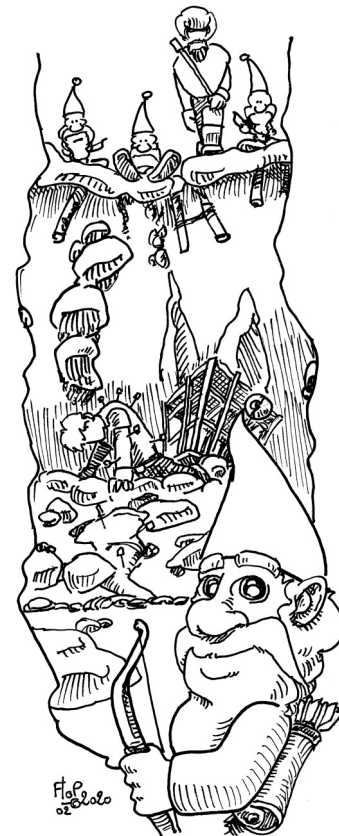
FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 5-20
 CLASSE D'ARMURE : 5
 DÉPLACEMENT : 18 m (45 m dans la neige)
 DÉS DE VIE : 1
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 60 %
 TYPE DE TRÉSOR : 0
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-2 (dents) ou 1-3 (épées) ou 1-2 (flèches) + poison
 ATTAQUES SPÉCIALES : *rapidité*
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
 INTELLIGENCE : *moyenne*
 ALIGNEMENT : *neutre mauvais*
 TAILLE : P
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 19 / III / 53 + 1 par point de vie



Le lutin des neiges a un aspect désopilant : il est toujours vêtu de couleurs vives, porte une longue barbe blanche et cache son crâne sous un bonnet surmonté d'un grelot au son aigrelet caractéristique. Ses pieds, disproportionnés, lui permettent de très bien se déplacer sur la neige et d'avancer en glissant sur des terrains pentus : sa vitesse de déplacement est alors multipliée par deux.

Ces créatures sont mauvaises et pallient leur faiblesse physique par leur nombre et leur ingéniosité. Elles utilisent un poison paralysant lorsqu'elles tirent à l'arc.

Le lutin des neiges est capable d'accélérer son métabolisme pendant 5 rounds par heure : les effets sont ceux du sort *rapidité*. S'il se trouve en danger ou s'il désire se déplacer plus rapidement, le lutin peut se mouvoir à l'intérieur même de la neige, jusqu'à une profondeur de deux mètres. Les lutins sont insensibles aux illusions de niveau 1 à 3 et les personnes invisibles ne peuvent se cacher à leurs yeux.





MASTIQUE

MASTIQUE

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 29, massif)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-3
 CLASSE D'ARMURE : 7
 DÉPLACEMENT : 1/10 m
 DÉS DE VIE : 1
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : *aucun*
 ATTAQUES SPÉCIALES :
 voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES :
 voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
 INTELLIGENCE : *animale*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : *P (1,5 cm)*
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense :
 sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 19 / III / 49 + 1 par point de vie

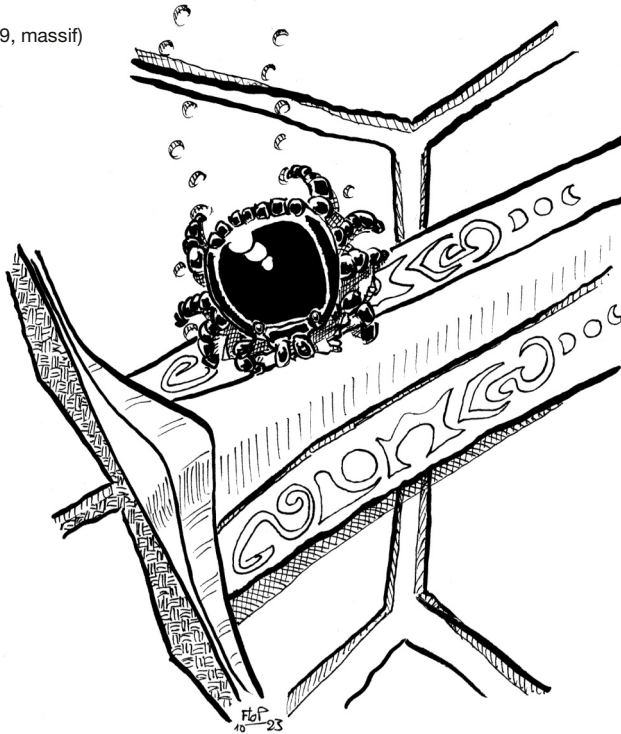
Peu de monstres sont aussi singuliers que la mastique. Longtemps elle n'a eu d'existence que dans les élucubrations de poivrots et les rêves insensés de quelques explorateurs. Jusqu'à ce jour où elle fut remontée des tréfonds de l'Outreterre.

La mastique ressemble à s'y méprendre à une tique ordinaire, d'une taille légèrement plus imposante que son homologue terrestre (1,5 cm) et d'une couleur d'un noir d'onyx. Mais ce qui en fait une curiosité est son poids.

En effet la masse volumique d'une mastique est 4 000 fois celle de l'or. Ainsi une mastique d'environ 1 cm³ pèse sur les mondes habituels environ 200 kg.

Originaire de l'espace profond, elle a voyagé sur des astéroïdes qui se sont écrasés sur la surface terrestre. Durant des millénaires, les mastiques n'ont cessé de s'enfoncer au cœur de l'écorce planétaire pour trouver un biotope satisfaisant à leur survie.

De son origine extraterrestre, la mastique a développé une résistance au feu et au froid totale. De plus, elle n'a pas besoin de respirer, elle tire sa subsistance uniquement de son alimentation.



On trouve la mastique au plus profond de l'Outreterre, proche de l'endroit où l'écorce est pratiquement liquide. La mastique se trouve toujours dans des grottes. Les seules galeries que creuse la mastique se situent dans des gisements de métaux ferreux qu'elle dégrade pour se nourrir. Au contact d'un tel métal, celui-ci est réduit en poussière à la vitesse d'1 cm³ par heure.

À l'air libre, sa vitesse de déplacement est très lente elle parcourt environ 10 cm par round que ce soit dans un espace libre ou dans de la lave en fusion. En revanche, vu son poids, si le sol est meuble ou fragile, il ne pourra supporter l'insecte. Dans le premier cas, elle s'y enfoncera et dans le second, le sol s'écroulera.

Lorsqu'elle se trouve à moins de 3 m d'une quantité de métal de type fer, acier, cobalt ou nickel, elle est irrémédiablement attirée par elle. Rien n'arrête sa progression si ce n'est un éloignement rapidement de la matière en question. Sa vitesse d'approche est doublée si l'objet de sa convoitise est magique.

Une fois en contact, il devient impossible de bouger l'objet (à moins de pouvoir soulever 200 kg) et son grignotage commence. Elle y reste collée « magnétiquement » durant tout son repas. Tout coup porté sur la mastique est directement transmis à l'objet et c'est lui qui se brisera en premier.

Le seul moyen de la chasser de sa convoitise est de la chatouiller à l'aide d'une herbe fine sous ses mandibules. Et il faut être patient, l'opération peut prendre 1-8 tours mais pendant ce temps, la mastique arrête de manger l'objet.

Les œufs de mastiques sont plus légers et pèsent environ 100 kg pièce pour 1/10^e de millimètre de diamètre. Ils peuvent être monnayés 1 po par kilogramme et ils entrent dans la composition de l'*huile de choc (Arcanes exhumés p. 90)*.

Les mastiques pondent dans un nid commun qui peut contenir un million d'œufs. En cas de découverte d'un tel nid, l'attraction des métaux ferreux est telle qu'à 100 m de distance tout métal est attiré. Mais aussi, la force d'attraction s'exerce sur les êtres vivants. Il faut considérer cette attraction équivalente à un sort de *télékinésie* au 12^e niveau.



NAGA VERMICULAIRE – NUÉE DE VERS

NAGA VERMICULAIRE

(traducteur : Squilnozor ; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-4
 CLASSE D'ARMURE : -2
 DÉPLACEMENT : 18 m // 18 m
 DÉS DE VIE : 11
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : *sans*
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-16 + 1-6 (*poison*)
 ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
 DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
 INTELLIGENCE : *exceptionnelle*
 ALIGNEMENT : *neutre mauvais*
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 10 / IX / 5250 + 16 par point de vie

Ce ver géant, répugnant et boursoufflé, possède un corps verdâtre adipeux long de plus de trois mètres que prolonge une tête vaguement humaine surmontée d'une masse de cheveux verts filandreux. Sa gueule, une ventouse circulaire munie de plusieurs rangées de dents fines comme des aiguilles, est peut-être son attribut le plus effrayant.

Bien que la puissance magique de Kyuss en tant que grand prêtre, puis en tant qu'immortel, trouvât toujours ses racines dans le divin, il ne négligea jamais de s'assurer l'appui de nombreux serviteurs experts dans l'art de la magie profane. Après son apothéose, il récompensa les plus puissants d'entre eux en les fusionnant avec ses vers, déformant leur corps et leur esprit pour engendrer une nouvelle espèce contre-nature, le naga vermiculaire.

Étant vivants et non morts-vivants, les nagas vermiculaires constituent une exception parmi les serviteurs de Kyuss. Ils disposent de leur libre-arbitre, et au cours des siècles écoulés depuis leur création, certains ont pris la décision de se consacrer à leurs propres intérêts plutôt que de continuer à accomplir les desseins de leur divin mentor.

La plupart des nagas vermiculaires possèdent la faculté de lancer des sorts comme un personnage biclassé (magicien de niveau 11 et clerc de niveau 11), mais certains individus dépassent ce niveau. Au combat, ils comptent avant tout sur leurs sorts et manœuvrent de manière à rester le plus possible à distance. Ils sont toutefois loin d'être démunis au corps-à-corps, puisqu'ils peuvent compter à la fois sur leur morsure empoisonnée et sur leur regard débilisant. Leur morsure inflige 2-12 points de dégâts. En outre, la victime doit réussir un jet de protection contre le poison ou subir 1-6 points de dégâts supplémentaires et être *paralysée* pendant un tour. Leur regard, qui porte jusqu'à neuf mètres, a les mêmes effets qu'un sort de *débilité mentale*.

Les nagas vermiculaires sont immunisés aux attaques des vers de Kyuss, y compris celles des nuées de vers. Ils sont en outre invulnérables à tous les sorts affectant l'esprit.



NUÉE DE VERS

(traducteur : Squilnozor ; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

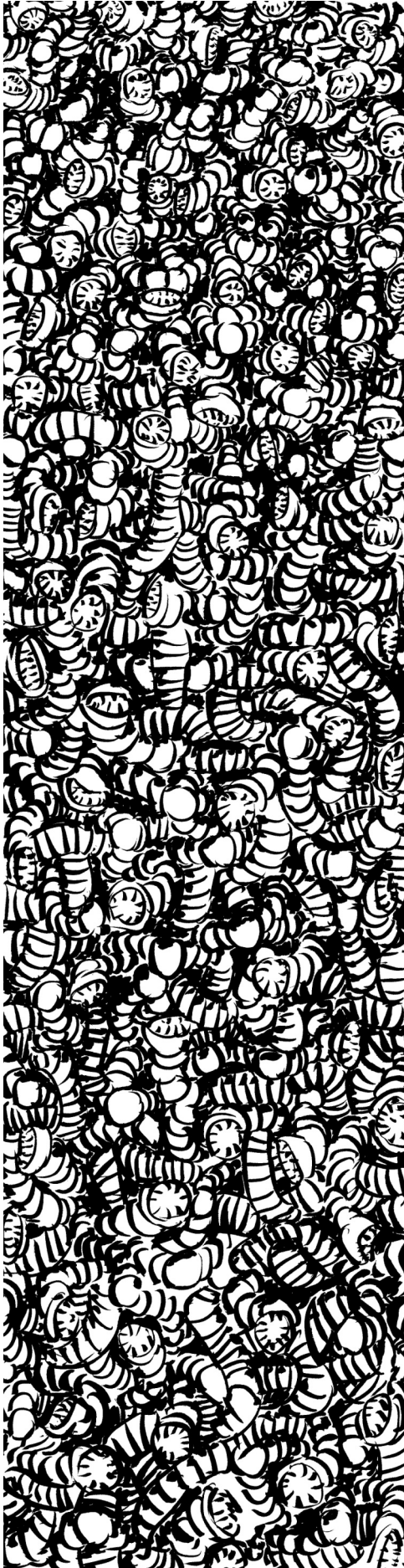
FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-12
 CLASSE D'ARMURE : 1
 DÉPLACEMENT : 9 m // 9 m (3 m)
 DÉS DE VIE : 12
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : *sans*
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-12 ou 4-24

ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *chaotique mauvais*
 TAILLE : *variable*
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 9 / VIII / 3700 + 16 par point de vie

Une masse grouillante de minuscules asticots verdâtres se répandit dans toute la pièce. Chacun des organismes était une abomination vorace, tout en crocs avides de mordre.

Les asticots de Kyuss prennent une étonnante variété de formes et de tailles, mais tous ne sont qu'une incarnation de la terrible volonté de leur maître, des créatures dont la seule finalité est l'accomplissement d'antiques prophéties aboutissant à l'anéantissement de toute forme de vie sous une indomptable masse verdâtre. Une fois qu'ils atteignent leur taille adulte, ces asticots deviennent des entités autonomes, mais aux premières étapes de leur développement, ils se regroupent par milliers, formant d'énormes essaims qui consomment tout sur leur passage.





Une nuée de vers est une horde d'asticots féroces muni chacun d'une abominable gueule en forme de ventouse. Ils sont animés d'un impérieux instinct, celui de détruire tous les êtres vivants pour engendrer toujours plus de serviteurs de Kyuss. Ces organismes primitifs, dénués d'intelligence, ne comprennent aucun langage, mais ils obéissent d'instinct aux créatures de Kyuss plus évoluées.

Toute créature vivante au contact d'une nuée de vers subit 4-24 points de dégâts par round du fait des innombrables micro-morsures qu'elle subit (pas de jet pour toucher). Un jet de protection contre le poison réussi permet de réduire les dégâts à 2-12. Une victime humanoïde dont les points de vie tombent à 0 est transformée en rejeton de Kyuss (fils de Kyuss – *Fiend folio* p. 37).

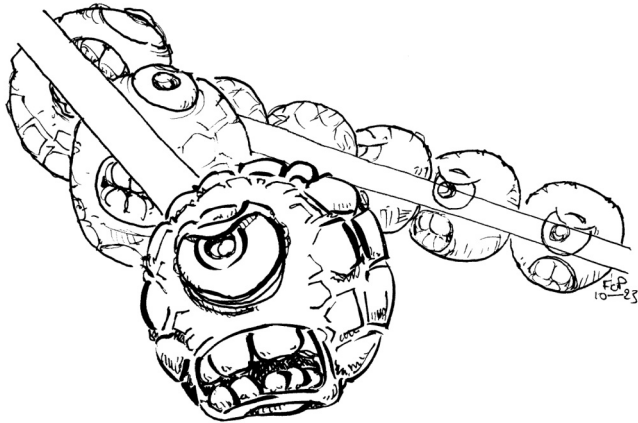
Les nuées de vers émettent un bruit et une odeur écœurants, ayant sur les créatures vivantes les mêmes effets qu'un sort de *nuage puant*. Les victimes doivent réussir un jet de protection contre le poison à chaque round pour surmonter leur répugnance.



ŒIL REBONDISSANT – OMBRE DANGEREUSE – OMBRE D'ARN – OURS-HIBOU-GÉANT-HYDRE-MORT-VIVANT-ENFLAMMÉ-ÉCLIPSANT

ŒIL REBONDISSANT

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 9, rebond)



FRÉQUENCE : *unique*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 3 (*variable*)
 DÉPLACEMENT : 9 m +
 DÉS DE VIE : 10
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %
 TYPE DE TRÉSOR : *aucun*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-8 + *spécial*

ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 50 %
 INTELLIGENCE : *très*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : M (1 m de diamètre)
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 0 / VII / 1800 + 14 par point de vie

L'œil rebondissant est une créature terrifiante. Le seul spécimen connu a été créé suite à une tentative ratée pour améliorer un spectateur (*Manuel des monstres* p. 98).

Il est semblable en tout point à un spectateur, sauf qu'il ne possède pas de pédoncules. De près on peut remarquer que la matière chitineuse qui recouvre son corps est douce et lisse.

En revanche ses dents sont restées pointues et tranchantes. Il a aussi conservé le pouvoir d'anti magie de son œil central.

Ce qui en fait un monstre redoutable est la composition de son corps. L'ensemble de son enveloppe et de ses organes internes sont déformables et élastiques. Il en résulte qu'il renvoie vers son adversaire tout coup qui ne lui fait pas plus de 10 points de dégâts.

Si son adversaire réussit à dépasser les 10 points de dégâts, l'œil rebondissant subit les dégâts moins les 10 points que la matière élastique absorbe. En outre, l'assaillant doit réussir un jet de sauvegarde sous pétrification ou perdre son arme. De plus, l'œil rebondissant est projeté dans la direction opposée au coup subit.

Sa vitesse de déplacement est de 3 m pour le premier coup reçu (même si aucun dégât ne lui est infligé) puis double à chaque coup jusqu'à atteindre 96 m (soit au bout de 5 coups ou rebonds). Lorsque l'œil rebondissant rencontre une surface dure, il rebondit et repart dans la direction opposée en doublant aussi sa vitesse.

Par pas d'augmentation de vitesse, sa classe d'armure descend de 1, soit une CA 2 pour 3 m de déplacement jusqu'à CA -2 pour une vitesse de 96 m.

Toute créature sur sa trajectoire reçoit 1-10 points de dégât par tranche de 3 m de vitesse de déplacement (la moitié si un jet de sauvegarde contre le souffle est réussi).

Lorsqu'il atteint sa vitesse maximale, il ne contrôle plus ses déplacements et sa trajectoire devient aléatoire. Il rebondit autant de rounds qu'il a subi de points de dégâts.

Si une telle créature est capturée vivante, il ne fait aucun doute que votre fortune est faite.

Il est à noter qu'en cas de captivité, l'œil rebondissant est capable d'activer son pouvoir de rebond de manière autonome. Le processus est plus lent, sa vitesse double pour chaque tour qu'il passe à se taper la tête contre les murs. Sa prison doit être à l'épreuve des coups reçus. En effet à la vitesse de 96 m, il est capable d'infliger des dégâts structurels comme le ferait une *trompe de destruction* (*Guide du maître* p. 145).

Il reste donc à des aventuriers téméraires et à la recherche de richesse à mener des investigations pour le débusquer dans le labyrinthe d'un seigneur minotaure.

OMBRE DANGEREUSE

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 25, dangereux)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 7
 DÉPLACEMENT : 36 m
 DÉS DE VIE : 12+
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
 TYPE DE TRÉSOR : *aucun*
 Nbre D'ATTAQUES : *spécial*
 DÉGÂTS / ATTAQUE : *spécial*
 ATTAQUES SPÉCIALES :
absorption de force
 DÉFENSES SPÉCIALES :
arme +1 ou mieux pour toucher
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 30 %
 INTELLIGENCE : *très*
 ALIGNEMENT : *chaotique mauvais*
 TAILLE : M (*variable*)
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 9 / IX / 4700 + 16 par point de vie



L'ombre dangereuse ou l'ombre assassine est une créature que l'on trouve généralement dans le demi-plan des Ombres qui a immigré depuis les Abysses. Tout comme ses congénères, elle s'épanouit à l'abri de la lumière mais garde tout de même quelques pouvoirs en pleine clarté.

Ces créatures sont l'œuvre d'Orcus lui-même. Dans ses plans pour conquérir le monde, il a voulu se doter d'une armée discrète à des fins d'espionnage et d'assassinat.

Pour ce faire, lorsqu'une âme de voleur ou d'assassin parvient jusque dans son domaine, il la transforme en ombre assassine. Ces créatures sont ensuite confiées à ses plus fidèles séides pour accomplir ses plus sombres desseins.

Dans son état habituel, sa silhouette est celle d'un humanoïde encapuchonné. La consistance de son corps est similaire à celle d'une ombre (*Manuel des monstres* p. 83) dont elle possède tous les pouvoirs et les faiblesses. L'ombre dangereuse peut être repoussée comme un mort-vivant spécial du fait de son nombre de dé de vie et de ses capacités magiques.

De son ancienne profession, l'ombre dangereuse a gardé ses pouvoirs de classe et son niveau. Seuls les voleurs et les assassins de niveaux supérieurs au 12^e peuvent servir à la création des ombres particulières. On n'a pas constaté d'ombre assassine supérieure à ce niveau mais rien ne l'interdit, généralement les âmes des créatures plus puissantes sont changées en cambion (*Manuel des monstres* II p. 35).

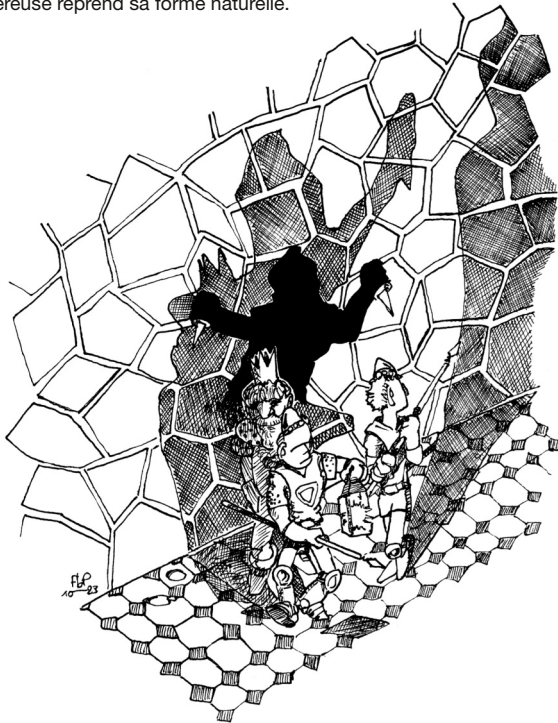
Elle possède la capacité de se fondre dans les ombres projetées. À l'œil nu, il est impossible de la discerner tant son habileté à passer pour une ombre naturelle est grande. Seule une *détection de l'invisibilité* permet de la découvrir.

En outre, elle peut se déplacer en passant d'une ombre projetée à une autre ombre une fois par round dans la limite de 20 m dans l'obscurité, 10 m à la

leur des torches et 3 m à la lumière du jour. Elle se sert de cette capacité spéciale pour espionner discrètement ou pour surgir dans le dos d'une créature et tenter de la poignarder ou de l'assassiner.

Lorsqu'elle est exposée à la lumière, l'ombre dangereuse ne peut que rester dans l'ombre de son hôte sans ne pouvoir rien faire d'autre que de changer d'hôte. Pour cela, il faut qu'une ombre projetée soit à moins de 3 m de distance.

Pour l'extirper de sa cachette, il faut l'exposer directement à une source de lumière importante, un sort de *lumière perpétuelle* fonctionne à condition que l'ombre rate son jet de protection contre les sorts. Sans refuge, l'ombre dangereuse reprend sa forme naturelle.



OMBRE D'ARN

(auteur : PhilouCerise; La gazette du donjon, hors-série, *Recueil des synopsis du concours 2020*)

FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : unique
 CLASSE D'ARMURE : 0
 DÉPLACEMENT : 54 m
 DÉS DE VIE : 12
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : voir ci-dessous
 DÉGÂTS / ATTAQUE : voir ci-dessous
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : voir ci-dessous
 INTELLIGENCE : celle du premier tatoué
 ALIGNEMENT : chaotique mauvais
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX : 9 / IX / 6 100 + 16 par point de vie

L'ombre d'Arn est légendaire et unique. C'est une créature sombre de la nuit qui ne peut être tirée de son sommeil que par un enchantement maléfique.

Elle repose dans un grimoire qui est le phylactère d'Arn. Ce grimoire est constitué de 111 pages qui représentent toutes des chats. La légende dit qu'en consultant ce grimoire, la personne prononçant le nom d'Arn devant une des gravures est alors investie d'une mission : réaliser 100 tatouages de ce chat sur des personnes différentes. Au centième tatouage, les chats d'Arn s'éveilleront, tueront et s'empareront des âmes des 99 derniers tatoués. Ils se rassembleront ensuite pour s'emparer du corps de la première personne tatouée et formeront définitivement l'ombre du chat d'Arn. Alors la page correspondant au chat dans le grimoire disparaîtra.

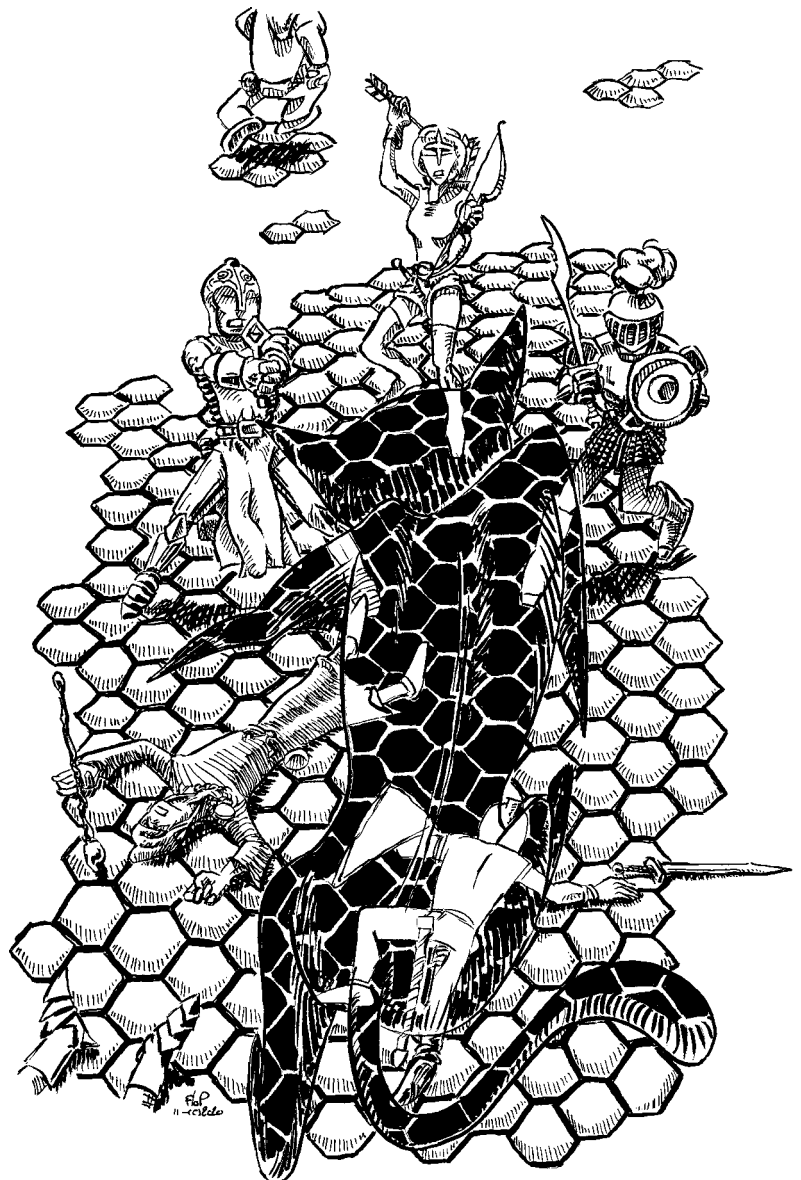
Lors de chaque tatouage, la victime aura droit à un jet de protection contre la mort. Si elle le rate, elle sera envoûtée par le chat et désirera ardemment l'avoir sur son corps. Dans le cas contraire, elle ne s'apercevra de rien mais si elle réalise tout de même le tatouage, elle sera protégée à jamais contre le toucher mortel de l'ombre.

L'ombre d'Arn n'est active et visible que la nuit sur une surface de 2 m sur 6 m. Le jour, elle retourne dans le corps du premier tatoué. Elle possède

12 dés de vie et ne peut être blessée que par des armes magiques +2. Elle n'est pas affectée par la magie en général, seuls les sorts de *lumière*, *lumière éternelle* et autres sorts similaires pouvant la blesser à raison de 1 point de vie par round et par niveau du sort lancé. La mort du premier tatoué fera disparaître l'ombre et la destruction du grimoire l'éliminera définitivement. L'ombre d'Arn ne dispose d'aucune attaque mais toute créature en contact avec elle doit réussir un jet de protection contre la mort à chaque round, sous peine de décéder instantanément. L'ombre se régénère au rythme d'un point de vie regagné pour chaque créature morte à son contact. Les points de vie acquis au-delà du maximum seront perdus après une heure. L'ombre d'Arn a la vitesse et l'endurance d'un chat sauvage, et peut se faufiler dans la moindre fissure.

La détection et la dissipation de la magie n'ont aucun effet sur l'ombre ni sur les tatouages. Mais une détection des charmes indiquera que les personnes tatouées ont été envoûtées. Une délivrance des charmes fera disparaître le tatouage ainsi que le charme sur cette personne. Le tatoueur devra alors rechercher une nouvelle victime. Si le premier tatoué est délivré ou meurt avant que la malédiction ne s'accomplisse, alors toutes les personnes tatouées sont libérées de l'emprise d'Arn.

Pour finir, la légende d'Arn laisse entendre que le premier tatoué contrôle l'ombre. En effet, il bénéficiera, lors de l'arrivée des 99 ombres, d'un jet de sauvegarde contre la mort à -1 par 10 points de vie de l'ombre, arrondi à l'entier supérieur. S'il réussit, il conservera son âme et imposera sa volonté à l'ombre. Il pourra devenir ombre à sa guise avec tous les pouvoirs et faiblesses que cette forme lui procure. Par contre, s'il échoue, il mourra comme les autres et laissera l'ombre posséder son âme et son corps et dévaster le monde à sa guise. Mais tout ceci n'est qu'une légende qui n'a jamais été vérifiée.



OURS-HIBOU GÉANT HYDRE MORT-VIVANT ENFLAMMÉ ÉCLIPSANT

(auteur : Théodal, GAYAL ; *Inktober 2023*, jour 27, bête – le donjon des dragons)

FRÉQUENCE : *très rare*

Nbre RENCONTRÉ : 1

CLASSE D'ARMURE : 5

DÉPLACEMENT : 27 m

DÉS DE VIE : 7+7 (63 pv)

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %

TYPE DE TRÉSOR : B / C

Nbre D'ATTAQUES : 11

(7 têtes / 2 pattes / 2 tentacules)

DÉGÂTS / ATTAQUE :

7 × 1-4 / 2 × 1-6 / 2 × 2-8

ATTAQUES SPÉCIALES :

voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES :

voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : 30 %

INTELLIGENCE : *semi*

ALIGNEMENT : *chaotique mauvais*

TAILLE : G (6,50 m)

CAPACITÉ PSI : *sans*

Modes d'attaque / défense : *sans*

TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :

12 / VII / 2080

L'ours-hibou géant hydre mort-vivant enflammé éclipseant (OHGHMVEE) est nécessairement la création d'un mage très puissant ; c'est pourquoi il est impossible de le rencontrer en meute et même improbable d'en rencontrer plus d'un. L'OHGHMVEE ne peut donc se reproduire. Il est généralement créé pour garder un trésor ou un passage. Il possède aussi son propre trésor : les restes des victimes qui ont tentés de le détruire. Il accorde une attention particulière aux pièces, gemmes, et bijoux, se battant ardemment pour les défendre, tandis qu'il demeure indifférent envers d'autres objets magiques.

Issu d'une expérience unique entre un ours-hibou et une hydre, le créateur a doté le monstre de sept têtes de hibou. Pour son équilibre, le monstre a besoin de rester sur quatre pattes ; le mage a donc fusionné deux ours et conféré six pattes à l'OHGHMVEE afin qu'il puisse se dresser et asséner deux attaques avec les griffes de ses membres antérieurs. Il a conservé la rage du mammifère et se bat systématiquement jusqu'à la mort une fois un

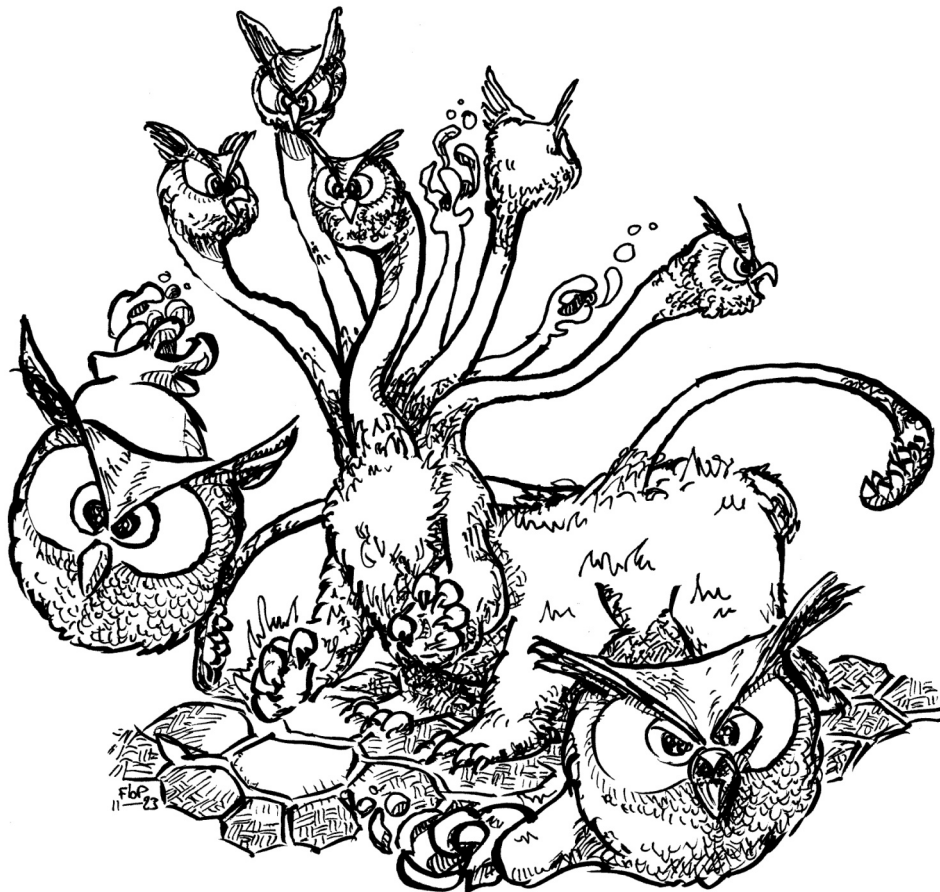
combat engagé. L'OHGH MVEE a toujours 8 points de vie par dé de vie et toutes ses têtes doivent être tranchées pour qu'il meure. Il peut attaquer chacun de ses adversaires avec un maximum de quatre têtes.

Le nécromancien a complété la transformation de l'hydre et du ours hibou de manière significative. Il a laissé mourir de faim l'ours-hibou hydre pour le relever sous forme d'un mort-vivant. Ainsi et comme bon nombre de morts-vivants, il n'est pas affecté par les attaques spéciales, telles que le poison, ni par les sorts affectant l'esprit, tels que *charme-personne*, *immobilisation* et *sommeil*. Il est totalement silencieux.

Il a poursuivi l'altération du ours-hibou géant hydre mort-vivant en lui lançant un sort permanent de mort-vivant enflammé. Le corps de l'OHGHMVEE est donc totalement couvert de flammes froides bleues qui peuvent impressionner les intrus mais qui vont aussi augmenter les dégâts causés par chaque attaque de 1d4, ou même simplement brûler à son contact. Les flammes froides créées ne se propagent que sur la chair vivante.

Pour rendre l'enchantement permanent, une luciole ou un ver luisant vit à proximité de la bête souvent dans un bocal ou un flacon de verre afin qu'il ne s'échappe pas ; le détruire ou libérer son prisonnier met fin au pouvoir de mort-vivant enflammé de l'OHGHMVEE.

Finalement, le créateur de l'OHGHMVEE lui a donné le pouvoir d'une bête éclipseante. Il semble en permanence être à 1 m de l'endroit où il se trouve vraiment. Les attaques se font à -2 pour toucher et le monstre effectue ses jets de sauvegarde comme un guerrier de niveau 12 et avec un bonus de +2 au dé. Pour déterminer où se trouve la bête éclipseante par rapport à son image, lancez 1d10. Sur un 1-5, l'illusion est devant ; sur un 6-7, elle est sur la gauche du monstre, sur un 8-9, sur sa droite, et enfin, sur un 10, derrière. Bien que cette faculté soit magique, elle ne peut être contrée par un sort tel que *détection de la magie* ou encore *dissipation de la magie*. Seule *vision véritable* révèle l'emplacement exact de la créature.




PEGASE CÉLESTE – POIGNARD VOLANT – PROMENEUSE MAUDITE – PUCE ESQUIVEUSE
PÉGASE CÉLESTE

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 23, céleste)



FRÉQUENCE : *très rare*
Nbre RENCONTRÉ : 1-3
CLASSE D'ARMURE : 3
DÉPLACEMENT : 72 m / 144 m
DÉS DE VIE : 9
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
TYPE DE TRÉSOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 5
DÉGÂTS / ATTAQUE :
 1-10 / 1-10 / 1-8 / 1-8 / 2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 25 %
INTELLIGENCE : *haute*
ALIGNEMENT : *loyal bon*
TAILLE : G (3 m au garrot)
CAPACITÉ PSI : 175
Modes d'attaque / défense :
 A,B,D / tous
TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 12 / VII / 1300 + 12 *par point de vie*

Le pégase céleste ou licorne des nuages est une créature d'une rareté exceptionnelle. On les nomme « licorne » à cause de leur imposante corne sur le front mais il n'en est rien. Ce sont bien des pégases originaires du Plan élémentaire de l'air où ils servent Bahamut dans sa citadelle de verre.

Ces créatures de grande taille (3 m au garrot) ont le pelage blanc immaculé. Seuls quelques reflets dorés ornent leur crinière, leurs sabots et leur corne.

Généralement, ils sont pacifiques et peu enclins au combat qu'ils évitent la plupart du temps. Ils n'attaquent que lorsqu'ils sont acculés ou face à un serviteur déclaré de Tiamat.

En combat, les pégases célestes sont de redoutables adversaires. Ils se servent de tout leur corps. Ils mordent, frappent de leurs deux sabots avant, assènent des coups de corne et des ruades.

En fonction de la position de leur adversaire, ils peuvent soit charger avec leur corne, soit ruer. Lors d'une charge, c'est à dire lorsqu'ils sont lancés, ils doublent les dégâts infligés par leur corne.

La ruade inflige normalement 2-12 points de dégâts. Sur un 20 naturel, l'adversaire doit réussir un jet de 4d6 sous la Constitution ou être assommé. Si la créature frappée n'a pas de Constitution quantifiable, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification.

Enfin, l'arme la plus redoutable est son souffle de lumière. Il a des pouvoirs similaires au souffle du dragon d'ombre (*Manuel des monstre II* p. 55). Si le jet de sauvegarde contre le souffle est raté, la victime voit ses niveaux divisés par deux. En cas de réussite, ses niveaux sont amputés de 25 %. Les créatures neutres sauvent à -2 et les créatures mauvaises à -4. Sur des créatures bonnes, le souffle produit les effets d'une potion de *super-héroïsme* (*Guide du maître* p. 123).

Leur mission principale est de permettre à un visiteur du Plan élémentaire de l'air de trouver la demeure de leur maître sans encombre. Pour effectuer ces voyages, le pégase céleste peut voyager dans les plans comme le sort du même nom deux fois par jour. Ce pouvoir reste limité aux plans intérieurs.

Outre leur fonction de transport, ils sont les émissaires du seigneur dragon et peuvent apporter leur soutien à toute cause qui pourrait faire progresser celle du Bien.

Ils ne servent de montures que pour les voyages vers la demeure de leur maître. Quelques rares cas de pégases célestes montés par des paladins à la sainteté irréprochable ont été rapportés.

POIGNARD VOLANT

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 15, poignard)

FRÉQUENCE : *très rare*
Nbre RENCONTRÉ : 1-3 (2-12)
CLASSE D'ARMURE : 4
DÉPLACEMENT : 9 m / 144 m (A)
DÉS DE VIE : 3
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 10 %
TYPE DE TRÉSOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-4 + 2

ATTAQUES SPÉCIALES : *poison*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
INTELLIGENCE : *non*
ALIGNEMENT : *neutre*
TAILLE : P (50 cm)
CAPACITÉ PSI : *sans*
Modes d'attaque / défense : *sans*
TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 16 / III / 105 + 3 *par point de vie*



Le poignard volant est un frelon géant venu des confins de l'orient. Il est d'une voracité extrême et s'attaque à tout être vivant quelque soit sa taille, sûr de l'efficacité de son poison pour terrasser même les plus puissants dragons.

Sa taille d'une cinquantaine de centimètre n'est pas très impressionnante. Mais son dard rétractable et barbelé d'une trentaine de centimètre, qui occupe une grosse partie de son abdomen, a de quoi effrayer.

En plus de son redoutable pouvoir de pénétration, le dard inflige des dégâts lorsqu'il se rétracte. En plus des dommages, un poison effroyable est inoculé dans le corps de la victime. Ainsi, le poison tue toute créature de taille petite ou moyenne en cas de jet de sauvegarde raté. Si c'est une réussite, la créature subit tout de même 2 à 12 points de dégâts (2d6).

Un poignard volant peut inoculer 4 doses de venin par jour. Pour tuer les créatures de grande taille, deux doses le poison sont nécessaires. À la première piqûre, si le jet de sauvegarde est raté, les dégâts sont doublés, soit 4 à 24 points de dégâts. De plus, le poison reste actif pendant une journée entière dans le corps d'une créature de grande taille. Si durant cette journée, une nouvelle piqûre est infligée à la cible et que le jet de sauvegarde est raté, cette dernière meurt. En cas de réussite les dégâts dus au poisons sont identiques à la première injection.

Ce frelon géant est pataud au sol mais très habile en vol.

Un poignard volant sur 3 est un poignard assassin et attaque toujours dans le dos de la victime. Les dégâts de l'attaque seront triplés si la victime est surpris.

Les poignards volants vivent en colonie d'une cinquantaine d'individus dans de grands nids d'une dizaine de mètres de haut constitués de cellulose. Cet habitat représente leur plus grande faiblesse car ils sont très inflammables. On trouve principalement ces nids au sommet de grands arbres, tels que des séquoias géants ou des chênes millénaires. Ils établissent leur colonie dans des zones où la nourriture est présente en nombre (grands troupeaux, villages, etc.), ce qui représente une grande nuisance dans les territoires civilisés.

Ils patrouillent en groupe de deux ou trois chasseurs à la recherche de nourriture, principalement de la chair fraîche. Lorsqu'une cible est détectée, un des individus va prévenir la ruche et les autres attaquent. Plus la quantité de nourriture est importante, plus le nombre des renforts est élevé (de 2 à 12 individus). Ils ne s'éloignent jamais très loin de leur nid et mettent environ 1 tour pour arriver.

Les poignards volants sont activement chassés par les populations car ils dévastent leur troupeaux. Des battues sont régulièrement organisées pour détruire les nids en les incendiant. Ces expéditions sont souvent mortelles et sont généralement confiées à des aventuriers ou des prisonniers en échange de grâces. Mais d'autres plus téméraires les recherchent aussi pour leur poison et leur dard.

Le poison correctement collecté peut être raffiné en poison de type C insinuatif et peut rapporter 100 po par individu. Le dard peut être également transformé. Dans les mains d'un magicien, il peut être enchanté pour devenir une *dague de venin* (*Guide du maître* p. 165).

PROMENEUSE MAUDITE

(auteur : Anthe ; *Inktober* 2023, jour 11, promenade)

FRÉQUENCE : <i>unique</i>	ATTAQUES SPÉCIALES :
Nbre RENCONTRÉ : 1	<i>voir ci-dessous</i>
CLASSE D'ARMURE : 10	DÉFENSES SPÉCIALES :
DÉPLACEMENT : 24 m	<i>voir ci-dessous</i>
DÉS DE VIE : 8	RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %	INTELLIGENCE : <i>haute</i>
TYPE DE TRÉSOR : <i>aucun</i>	ALIGNEMENT : <i>neutre</i>
Nbre D'ATTAQUES : 1	TAILLE : <i>M (1,70 m)</i>
DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-3	CAPACITÉ PSI : <i>sans</i>
	Modes d'attaque / défense : <i>sans</i>
	TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
	12 / VII / 100 + 10 par point de vie

La promeneuse maudite ou la princesse errante (son nom varie en fonction des régions et des conteurs) est ce que l'on pourrait qualifier de légende urbaine. Nombre de racontars de poivrôts font état de son existence mais peu de preuves tangibles apportent du crédit à ces élucubrations. Or, elle existe bel et bien et sa malédiction est réelle.

Princesse promise à un grand mariage, son futur ne se présenta jamais devant l'autel. Les raisons de cet abandon varient. Certains assurent que c'est parce qu'elle était trop belle et qu'il prit peur de devoir défendre son

honneur en permanence. D'autres croient savoir qu'il en aimait une autre et que de surcroît, elle était d'une mocheté repoussante.

En revanche, les versions ne divergent pas sur le fait qu'elle mit fin à ses jours en se jetant dans le vide depuis le donjon de sa belle-famille. Depuis, elle hante le monde à la recherche d'un fiancé.

Elle s'apparente à un revenant. Son corps est resté celui d'une humaine d'une vingtaine d'année d'une beauté commune. Mais elle possède des pouvoirs similaires au revenant (*Fiend folio* p. 79). Elle ne peut être tournée ou détruite par un clerc et n'est affectée ni par l'eau bénite, ni par les symboles sacrés ou maudits.

En outre, son pouvoir de régénération est de 1 point de vie par tour pour des dégâts dus au feu ou infligés par une lame sanglante et de 3 points de vie par round pour les autres dégâts. Enfin, elle est immunisée aux effets des acides, des gaz, et des sorts affectant l'esprit.

Ses seules attaques sont les gifles qu'elle donne aux impudents qui lui manqueraient de respect. De plus, elle possède un redoutable pouvoir de persuasion. Croiser son regard, c'est s'exposer à son pouvoir de *suggestion*. La victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -2 ou être soumis à un sort de *suggestion* qui invariablement la poussera à partager la vie de la promeneuse maudite.

On la rencontre se promenant près des tavernes de bonne réputation car elle recherche indifférent un ou une fiancé de bonne famille. Elle peut s'enticher de moralité bonne ou neutre, il suffit que sa *réaction charisme* (*Guide du maître* p. 59) soit amicale pour que son cœur s'enflamme. Lorsqu'elle a choisi sa cible, elle fera tout pour partager la vie du personnage et s'immiscer dans le groupe. Elle possède d'indéniables talents de clerc de son ancienne vie dont elle conserve les sorts du 1^{er} et 2^e niveau (4/4).

Durant la première semaine de vie commune, tout va bien dans le meilleur des mondes et elle flirtera en tout bien tout honneur avec la personne qu'elle a choisi. Mais comme avec son ancien promis, son caractère va faire échouer la relation. Chaque semaine passée en sa compagnie, le résultat de sa réaction charisme baisse d'un cran. La promeneuse n'use jamais de violence physique mais les reproches sont incessants faisant progressivement de la vie de la victime (et du groupe) un enfer. Une fois que la réaction a atteint le stade le plus bas (violemment hostile). Il devient impossible de la supporter. Si le personnage y arrive durant une semaine entière sans lui porter atteinte ou fuir, elle reporte son attention sur un autre personnage.

Il est impossible de tuer la promeneuse maudite sauf en levant sa malédiction, c'est-à-dire en l'épousant de façon sincère. Une fois les vœux prononcés, elle se désintègre immédiatement sans jamais revenir. Son esprit repose désormais en paix.

Toute action contraire à l'alignement de la cible envers la promeneuse (maltraitance, violence physique...) en plus du changement d'alignement, la plongera dans un profond désarroi la privant de la moitié de ses niveaux si un jet de protection contre les sorts est raté et un quart en cas de réussite. Et ce, jusqu'à que la malédiction soit retirée ou que la promeneuse porte son dévolu sur une autre personne.



PUCE ESQUIVEUSE

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 4, esquive)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 10-100
 CLASSE D'ARMURE : *spécial*
 DÉPLACEMENT : *spécial*
 DÉS DE VIE : 1/100 pv
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : *poison*
 ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE :
voir ci-dessous
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : *P (1 mm)*
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
automatique / III / 55

La puce esquiveuse est une curiosité de l'évolution. Elle est la preuve que pour survivre, le vivant s'adapte à son environnement naturel mais aussi magique.

Elle a été décrite pour la première fois par un grand druide. Il fut appelé au chevet d'un vieil ermite et son fidèle compagnon, un chien esquiveur (*Manuel des monstres* p. 15). Ils avaient été retrouvés aux portes de la mort inanimés dans leur grotte se téléportant de manière étrange. L'hierophante fut horrifié par sa découverte et brûlât l'ermite, le chien, la forêt et tous ses habitants sur des kilomètres autour de l'ermitage. Enfin, pour se purifier, il fit un long séjour dans le plan élémentaire du feu.

La puce esquiveuse est à l'origine un parasite du chien esquiveur. Afin de rester au contact de son hôte lors de ses déplacements intempestifs, elle a développé des sens de prémonition et de téléportation. Elle anticipe donc tout mouvement du chien pour rester au contact de sa peau.

Cela aurait pu rester anecdotique si sa soif de sang ne la poussait pas à parasiter d'autres hôtes et à leur transmettre la terrible peste esquiveuse.

Toute personne s'approchant à moins de 3 m d'une créature infectée se verra infestée à son tour par au moins 50 % des individus présents sur le malade.

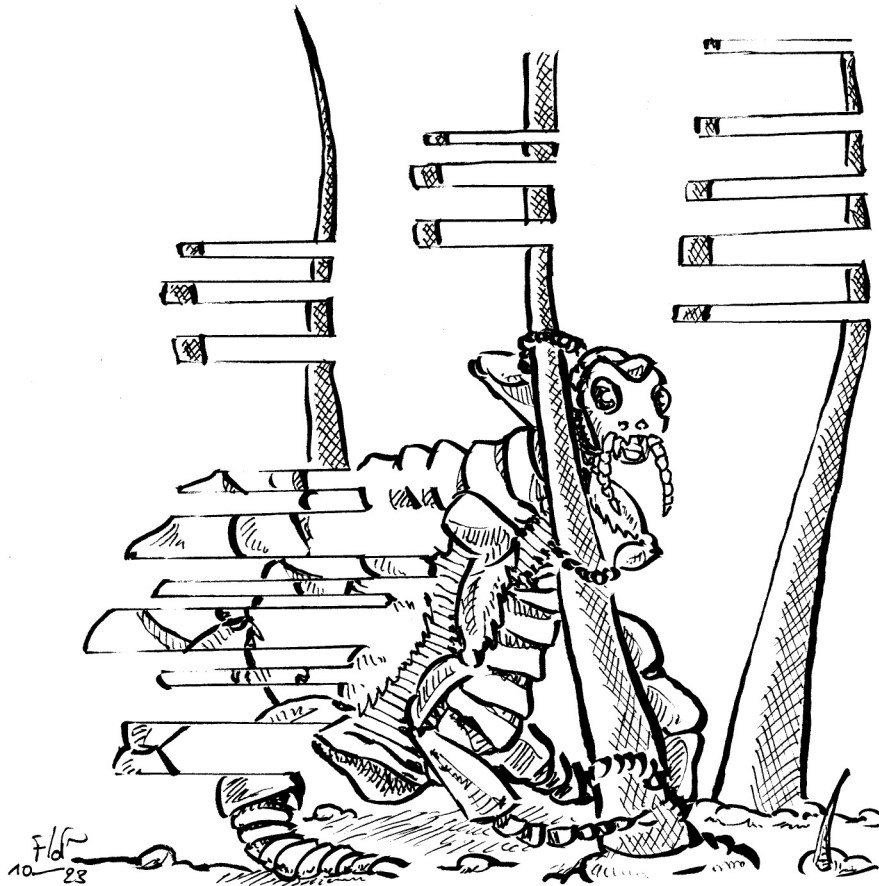
Pour chaque piqûre, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison. En cas d'échec, elle a 1 % cumulatif d'être affecté par la peste esquiveuse. Cette maladie provoque une capacité à se téléporter de manière aléatoire. La créature affectée se téléporte une fois par tour entre 1 et 3 m de sa position initiale sans qu'elle ne puisse contrôler la direction (tirer un d12). Le pouvoir de téléportation ne met pas en danger les puces, en conséquence aucune téléportation ne peut se faire dans de la matière ou dans du vide.

La peste esquiveuse peut être soignée par les moyens magiques normaux (*imposition des mains* du paladin, *guérison des maladies*, *guérison*, *souhait majeur*). Mais la guérison de la maladie n'affecte pas le parasite qui reste présent sur le malade. Il faut l'éliminer directement.

Or, la puce peut utiliser son pouvoir de prémonition contre tout danger qui la menace. Ainsi, la patte qui veut l'expulser de la fourrure ou la main qui veut l'écraser n'ont aucune chance d'y parvenir. Il en va de même pour les sorts qui visent à l'éradiquer directement. Il est impossible de la cibler, seuls des sorts à aire d'effet sont capables de la tuer mais mettent en péril le malade. Son rayon de téléportation est limité à 3 m. Elle peut aussi être noyée mais sa survie en milieu aquatique est de 6 tours.

Dans un environnement propice, une colonie de puce double sa population en un mois. En outre, ses œufs, généralement entre 10 à 100, peuvent rester en léthargie durant 10 ans. Lorsqu'une créature à sang chaud passe à moins de 3 m d'un œuf en sommeil, la puce éclot et colonise la créature.

Le vieux druide pense avoir éradiqué cette créature de la surface du plan matériel primaire. Il a fait part de ses doutes à la communauté druidique qui reste vigilante.





RACLEUR D'OR – REINE DU GIVRE – RÉVÉLATEUR – RUEUR

RACLEUR D'OR

(auteur : Orlov ; *Inktober 2022*, jour 18, racler ; source : *Fiend folio*, insecte d'or, p. 52)

FRÉQUENCE : *rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-20
 CLASSE D'ARMURE : 9
 DÉPLACEMENT : 3 m
 DÉS DE VIE : 1
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %

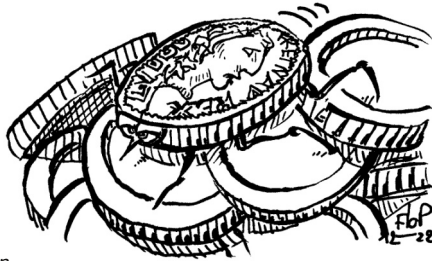
TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-4
 ATTAQUES SPÉCIALES : *poison*
 DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : *P*
 CAPACITÉ PSI : *sans*

Modes d'attaque / défense : *sans*

TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX : 19 / II / 45 + 1 par point de vie

Le racler d'or est un coléoptère au corps aplati et circulaire, recouvert d'une carapace dorée, de la taille et de la forme d'une pièce d'or. C'est une créature très lente qui consacre la plupart de son temps à dormir, choisissant souvent un tas de pièces d'or en guise de lit. Seul un examen très attentif permet de le distinguer des pièces sur lesquelles il repose. Ainsi, bien qu'il n'ait aucun trésor en propre, il habite celui des autres.

Lorsqu'il est dérangé, il inflige une morsure venimeuse identique à celle d'une grande araignée, infligeant 1-4 points de dégâts à la victime qui doit également réussir un jet de protection contre le poison ou mourir.



Il se nourrit des particules oxydées qui apparaissent sur les pièces d'or car celles-ci sont rarement assez pures pour ne pas s'oxyder et noircir. Il est à noter que le racler d'or doit être un insecte social car on en rencontre 1-20 à chaque rencontre : cela fait beaucoup de choses qui grouillent au fond des coffres...

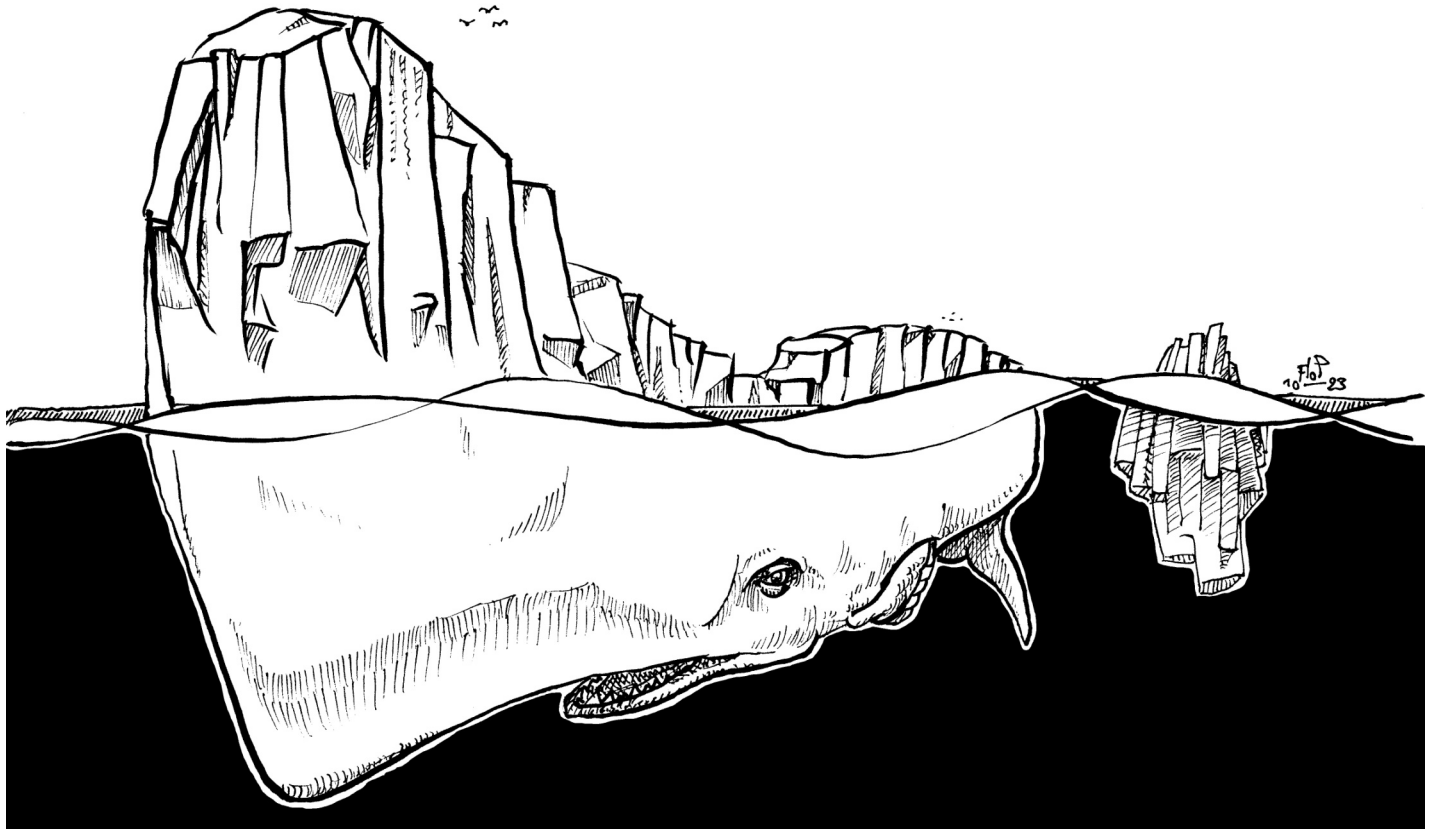
Le racler d'or présente un intérêt majeur pour les joailliers : celui de racler les noircissures qui apparaissent sur l'or de mauvaise qualité et de lui donner l'apparence de l'or pur, voire de savoir immédiatement si on a affaire à de l'or ou à un autre métal brillant (qui n'attirera pas du tout la créature). Pour les artisans honnêtes, avoir de l'or à l'aspect pur est essentiellement une question de présentation, de respect du client et de renommée, pour les moins honnêtes, c'est un excellent moyen de vendre au prix fort un or de qualité inférieure. Ces insectes sont donc particulièrement prisés et recherchés, en dépit des dangers de leur manipulation. C'est pourquoi les artisans nains apprennent dès le plus jeune âge à se mithridatiser contre la piqûre de l'insecte afin de pouvoir les manipuler et les utiliser.

REINE DU GIVRE

(auteur : Anthe ; *Inktober 2023*, jour 20, gel)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 0
 DÉPLACEMENT : 36 m
 DÉS DE VIE : 50
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
 TYPE DE TRÉSOR : *aucun*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 5-50

ATTAQUES SPÉCIALES : *gel, engoulement*
 DÉFENSES SPÉCIALES : *régénération*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : *G (50 m)*
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX : 7 / X / 11 000 + 35 par points de vie



La reine du givre ou reine des glaces est originaire du Plan para-élémentaire de glace. Elle s'est adaptée aux contrées extrêmement froides du Plan matériel primaire. On la trouve croisant fièrement au-delà des cercles polaires où la glace fait plusieurs kilomètres d'épaisseur. Elle s'aventure quelques fois dans les lieux où la banquise est fine. La rencontre avec ce noble animal en est encore plus inoubliable.

La reine du givre a la morphologie d'un grand cachalot qui semble taillé grossièrement dans la glace. Elle mesure environ cinquante mètres de long pour une dizaine de mètre de haut. Sa couleur est bleue très pâle, au soleil rasant des étés boréaux, de légers reflets irisés parcourent l'immensité de son corps.

De nature pacifique, elle passe son temps à se déplacer sur et sous la glace. De sa nature élémentaire, elle a gardé son mode de déplacement originel. Elle est capable de se mouvoir au plus profond des glaciers et de rester sous la surface des siècles durant sans avoir besoin de respirer à l'air libre.

Lorsqu'elle se déplace en surface, on pourrait la confondre avec un iceberg qui aurait sa volonté propre. C'est ce qui en fait son principal danger, certains équipages de bateaux surpris par la soudaineté de ses changements de direction ont sombré corps et bien.

Si l'on sait se prémunir de cette menace, le spectacle de sa nage en surface que ce soit en eau libre ou sur un glacier, est féérique. Elle file droit devant elle avec la délicatesse d'une plume sans aucun bruit ni éclaboussure, ni même se préoccuper de son environnement.

S'attaquer à un tel animal semble inconcevable tant sa majesté et sa douceur sont remarquables. Toutefois, certains pourraient s'aventurer à l'attaquer. Pour échapper à ses assaillants, elle s'enfonce au plus profond du glacier.

En revanche, lorsqu'elle est en eau libre, elle ne peut plonger sous la surface. Dans ce cas, elle se défend en utilisant sa queue qui inflige 5-50 points de dégâts à ses adversaires qui l'attaquent par derrière ou sur les flancs. Pour ceux qui sont devant elle, elle tente de les aspirer. Si son jet de toucher est supérieur à 17, tout ce qui se trouve dans un cône de 50 m de large et 100 m de long est aspiré dans son estomac. À l'intérieur de son corps, il y règne une température proche du zéro absolu. Toute créature ne résistant pas à cette température est immédiatement congelée.

Elle peut aussi sauter provoquant de puissantes vagues qui font chavirer les plus grands navires. En outre, se tenir à moins de dix mètres de la reine des glaces; c'est s'exposer à une *tempête de glace* (équivalent au sort de 4^e niveau de magicien).

Le froid ne lui cause que la moitié des dégâts alors que les attaques basées sur le feu font le double de dégâts. Les attaques contre ceux qui utilisent le froid se font à -1 par dé de dégâts. Lorsqu'elle est en contact avec de la glace, elle se régénère de 3 points de vie par round.

Sur le plan Para-élémentaire de glace, elles vivent en groupe de plus d'une centaine d'individus qui migrent au rythme de leur cycle reproductif. Il n'a jamais été observé de baleineaux ailleurs que sur ce plan.

RÉVÉLATEUR

(auteur : Anthe; Inktober 2023, jour 1, rêve)

FRÉQUENCE : <i>très rare</i>	DÉFENSES SPÉCIALES :
Nbre RENCONTRÉ : 1	<i>voir ci-dessous</i>
CLASSE D'ARMURE : 9	RÉSISTANCE À LA MAGIE :
DÉPLACEMENT : 18 m	<i>voir ci-dessous</i>
DÉS DE VIE : 3	INTELLIGENCE : <i>non</i>
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %	ALIGNEMENT : <i>neutre</i>
TYPE DE TRÉSOR : <i>sans</i>	TAILLE : <i>P (1 m)</i>
Nbre D'ATTAQUES : 1	CAPACITÉ PSI : <i>sans</i>
DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-3	Modes d'attaque / défense : <i>sans</i>
ATTAQUES SPÉCIALES :	TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
<i>voir ci-dessous</i>	<i>16 / II / 255 + 3 par point de vie</i>

Le révélateur est un proche cousin du mange-pensée (*Manuel des monstres* p. 75). Il vit aussi dans l'Éther à la recherche d'une proie pour se nourrir de ses sentiments.

Son corps gris est pisciforme et décharné. Il possède de grandes nageoires pectorales qui lui permettent de se déplacer avec aisance dans son plan d'origine. Sa bouche est garnie de fines dents qui peuvent infliger des dégâts uniquement dans l'Éther. Enfin, il possède un rostre flasque, siège de son pouvoir. Ses sens et ses pouvoirs s'étendent aussi jusque dans le plan matériel primaire. Mais à la différence de son cousin, il est attiré par les sentiments et les émotions. Un personnage sous l'emprise d'un sort d'*effroi* ou sous une rage de berseker par exemple l'attireront dans un rayon



de 100 m. Mais ce qui en fait un monstre redoutable c'est qu'il est aussi attiré par les sentiments naturels. Ainsi, un personnage fou d'amour ou ivre de colère l'attirera aussi.

Lorsque le monstre est en chasse, il ne quitte plus sa proie et poursuit ses attaques éthérées jusqu'à réussir à parasiter sa victime ou être tué ou encore chassé.

Si la victime rate son jet de protection contre les sorts, le révélateur s'attachera à la base de son cou grâce à ses fines dents. Le lien qui les unit traverse la frontière entre l'Éther et le plan matériel primaire. Il lui permet d'accéder à l'esprit de sa victime.

Seule une légère raideur de la nuque permet au personnage mordu de se rendre compte que quelque chose ne va pas. Car pour lui, tout va bien. En effet, le pouvoir du révélateur est symbiotique, il se nourrit des émotions du personnage et lui donne une peu de son pouvoir de prémonition.

Lorsqu'il est ancré à sa victime, le personnage se voit attribuer un pouvoir équivalent au sort d'*augure* une à trois fois par jour (1d3) au niveau 3 (73 % de réussite). Cette divination se matérialise sous forme de rêve ou de moments de rêveries à chaque fois que le personnage est en situation de doute. Mais à chaque fois que le sort échoue, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts.

Au premier échec, un processus s'enclenche. Le révélateur sent que la fin de la relation symbiotique est proche. Il se nourrit avec plus d'avidité accentuant la raideur de nuque. Les prémonitions se font de moins en moins précises (-10 % de réussite par jour). Parallèlement à la baisse de réussite, les rêves se font de plus en plus sordides et agités. Au bout d'une semaine si le personnage n'est pas exorcisé, il sombre dans une mélancolie sévère et périt la semaine suivante sans soins appropriés (*guérison des maladies, guérison, souhait majeur*).

Les défenses mentales, telles que le sort de *barrière mentale* ou les objets magiques servant à contrer les pouvoirs psi ou assimilés, bloquent les attaques de ces terribles monstres.

Pour s'en débarrasser sans magie, il faut trouver une source d'émotion plus forte que celle qui l'attire. Mettre en colère un troupeau d'éléphant par exemple peut fonctionner et lui faire lâcher sa proie.



RUEUR

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 30, pressé)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-3
 CLASSE D'ARMURE : 6
 DÉPLACEMENT : 27 m
 DÉS DE VIE : 4
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-8

ATTAQUES SPÉCIALES : *charge*
 DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
 INTELLIGENCE : *animale*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : *P (1 m au garrot)*
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 15 / IV / 85 + 4 par point de vie

Le rueur ou bouquetin pressé est la hantise des montagnards. En effet, la créature qui parcourt les montagnes au galop peut surgir à n'importe quel moment et encorner tout intrus sur son vaste territoire. Le rueur tire son nom de la manière dont il se rue à la recherche d'une femelle pour perpétuer son espèce.

Il ressemble à un bouquetin de forte corpulence et recouvert d'une fourrure aux poils long. La couleur de sa toison varie du gris foncé en hiver au roux flamboyant au moment de sa reproduction. Ses cornes sont démesurées et font environ 1 m de longueur.

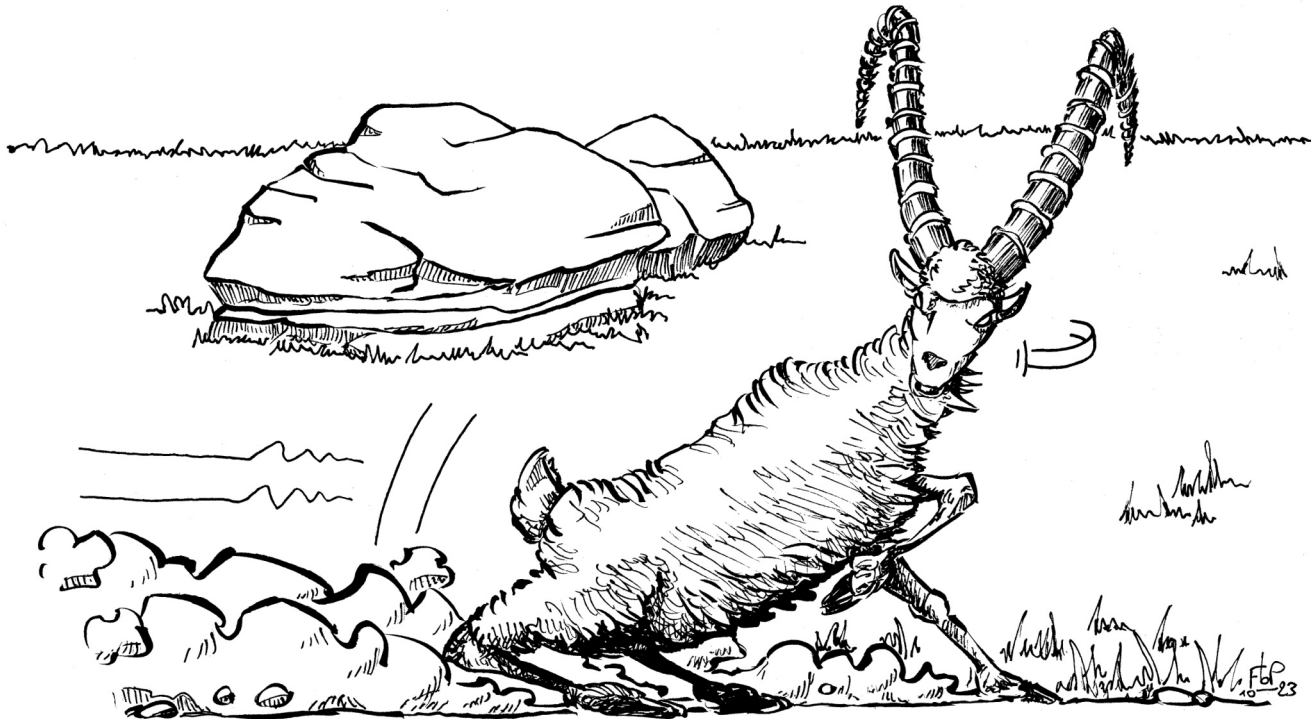
À la saison des amours, la rieuse attire les mâles grâce à son chant. À la fin du printemps, lorsque la fonte des neiges est engagée, les échos des montagnes renvoient ces mélodies harmonieuses. Mis en émoi, le rueur se met en quête. Malheureusement, les échos perturbent la localisation de la femelle et font que le mâle entre dans une frénésie croissante. Il ne fait pas bon de le croiser alors que sa tension sexuelle est au point culminant. En effet, ce dernier charge toute créature se trouvant sur sa route.

Au summum de sa frénésie, il se déplace au double de sa vitesse initiale, que ce soit en plaine ou sur les flancs les plus escarpés des montagnes. Il surgit généralement du néant et les dégâts de son attaque sont doublés.

En outre, plus on se rapproche d'une femelle plus le risque de se retrouver pris en tenaille par plusieurs mâles est importante.

Le reste du temps, le rueur est un animal inoffensif qui ne défend que modérément son territoire.

Ses cornes et sa toison rousse sont très recherchés. De ses cornes, on tire de splendides fourreaux pour des armes courtes et de sa toison, de superbes étoles. Chacun peut s'échanger contre une centaine de pièces d'or.





SALAMANDRE DES CHATEAUX – SCARABÉE DE LA FORTUNE – SCARABÉE ÉVISCÉRATEUR – SPECTRE ACIDE

SALAMANDRE DES CHÂTEAUX

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 14, château)

FRÉQUENCE : *rare*

Nbre RENCONTRÉ : 1-3

CLASSE D'ARMURE : 5

DÉPLACEMENT : 18 m

DÉS DE VIE : 1

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 50 %

TYPE DE TRÉSOR : *aucun*

Nbre D'ATTAQUES : 1

DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-2

ATTAQUES SPÉCIALES :

voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*

RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %

INTELLIGENCE : *non*

ALIGNEMENT : *neutre*

TAILLE : P (20 cm)

CAPACITÉ PSI : *sans*

Modes d'attaque / défense : *sans*

TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :

19 / 1 / 14 + 1 par point de vie

La salamandre des châteaux est un animal originaire du plan élémentaire de la terre. Il a évolué d'une créature entièrement constituée de minéraux à une créature hybride dont la carapace semble être formée de pierre et le corps de chair. Elle possède la morphologie générale d'une salamandre aquatique et ses pattes possèdent des griffes en silice. Elle a environ 90 % de chances de passer inaperçue dans un environnement pierreux. En effet, dès qu'elle sent un danger, elle se fige et est capable de rester immobile des jours durant.

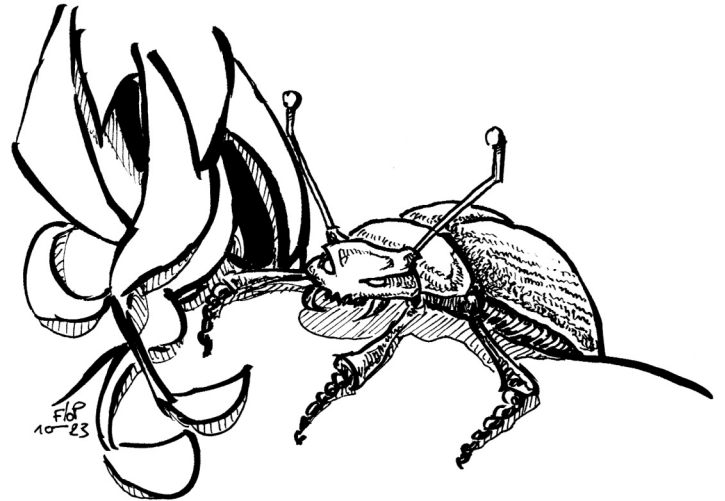
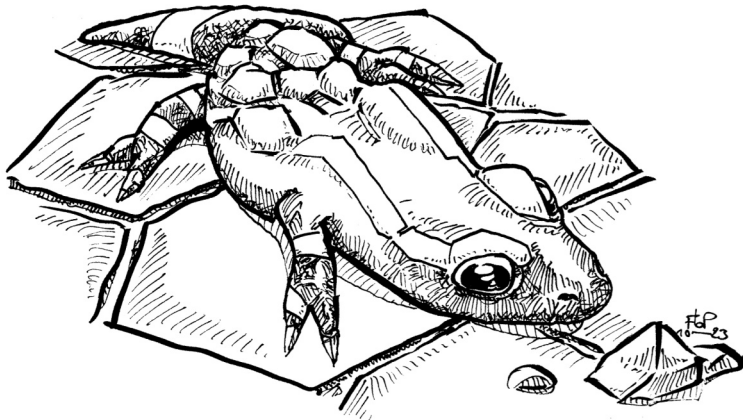
La créature aime le calme, et prospère dans les ruines et les châteaux abandonnés se nourrissant de minéraux. Elle les dévore avec appétit accentuant le délabrement des lieux.

Au bout de quelques années, elle arrivent à fragiliser les murs et les planchers les plus épais. Friandes de matériaux tels que le marbre, les statues sont les premières à faire les frais de leur appétit féroce.

Arpenter un donjon où elles ont élu domicile, c'est à coup sûr risquer de passer à travers le sol ou se recevoir un plafond sur la tête. Seule une inspection minutieuse de la zone permet de déceler les galeries d'environ 2 cm de diamètre qu'elle creuse dans la pierre.

On rapporte qu'elle est capable de s'introduire dans le crâne d'une personne endormie pour lui dévorer le cerveau. Cette mauvaise réputation lui vaut d'être chassée. Mais en fait, il n'en est rien. Il est vrai qu'on a pu la retrouver creusant une galerie dans le cerveau d'une personne qui s'était endormie dans des ruines. Mais ce n'est pas son appétit pour la chair qui l'a conduite dans cette fâcheuse position. C'est plutôt celui pour les gemmes qui en est la cause. Attirée par une boucle d'oreille particulièrement opulente, elle entreprit de la dévorer en profitant du sommeil de son propriétaire. Ce dernier se réveilla et affola la salamandre qui, prise de panique, se mit à creuser droit devant elle.

Elle s'attaque à des adversaires uniquement lorsqu'elle est acculée à autre chose que de la roche ou de la terre. Elle cherchera toujours à fuir soit dans des anfractuosités soit en creusant une galerie au rythme de 10 cm par round.



SCARABÉE DE LA FORTUNE

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 10, fortune)

FRÉQUENCE : *rare*

Nbre RENCONTRÉ : 1-3

CLASSE D'ARMURE : 1

DÉPLACEMENT : 9 m / 36 m

DÉS DE VIE : 1 pv

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %

TYPE DE TRÉSOR : *aucun*

Nbre D'ATTAQUES : 0

DÉGÂTS / ATTAQUE : *aucun*

ATTAQUES SPÉCIALES :

voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES :

voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %

INTELLIGENCE : *non*

ALIGNEMENT : *neutre (bon)*

TAILLE : P (2 cm)

CAPACITÉ PSI : *sans*

Modes d'attaque / défense : *sans*

TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :

20 / 1 / 31

Le scarabée de la fortune se rencontre principalement sur d'anciens champs de bataille ou dans des cimetières. Pour qu'il éclore, il faut que la terre ait été en contact avec du sang d'une créature bonne.

En tout point semblable à un scarabée ordinaire du point de vue de la morphologie seuls les élytres et les antennes diffèrent. Ils sont d'un blanc immaculé et ont des reflets nacrés.

Le folklore lui attribue à raison des pouvoirs bénéfiques. Lorsque qu'une personne réussit à attraper à la main un scarabée de la fortune, elle se voit gratifiée d'un sort de *bénédictio* tant que le scarabée reste vivant.

L'animal est très fragile et l'enfermer dans un sac ou une boîte le fera mourir en 1 jour. Pour qu'il vive le plus longtemps possible, il doit être libre. Il se pose alors sur l'épaule de son hôte.

En règle générale, sans maltraitance, il périt aussi assez rapidement. Lorsqu'il accompagne un personnage de moralité bonne, il meurt en 2-8 jours. Au contact d'une personne neutre, sa durée de vie est de 1-4 jours. Il meurt en 1 jour au contact de personnes mauvaises.

Lorsqu'il meurt, la personne qui l'a attrapé doit réussir un jet de protection contre les sorts ou être sous l'effet d'un sort de *malédiction*.

Les personnes de moralité bonne sauvent à +2 et sont sous l'effet du sort de malédiction pour 1 jour. Les personnes neutres et mauvaises sauvent respectivement à 0 et -2 et sont sous l'effet du sort de malédiction pour 1-4 jours pour les neutres et 2-8 jours pour les mauvais.

Les scarabées de la fortune entrent dans la fabrication des scarabées de protection et des épées saintes justicières. Pour que l'enchantement réussisse, il faut que la créature soit vivante.

SCARABÉE ÉVISCÉRATEUR

(traducteur : Squilnozor; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-6
 CLASSE D'ARMURE : -4
 DÉPLACEMENT : 54 m
 DÉS DE VIE : 18
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : *sans*
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES :
 1 morsure ou 2 pattes
 DÉGÂTS / ATTAQUE :
 4-24 ou 1-6 / 1-6

ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
 INTELLIGENCE : *semi*
 ALIGNEMENT : *chaotique mauvais*
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 7 / X / 15650 + 25 par point de vie

Ce scarabée boursouflé se meut à une vitesse impossible, au son de ses mandibules qui cliquettent et cliquettent et cliquettent encore à un rythme effarant. La vue de sa carapace grêlée et putréfiée, rongée par d'abominables asticoats minuscules qui s'en extraient en se tortillant, renvoie à des images d'antique décomposition et d'insondable corruption.

Conçu il y a une éternité par Kyuss, alors grand prêtre de Kuluth-Mar, le scarabée éviscérateur fut le premier des morts-vivants collectivement appelés favoris de Kyuss qui se rencontrent presque exclusivement dans les lieux où l'essence rémanente du seigneur des vers est la plus vivace, comme la cité de Kuluth-Mar ou la Faille béante. Ces créatures dénuées d'intellect ne parlent ni ne comprennent aucune langue, mais elles sont capables d'obéir aux instructions mentales ou gestuelles simples des autres serviteurs de Kyuss. Livrés à eux-mêmes, les scarabées éviscérateurs tentent de déborder leurs adversaires en les assaillant conjointement depuis plusieurs directions. La puissance de leurs mandibules est telle qu'en cas de résultat de 18 à 20 au jet pour toucher, les dégâts de l'attaque par morsure sont multipliés par deux (8-48).

Les scarabées éviscérateurs possèdent toutes les facultés spéciales des favoris de Kyuss. En outre, le crissement rythmique de leurs mandibules l'une contre l'autre produit un son hypnotique insupportable qui tétanise l'esprit, empêchant tous leurs adversaires distants de moins de 36 m d'accomplir toute autre action que se prendre la tête à deux mains pour tenter de se soulager, à moins qu'ils ne réussissent un jet de protection contre les sorts. L'effet est accru en présence de plusieurs monstres (malus de 1 point au jet de protection pour chaque scarabée à partir du deuxième).

À tout instant, un scarabée éviscérateur peut récupérer tous ses points de vie et se délivrer de tout effet magique néfaste (comme avec un sort de *guérison*) en absorbant une nuée de vers à proximité. Ce processus dure un round entier, au cours duquel le monstre ne peut accomplir aucune autre action, et détruit la nuée, qui n'essaie pas de s'y soustraire.

SPECTRE ACIDE

(traducteur : Squilnozor; Le prince de Rougemain, épisode 8 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : -5
 DÉPLACEMENT : 30 m
 DÉS DE VIE : 22
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : *sans*
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 5 (1 morsure et 4 vrilles) / 1 cone de vapeur
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 4-24 + acide et acide x4 / 12-72

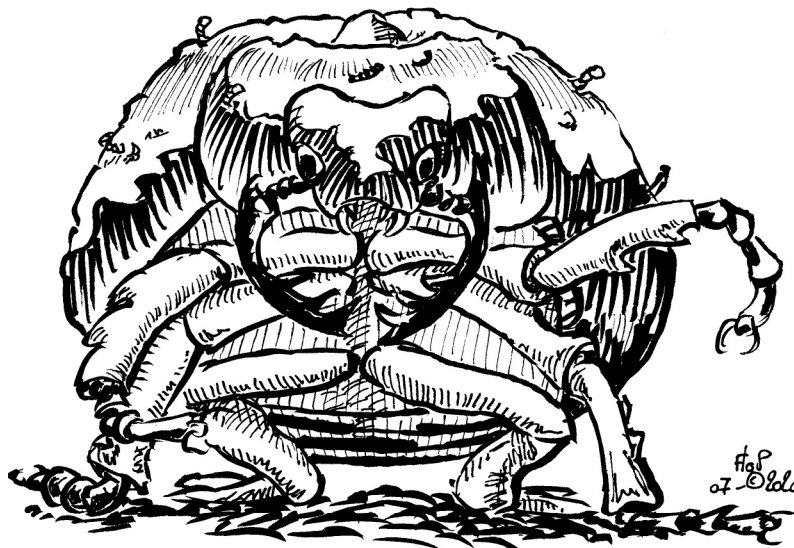
ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
 INTELLIGENCE : *haute*
 ALIGNEMENT : *chaotique mauvais*
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 7 / X / 19600 + 35 par point de vie

La substance liquide, fétide et délétère, se met à bouillonner, puis se dresse en une parodie de vie toxique qui semble s'emplit de l'intérieur, pour adopter finalement l'aspect d'une bête draconique pesante. Du corps translucide et gélatineux de la chose, ruissellent des filaments acides dont l'extrémité grésille sur le sol. Certaines de ces vrilles se tortillent et se cabrent nerveusement, comme les lanières d'un fouet. Le long cou du monstre s'achève par un inquiétant enchevêtrement de crânes, certains humains, d'autres draconiques, d'autres encore mi-draconiques, mi-humains.

Dans le cadre de la campagne de l'Âge du ver, le spectre acide est un monstre mort-vivant immatériel unique, créé accidentellement lors du saccage du laboratoire du dragon noir Ilthane. L'essentiel de son corps est composé de sucres acides toxiques, dont une observation attentive révèle qu'ils ruissellent constamment au sol, et se synthétisent aussitôt à nouveau à partir de l'environnement liquide ambiant. En raison de cette interaction permanente entre le monstre et son milieu, l'élément aqueux à proximité devient lui-même modérément acide (sans danger à moins qu'il ne s'agisse d'un grand volume d'eau, auquel cas les créatures immergées subissent 1-6 points de dégâts par round). Les liquides magiques (potions et eau bénite, par exemple) ne sont pas affectés. Si le spectre acide venait à se retrouver dans un environnement sec, il subirait 2-12 points de dégâts par round jusqu'à disparition complète. Au contraire, tant qu'il est au contact d'un liquide, il régénère 1-6 points de vie par round.

Le monstre a la taille d'un gros cheval et pèse dans les 750 kg. Sa tête, un assemblage de crânes hésitant entre le draconique et l'humanoïde, est sa seule partie matérielle. Ces crânes sont constamment dissous par les sucres acides et régénérés à partir des composants nécromantiques du laboratoire.

Comme tous les êtres immatériels, le spectre acide peut passer à travers les objets solides. Ce faisant, il abandonne son enveloppe acide et ses crânes

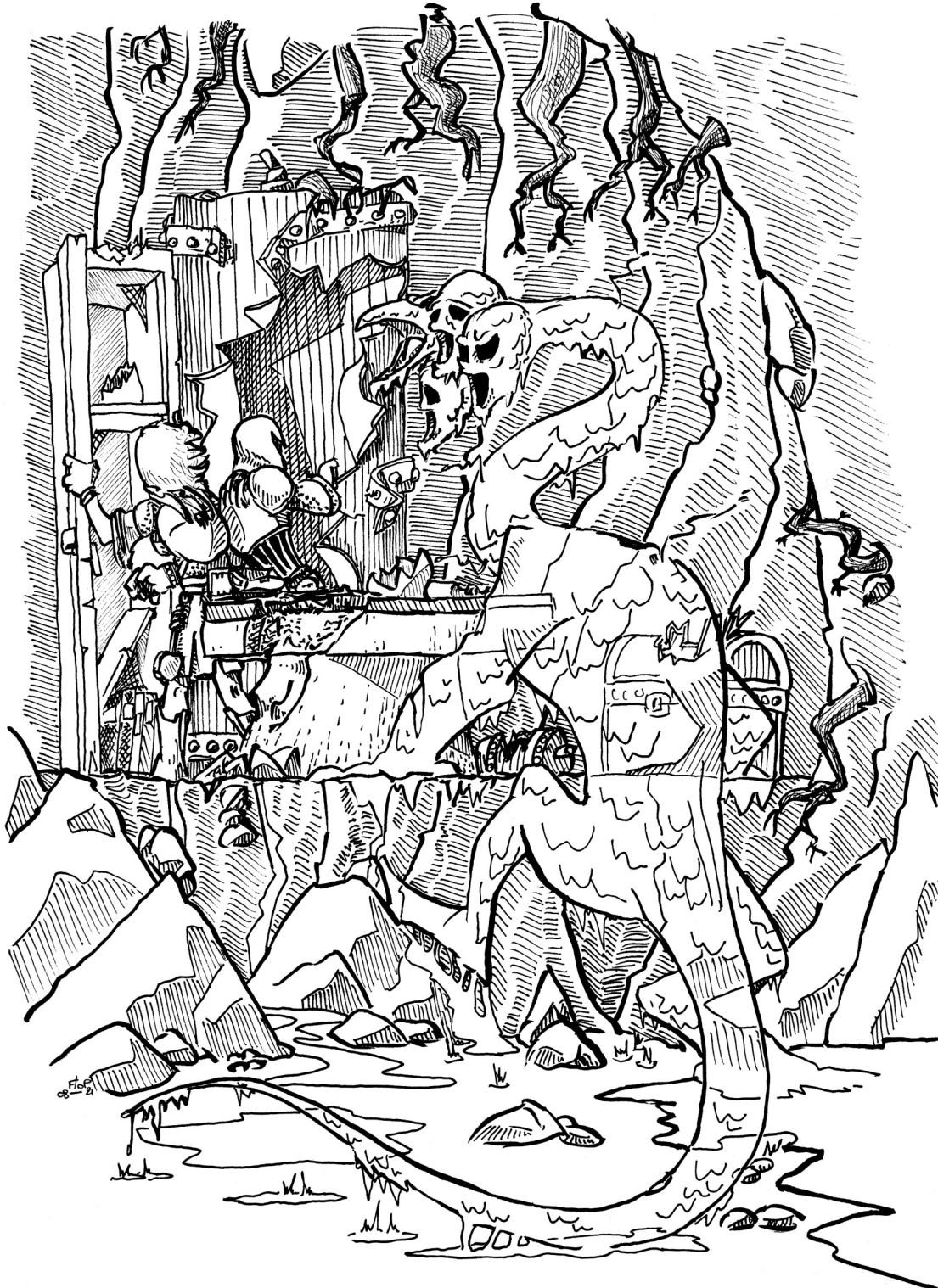


osseux au sol. Ceux-ci se reforment dès que le monstre réémerge, à condition qu'il soit au contact d'un substrat liquide.

Le spectre acide dispose de cinq attaques par round : il peut mordre avec l'assemblage de crânes qui lui tient lieu de tête et cingler ses adversaires avec quatre filaments acides. Ces derniers n'infligent aucun dégât physique, mais toutes les attaques du monstre (ainsi que tout contact direct avec lui) occasionnent des dégâts dus à l'acide (perte de points de vie, lésions caustiques de la peau, endommagement de l'équipement porté : tester la résistance à l'acide des objets au contact, en fonction de leur matériau et de leur niveau d'enchantement éventuel – voir le *Guide du maître* p. 76). De même, tout coup porté avec une arme entraîne un jet de sauvegarde de l'arme, selon sa matière.

Tous les 1-4 rounds, le spectre peut exhaler un cône de vapeurs caustiques, long de dix mètres, infligeant 12-72 points de dégâts aux créatures dans l'aire d'effet (la moitié pour celles qui réussissent leur jet de protection contre les souffles). De plus, en cas d'échec au jet de protection, tout l'équipement du personnage doit tester sa résistance à l'acide.

Outre toutes les immunités communes aux morts-vivants, le spectre est insensible aux attaques à base d'acide et d'électricité. Il est relativement intelligent et sa compréhension intuitive de l'alchimie est extraordinaire. Avec les ressources et le temps suffisant, il pourrait facilement lever de nombreux autres morts-vivants plus ou moins semblables à lui-même, à partir des reliquats du laboratoire.





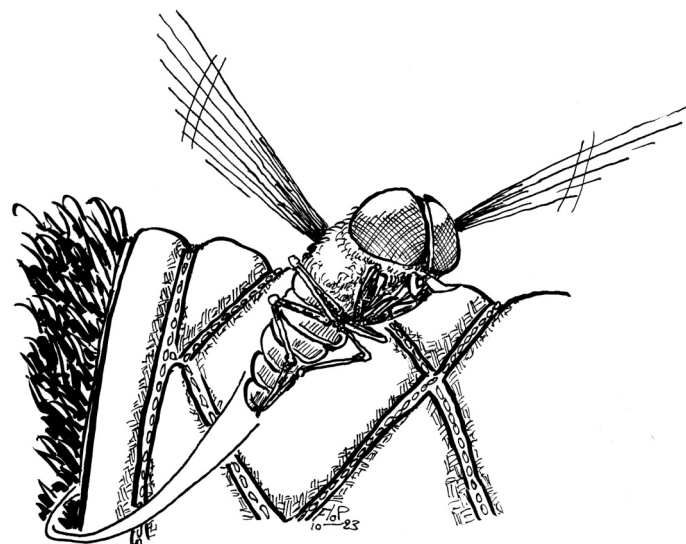
TAON DE SELLE – TATOURANG-OUTAN

TAON DE SELLE

(auteur : Anthe ; Inktober 2023, jour 18, selle)

FRÉQUENCE : *unique*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-10
 CLASSE D'ARMURE : 9
 DÉPLACEMENT : 9 m / 36 m (B)
 DÉS DE VIE : 1 pv
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
 TYPE DE TRÉSOR : *aucun*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE :
démangeaisons

ATTAQUES SPÉCIALES : *poison*
 DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 0 %
 INTELLIGENCE : *non*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : P (3 cm)
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 20 / II / 33



Le taon de selle ou la gale de selle est inoffensive pour les créatures normales. Son seul désagrément est qu'il s'attaque aux êtres à sang chaud pour leur prélever leur précieuse hémoglobine. Grâce à ses mandibules, il découpe la peau de ses victimes pour faire perler leur sang et l'absorber. Une fois son forfait accompli, il part à la recherche d'un endroit humide et sombre pour pondre. La victime doit réussir un jet de sauvegarde à +2 contre le poison sous peine de se voir inoculer après la morsure une maladie parasitaire semblable au paludisme. Dans tous les cas la démangeaison est telle que la Dextérité de la victime est réduite de 1 pour 1d6 tour par piqûre.

Une fois rassasié du sang de sa victime, le taon recherche donc un endroit chaud et humide. Il affectionne particulièrement les tapis de selle, d'où son nom. Chaque individu pond 1d10 œufs entre le tapis et la selle, chacun ayant 10 % de chance d'éclore.

Une fois éclos, l'asticot d'un millimètre de longueur s'immisce sous la peau de son hôte et se nourrit du derme en creusant des galeries difficilement décelables sans raser la peau de l'animal.

Ce dernier irrité ne pourra plus porter de cavalier durant 1 jour par œuf arrivé à maturité. Un sort de *guérison des maladies* ou une désinfection à l'alcool fort débarrassent le porteur de tous ses parasites.

Si un animal infecté et irrité est monté, son cavalier doit réussir un jet d'équitation, réduit d'un point par asticot vivant dans sa peau, pour ne pas être désarçonné.

Le taon ne s'attaque pas uniquement aux tapis de selle. Les jointures d'armures ou les vêtements épais et près du corps, tels que des peaux de bête, peuvent également faire l'affaire. Leur porteur est infecté dans les mêmes conditions que celles décrites précédemment. Il ne pourra plus porter d'armure et verra sa Dextérité réduite de 1 point pour deux asticots qui le parasitent.

TATOURAN-OUTAN

(auteur : Anthe ; Inktober 2022, jour 15, tatou)

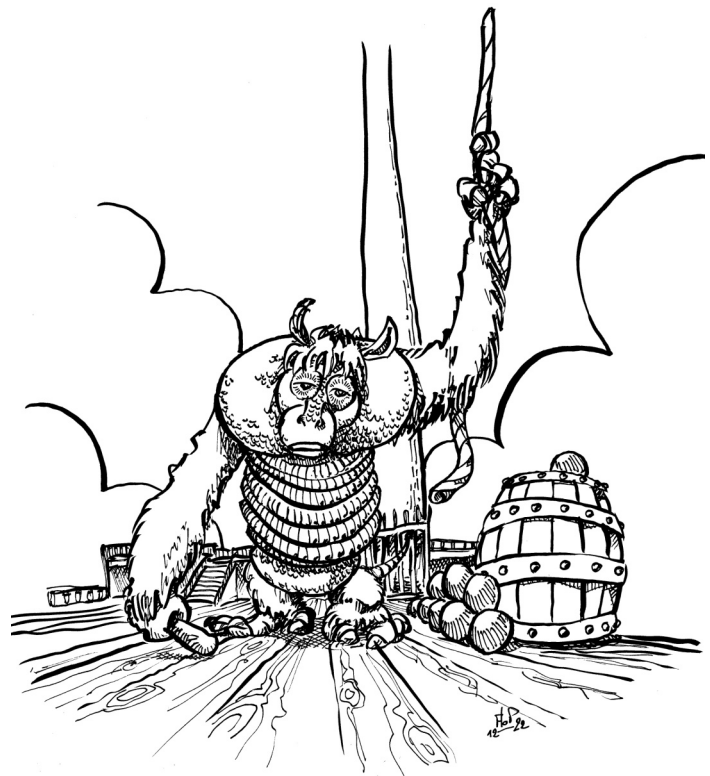
FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : *indéterminé*
 CLASSE D'ARMURE : 4 / 6
 DÉPLACEMENT : 36 m ^ 24 m
 DÉS DE VIE : 5
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 0 %
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 3 ou 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE :
 1-4 / 1-4 / 1-8 ou selon arme + 3
dû à sa Force

ATTAQUES SPÉCIALES :
écartèlement
 DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
 INTELLIGENCE :
faible (limite supérieure)
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : G (2,40 m)
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 15 / V / 210 + 5 par point de vie

Le tatourang-outan est le résultat d'un croisement expérimental réalisé par un magicien ambitieux entre un orang-outan géant de Chislev et un tatou géant, transfusés avec de l'ichor démoniaque. À ce jour seulement 6 de ces monstres ont été créés. Ils font partie de l'équipage du Draconis III, le dragon volant du mage. Ce monstre a été conçu et dressé pour être catapulté depuis le vaisseau corsaire et pour détruire les organes de manœuvre des bâtiments ennemis. En combat, les tatourangs-outans emploient généralement leurs pattes avant et leur gueule; mais pour leur mission d'abordage ils sont équipés de sabres ou de masses dont ils peuvent faire usage pour se défendre.

Roulé en boule ou attaqué de dos, leur CA est de 4, de face elle est de 6. Il conserve l'intelligence du grand singe avec un QI de 70 environ, sa ruse n'est plus à démontrer. Sa vue, son odorat et son ouïe sont très aiguisés : il n'est donc surpris que sur un résultat de 1. Si les attaques de ses deux pattes atteignent leur cible au cours d'un même round, il inflige aussi des dégâts supplémentaires par écartèlement (1-8 points).

Les spécimens typiques ont la tête rousse du grand singe avec un museau plus pointu hérité du tatou. Ses grands membres supérieurs et inférieurs sont ceux de l'orang-outan et lui permettent de se déplacer aisément sur les gréements des navires. Il possède aussi la capacité de se rouler en boule dans sa carapace qui est de couleur brun-roux.





VEKAHR – VER TITAN

VEKAHR

(auteur : Marco Volo)

FRÉQUENCE : *commun*
 Nbre RENCONTRÉ : 10-25
 CLASSE D'ARMURE : 7
 DÉPLACEMENT : 21 m
 DÉS DE VIE : 3
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE :
troupeau
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 (*crachat / ruade / griffes / cornes*)

DÉGÂTS / ATTAQUE :
 1-6 / 1-3 / 1-6 / 2-12
 ATTAQUES SPÉCIALES : *crachat*
 DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
 INTELLIGENCE : *animale à semi*
 ALIGNEMENT : *neutre*
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 16 / III / 50 + 3 par point de vie

Le vekahr est une créature à l'aspect bovin, haute de 2,10 mètres au garrot en moyenne. Il est distingué par sa longue et fine trompe, qui part d'au-dessus de sa bouche pour tomber environ 40 cm plus bas. Doté de six pattes, le vekahr possède également une queue de 40 cm, qui lui permet de chasser les nombreux importuns qui pourraient lui tourner autour. Cet animal à poil ras, beige et tacheté de roux, supporte très bien les températures très chaudes (50°) et froides (-20°).

Combat : Le vekahr produit des sécrétions acides et crache lorsqu'il a peur ou se sent agressé (1-6 dommages). Lorsqu'il n'a pas sa dose de nourriture ou d'eau ou qu'on lui tourne autour sans s'occuper de lui, il est capable d'exécuter une ruade (1-3 dommages). 5 % des vekahrs ont des sabots taillés comme des griffes leur permettant de se défendre lorsqu'ils ruent (1-6 dommages), et les femelles possèdent des cornes avec lesquelles elles peuvent charger (2-12 dommages).

Habitat / société : Le vekahr est un mammifère herbivore ruminant qui vit 20+(1-10) ans. Il peut absorber une grande quantité d'eau et de nourriture qu'il stocke dans deux «poches» situées dans son abdomen. Il peut ainsi puiser jusqu'à 100 litres d'eau et jeûner pendant 3 à 4 décades. Jusqu'à quelques heures après sa mort, sa poche contenant l'eau est récupérable et peut sauver des vies dans le désert. Il vit en troupeau de 10 à 25 individus.

La femelle donne naissance à un seul petit tous les deux ans, au terme d'une gestation de 12 mois, qui n'est adopté que s'il se rapproche de sa mère et tête immédiatement. Dans le cas contraire, il est rejeté et livré à lui-même. Il y a autant de chances qu'il s'agisse d'un mâle que d'une femelle.

C'est un animal occasionnellement joueur, que l'on peut surprendre à se rouler sur le sol en jouant avec un (gros) bâton.

Écologie : Le vekahr est herbivore et se nourrit notamment de devver et de tassit. Dans les Royaumes oubliés, on le rencontre en troupeaux dans l'Anauroch et le désert Calim. Il y est utilisé pour la monte, le transport de bât ou plus rarement pour sa viande. Le cuir de sa peau intact et bien découpé peut se revendre 5 pa la livre et pèse (en intégralité) 18 kg. Sa viande, exotique mais filandreuse et peu goûteuse, se vend 1 pa la livre sur les marchés d'Eauprofonde, de Port-Calim ou de Port-Ponant.

VER TITAN

(traducteur : Squilnozor; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

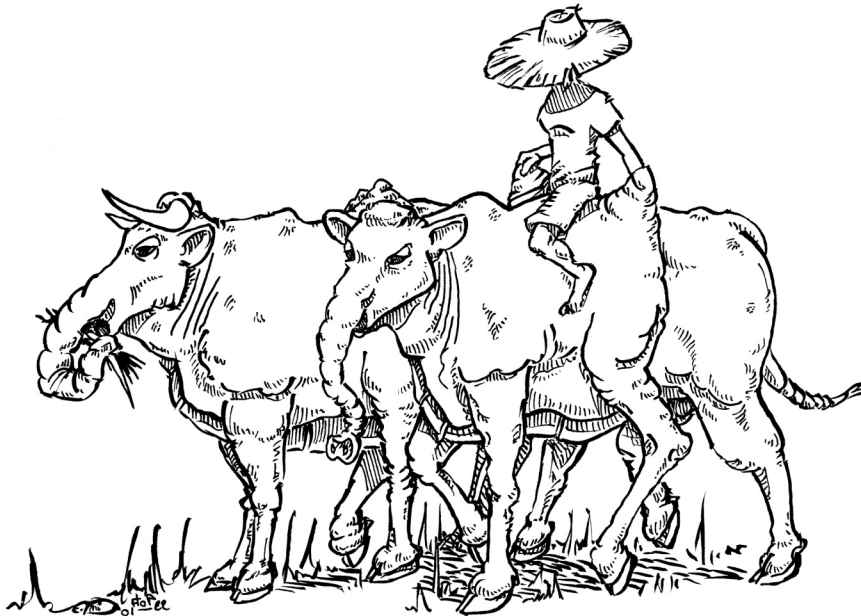
FRÉQUENCE : *très rare*
 Nbre RENCONTRÉ : 1-6
 CLASSE D'ARMURE : -3
 DÉPLACEMENT : 18 m // 9 m (18 m)
 DÉS DE VIE : 20
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : *sans*
 TYPE DE TRÉSOR : *sans*
 Nbre D'ATTAQUES : 1 morsure
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 4-24

ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES :
voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
 INTELLIGENCE : *animale*
 ALIGNEMENT : *chaotique mauvais*
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : *sans*
 Modes d'attaque / défense : *sans*
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 7 / X / 22 400 + 30 par point de vie

Ce ver géant est muni de multiples rangées de dents pointues comme des aiguilles. Son corps est grossièrement cylindrique, mais sa partie inférieure, aplatie, se caractérise par une couleur plus claire et une plus grande densité musculaire. Bien que ne disposant pas d'organes sensoriels apparents, ce monstre réagit aux sons et aux mouvements à une vitesse stupéfiante.

Le premier asticot verdâtre reçu par Kyuss fut décliné en innombrables sortes de vers, de toutes les formes et de toutes les tailles. Les vers titans, les plus impressionnants de tous, sont généralement longs de vingt-quatre mètres pour un poids de vingt tonnes. Toutefois, rien ne permet d'affirmer qu'il existe une limite à leur gigantisme.

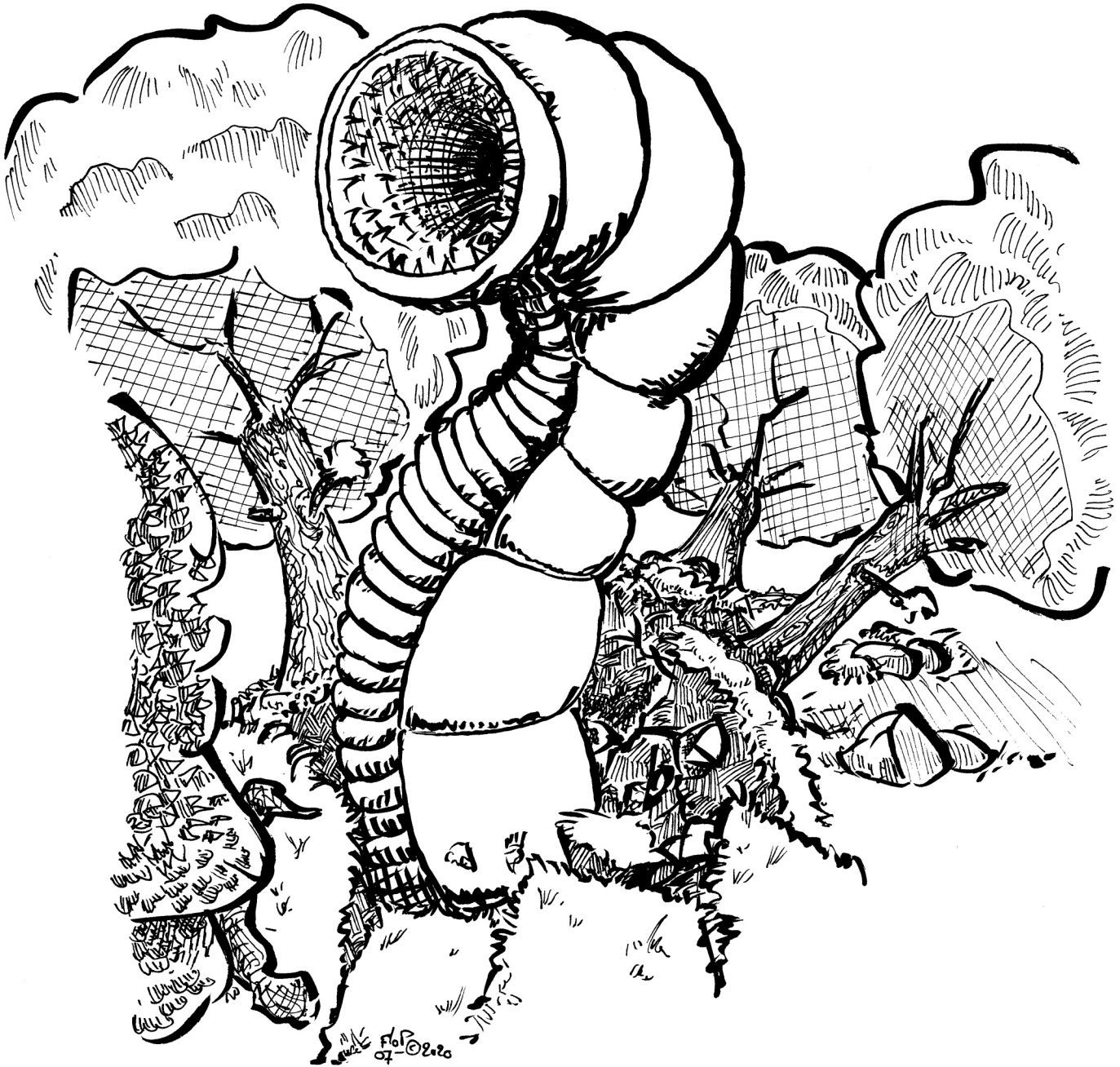
Les vers titans sont des monstres primitifs, dépourvus d'intelligence, naturellement réceptifs aux ordres mentaux de toutes les formes supérieures de créatures de Kyuss, auxquelles ils se soumettent spontanément. À moins



d'être contrôlés, ils attaquent aveuglément le même adversaire, tentant inlassablement de l'avaloir ou de l'écraser, sans jamais rompre le combat. Ils possèdent toutes les capacités des favoris de Kyuss, y compris celles des créatures ayant 10 DV ou plus.

Malgré leur absence d'intellect, les vers titans sont aiguillés par une rémanence de l'esprit de leur créateur qui demeure ancrée en eux. Inconsciemment, ils projettent cet embryon de conscience contre tous leurs adversaires distants de moins de 36 m. Ceux-ci doivent alors réussir un jet de protection contre la paralysie pour résister au flot de malignité qui se déverse dans leur esprit. En cas d'échec, ils sont hébétés, incapables de la moindre action, mais peuvent effectuer un nouveau jet à chaque round jusqu'à ce qu'ils retrouvent la maîtrise de leurs actes.

Sur un résultat de 19 ou 20 au jet pour toucher, un ver titan avale sa victime. Celle-ci encaisse 2-16+6 points de dégâts par round, dus à l'action broyeuse des muscles stomacaux et aux sucs digestifs. En outre, les asticots de Kyuss qui pullulent dans les tissus du monstre la prennent pour cible, tentant d'atteindre son cerveau (voir les capacités spéciales des favoris de Kyuss). Pour se délivrer, la proie doit se frayer un passage dans la chair. Il faut pour cela qu'elle inflige 20 points de dégâts au monstre (contre une CA de 2). Deux créatures de taille humaine peuvent être avalées simultanément, ou une créature de grande taille.



RÉCAPITULATION DES MONSTRES

Monstre	Taille	TACO	Classe d'armure	Dés	Nombre d'attaques	Dégâts / attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Alignement	Intelligence	Niveau	Valeur en PX
Abomination de Priscilla	G	15	4	4+4	2	2-7 / 2-7	souffle, cri de douleur	sans	LM	semi	V	240 + 5/pv
Ange maudit	G	7	-7	144 pv	3	suivant ame + 7 (bonus de force)	sorts d'un démon de type VI, psi	touché uniq, par des armes magiques +4, résist. à la magie 75 %	CM	haute	X	32 840
Ange sacré	M	8	7	13+13	1	8-14 + poison	sorts	effroi	LM	très	IX	5 150 + 18/pv
Appâteur	G	19 à 8	6 à 4	1 à 8	1	1-4 / 1-6	avalemment	sans	N	animale à semi	à III à VII	49 + 1/pv à 825 + 10/pv
Araignée des marais	P	spécial	10	1/10 pv	0 / spécial	spécial pour la larve	perte de Dextérité	explosion du cocon	N	non	I	50
Asticot dévastateur	P	sans	10	1/100 pv	0	sans	dévore le papier, bois, coton, lin, sans etc.	sans	N	non	I	9
Augmenté	M	variable	S : 7 Z : 8	variable	1	S : 1-6 Z : 1-8	Incrémentation des ses DV et explosion	celles respectivement des squelettes et des zombies	N	non	S : VI Z : VII	S : 840 + 10/pv Z : 1 180 + 20/pv
Baudroie étincelante	G	12	0	8	1	2-12	surprise, gobe sa victime	camouflage, régénération	N	animale	VII	1 000 + 10/pv
Bête des hauts sommets	G	10	3	10	3	2-4 / 1-6 / 1-6	surprise, étreinte	sans	CB	haute	VII	1 350 + 14/pv
Biche aux yeux dorés	M	12	8	8	1	1-6 + spécial	psi, sorts	sorts de <i>protection contre le mal</i> et d' <i>épouvante</i>	NB	très	VII	1 200 + 10/pv
Cheval (poney)	G (M)	16 (18)	7	2 à 3+3 (1+1)	1 à 3 (1)	variable (1-2)	sans	sans	N	animale	III (II)	(20 + 2/pv) à 60 + 4/pv
Chevalier du ver	M	7	-7	16	1	1-10	morsures de vers, sorts	effroi, régénération, immunité des morts-vivants	CM	très	X	10 790 + 20/pv
Crapaud-papillon	P	19	7	1	1	1	explosion et sort <i>motif hypnotique</i>	poison	N	non	II	18 + 1/pv
Décalcomany	variable	16	8	2	0	sans	symbiose	fuite par métamorphose	N	non	III	36 + 2/pv
Démon béni	G	12	-2	72 pv	1	2-13	fouet et immolation, psi, sorts d'un planétaire	touché uniq, par des armes magiques +1, résist. à la magie 75 %	LB	supra-génie	VIII	5 664
Dodo dodue	G	13	7	7	1	1-10	tremblement de terre	sans	N	non	VI	350 + 8/pv
Drac des neiges	G	10	2	10	1	1-10 (dents)	souffle	sans	CM	moyenne	VII	1 950 + 14/pv
Droséra géante épicée	M	16	5 (rosette) 3 (hampe)	2 (hampe)	nb d'hampe	1-8 par hampe	immobilisation (colle)	sans	N	non	IV	112 + 2/pv
Esprit follet	P	19	6	1	1	selon l'arme	flèches de sommeil	invisibilité, sinon indétectable à 75 %	N(B)	très	III	80 + 1/pv
Favori de Kyuss : Mastiff	M	16	2	2	1	1-6	projection de vers, lèpre	effroi, régénération, immunité aux sorts qui affectent l'esprit	CM	animale	III	97 + 2/pv
Flamboyant	G	7	-2	17	4	1-10 / 2-12 / 2-12 / feu 1-10	feu	cercle de chaleur	N	faible	IX	7 000 + 25/pv
Gelée astrale	M	15	7	5	5	1-3 x 5	absorption de magie	arme +1 ou mieux pour toucher	N	non	V	240 + 5/pv

RÉCAPITULATION DES MONSTRES

Monstre	Taille	TACO	Classe d'armure	Dés	Nombre d'attaques	Dégâts / attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Alignement	Intelligence	Niveau	Valeur en PX
Gelette	P	19	6	1 (1pv)	0	sans	don de geler de l'eau	sans	N	animale	I	15
Glaive de Kyuss	M	8	-3	14	1	2-12 + 1-6 (acide)	lame acide, rafale d'énergie	effroi, régénération, immunité des morts-vivants	CM	très	IX	7 050 + 18/pv
Golem de cordes	G	7	-6	18	2	2-16 / 2-16	enroulement, tournoiement	immunité aux sorts et effets magiques	N	non	X	8 100 + 15/pv
Golem de grave	G	13 à 9	0	7 à 13	2	2-12 / 2-12	avalement	uniquement touché par des armes magiques +2	N	non	VII à IX	1 015 à 6 876
Goutte vampire	P	20	8	1 pv	1	1 et spécial	attaque groupée	sans	N	non	II	30
Griffecendre	G	10	6	10+4	2	2-12 + 7 / 2-12 + 7	griffes extensibles	immunité des morts-vivants	CM	haute	VIII	4 250 + 16/pv
Hérait du ver	M	9	-4	12	3 ou 1	2-7 / 2-7 / 1-6 ou 5-40	sorts, rayon ténébreux	effroi, régénération, immunité des morts-vivants	CM	excep-tionnelle	IX	5 100 + 16/pv
Lemming constructeur	P	20 (13)	9	2 pv	1	1 + spécial	constriction (en groupe)	sans	N	non	I (V)	9 (225 + 6/pv)
Liche tisseuse de sorts	M	8	-6	15	1	1-10 + paralysie	sorts, toucher glaçant	effroi, immunité des morts-vivants	CM	excep-tionnelle	X	10 950 + 20/pv
Limon réche	P	16	9	3	0	sans	corrosif (dévore le bois, chair, métal)	immunité contre la plupart des armes et des sorts	N	non	III	80 + 3/pv
Lutin des chemins	P	20	3	7 pv	1	1-4 (dague)	sorts, hypnose, gobe	jet de protection comme un clerc de 9 ^e niveau	NM	très	III	107 + 1/pv
Lutin des neiges	P	19	5	1	1	1-2 / 1-3 / 1-2 + poison	flèches empoisonnées, déplacement rapide	immunité aux illusions de niveau 1 à 3	NM	moyenne	III	53 + 1/pv
Mastique	P	19	7	1	1	aucun	dévore le métal	fait corps avec l'objet mangé et l'immobilise	N	animale	III	49 + 1/pv
Naga vermiculaire	G	10	-2	11	1	2-16 + 1-6 (poison)	sorts, paralysie, regard débilisant	immunité aux attaques mentales	NM	excep-tionnelle	IX	5 250 + 16/pv
Nuée de vers	variable	9	1	12	1	2-12 ou 4-24	dégâts automatiques	écoeurement, immunité des morts-vivants	CM	non	VIII	3 700 + 16/pv
Œil rebondissant	M	0	3	10	1	2-8 + spécial	rebonds	anti-magie	N	très	VII	1 800 + 14/pv
Ombre dangereuse	M	9	7	12+	spécial	spécial	absorption de force	arme +1 ou mieux pour toucher, se fond dans les ombres	CM	très	IX	4 700 + 16/pv
Ombre d'Arn	G	9	0	12	1	mort	toucher mortel	régénération, immunité aux sorts	CM	spécial	IX	6 100 + 16/pv
OHGHMVEE	G	12	5	7+7 (63 pv)	11	7 x 1-4 / 2 x 1-6 / 2 x 2-8	1-4 attaques sur le même adversaire, flammes froides	immunités des morts-vivants, éclipsant (-2 au toucher)	CM	semi	VII	2 080
Pégase céleste	G	12	3	9	5	1-10 / 1-10 / 1-8 / 1-8 / 2-12	charge, soufflé de lumière	Voyage dans les plans	LB	haute	VII	1 300 + 12/pv
Poignard volant	P	16	4	3	1	1-4 + 2	poison	sans	N	non	III	105 + 3/pv
Promeneuse maudite	M	12	10	8	1	1-3	pouvoir de suggestion, sorts	pouvoirs des revenants	N	haute	VII	1 100 + 10/pv

RÉCAPITULATION DES MONSTRES

Monstre	Taille	TACO	Classe d'armure	Dés	Nombre d'attaques	Dégâts / attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Alignement	Intelligence	Niveau	Valeur en PX		
Puce esquiveuse	P	19	9	1	1	1/100 pv	1	JP contre poison	peste esquiveuse	prémonition	N	non	III	55
Racleur d'or	P	19	9	1	1	1 + poison	sans	sans	N	non	II	45 + 1/pv		
Reine du givre	G	7	0	50	1	5-50	gel, engoutissement	régénération	N	non	X	11 000 + 35/pv		
Révéléateur	P	16	9	3	1	1-3	attaque l'esprit	vit dans l'Éther	N	non	II	255 + 3/pv		
Rueur	P	15	6	4	1	1-8	charge	sans	N	animale	IV	85 + 4/pv		
Salamandre des châteaux	P	19	5	1	1	1-2	dévore les minéraux	sans	N	non	I	14 + 1/pv		
Scarabée de la fortune	P	20	1	1 pv	0	aucun	sort de <i>bénédiction</i>	sort de <i>malédiction</i>	N	non	II	31		
Scarabée éviscérateur	G	7	-4	18	1 ou 2	4-24 ou 1-6 / 1-6	son hypnotique, lèpre, projection de vers	effroi, régénération, immunité des morts-vivants	CM	semi	X	15 650 + 25/pv		
Spectre acide	G	7	-5	22	5 ou 1	4-24 + acide et acide x4 ou 12-72	acide, cône de vapeur	immunité des morts-vivants	CM	haute	X	19 600 + 35/pv		
Taon de selle	P	20	9	1 pv	1	démangeaisons	poison	sans	N	non	II	33		
Tatourang-outan	G	15	4/6	5	3 ou 1	1-4 / 1-4 / 1-8 ou selon l'arme (+3)	écartèlement	sans	N	faible	V	210 + 5/pv		
Vekahr	G	16	7	3	1	1-6 / 1-3 / 1-6 / 2-12	crachat	sans	N	animale à semi	III	50 + 3/pv		
Ver titan	G	7	-3	20	1	4-24	avalement, hébètement, projection de vers, lèpre	effroi, régénération, immunité des morts-vivants	CM	animale	X	22 400 + 30/pv		

TYPES DE TRÉSORS

Type de trésor	pc × 1 000	pa × 1 000	pe × 1 000	po × 1 000	pp × 1 000	Gemmes	Joyaux	Carte ou magie
A	1-6 : 35 %	1-6 : 30 %	1-6 : 35 %	1-10 : 40 %	1-4 : 25 %	2-40 : 60%	3-30 : 50 %	3 objets au choix : 30 %
B	1-8 : 50 %	1-6 : 25 %	1-4 : 25 %	1-3 : 25 %	sans	1-8 : 30%	1-4 : 20 %	Épée, armure ou arme diverse : 10 %
C	1-12 : 20 %	1-6 : 30 %	1-4 : 10 %	sans	sans	1-6 : 25 %	1-3 : 20 %	2 objets au choix : 10 %
D	1-8 : 10 %	1-12 : 15 %	1-8 : 15 %	1-6 : 50 %	sans	1-10 : 30%	1-6 : 25 %	2 objets au choix + 1 potion : 15 %
E	1-10 : 5 %	1-12 : 25 %	1-6 : 25 %	1-8 : 25 %	sans	1-12 : 15 %	1-8 : 10 %	3 objets au choix + 1 parchemin : 25 %
F	sans	1-20 : 10 %	1-12 : 15 %	1-10 : 40 %	1-8 : 35 %	3-30 : 20 %	1-10 : 10 %	3 objets hors épée ou armes diverses + 1 potion et 1 parchemin : 30 %
G	sans	sans	sans	10-40 : 50 %	1-20 : 50 %	5-20 : 30 %	1-10 : 25 %	4 objets au choix + 1 parchemin : 35 %
H	5-30 : 25 %	1-100 : 40 %	10-40 : 40 %	10-60 : 55 %	5-60 : 25 %	1-100 : 50 %	10-40 : 50 %	4 objets + 1 potion et 1 parchemin : 15 %
I	sans	sans	sans	sans	3-18 : 30 %	2-20 : 55 %	1-12 : 50 %	1 objet au choix : 15 %
J	3-24 pièces par individu	sans	sans	sans	sans	sans	sans	sans
K	sans	3-18 pièces par individu	sans	sans	sans	sans	sans	sans
L	sans	sans	2-12 pièces par individu	sans	sans	sans	sans	sans
M	sans	sans	sans	2-8 pièces par individu	sans	sans	sans	sans
N	sans	sans	sans	sans	1-6 pièces par individu	sans	sans	sans
O	1-4 : 25 %	1-3 : 20 %	sans	sans	sans	sans	sans	sans
P	sans	1-6 : 30 %	1-2 : 25 %	sans	sans	sans	sans	sans
Q	sans	sans	sans	sans	sans	1-4 : 50 %	sans	sans
R	sans	sans	sans	2-8 : 40 %	10-60 : 50 %	4-32 : 55 %	1-12 : 45 %	sans
S	sans	sans	sans	sans	sans	sans	sans	2-8 potions : 40 %
T	sans	sans	sans	sans	sans	sans	sans	1-4 parchemins : 50 %
U	sans	sans	sans	sans	sans	10-80 : 90 %	5-30 : 80 %	1 objet de chaque catégorie hors potions et parchemins : 70 %
V	sans	sans	sans	sans	sans	sans	sans	2 objets de chaque catégorie hors potions et parchemins : 70 %
W	sans	sans	sans	5-30 : 60 %	1-8 : 15 %	10-80 : 60 %	5-40 : 50 %	1 carte : 55 %
X	sans	sans	sans	sans	sans	sans	sans	1 objet magique divers + 1 potion : 60 %
Y	sans	sans	sans	2-12 : 70 %	sans	sans	sans	sans
Z	1-3 : 20 %	1-4 : 25 %	1-4 : 25 %	1-4 : 30 %	1-6 : 30 %	10-60 : 55 %	5-30 : 50 %	3 objets au choix : 50 %

INDEX DES PRINCIPALES RÉFÉRENCES

Les monstres du **FIEND FLOPIO** sont présentés ici sous forme de liste alphabétique selon leur dénomination individuelle et leur groupe d'appartenance. Les noms des auteurs ou des traducteur sont accolés derrière chaque monstre.

- A**
- Abomination de Priscilla.....auteur : Jello195 – p. 5
- Âge du Ver
- Ange sacré.....traducteur : Squilnozor – p. 6
- Chevalier du ver.....traducteur : Squilnozor – p. 11
- Favoris de Kyuss.....traducteur : Squilnozor – p. 18
- Glaive de Kyuss.....traducteur : Squilnozor – p. 21
- Golem de cordes.....traducteur : Squilnozor – p. 22
- Héraut du ver.....traducteur : Squilnozor – p. 25
- Liche tisseuse de sorts.....traducteur : Squilnozor – p. 26
- Mastiff de Kyuss.....traducteur : Squilnozor – p. 18
- Naga vermiculaire.....traducteur : Squilnozor – p. 30
- Nuée de vers.....traducteur : Squilnozor – p. 30
- Scarabée éviscérateur.....traducteur : Squilnozor – p. 42
- Spectre acide.....traducteur : Squilnozor – p. 42
- Ver titan.....traducteur : Squilnozor – p. 45
- Amibe gloutonne géant.....auteur : Anthe – p. 5
- Ange maudit.....auteur : Anthe – p. 6
- Ange sacré – voir *Âge du Ver*
- Appâteur.....auteur : LLyr et Ple – p. 7
- Araignée des marais.....auteur : Anthe – p. 7
- Asticot dévastateur.....auteur : Anthe – p. 8
- Augmenté.....auteur : Anthe – p. 8
- B**
- Baudroie étincelante.....auteur : Anthe – p. 9
- Biche aux yeux dorés.....auteur : Anthe – p. 10
- Bête des hauts sommets.....auteur : Anthe – p. 9
- C**
- Chevalier du ver – voir *Âge du Ver*
- Cheval.....traducteur : FloP – p. 11
- Crapaud-papillon.....auteur : Anthe – p. 12
- D**
- Décalcomany.....auteur : Anthe – p. 13
- Démon béni.....auteur : Anthe – p. 13
- Dodo dodue.....auteur : Anthe – p. 14
- Drac des neiges.....auteur : Jean-Hugues Villacampa – p. 15
- Droséra géante épiciée.....auteur : Anthe – p. 15
- E**
- Esprit follet.....auteur : Gary Gygax – p. 17
- F**
- Favoris de Kyuss – voir *Âge du Ver*
- Flamboyant.....auteur : Anthe – p. 19
- G**
- Gelée astrale.....auteur : Anthe – p. 20
- Gelette.....auteur : LLyr et Ple – p. 21
- Glaive de Kyuss – voir *Âge du Ver*
- Golem de cordes – voir *Âge du Ver*
- Golem de grave.....auteur : Anthe – p. 22
- Goutte vampire.....auteur : Anthe – p. 23
- Griffecendre.....traducteur : Jello195 – p. 24
- H**
- Héraut du ver – voir *Âge du Ver*
- L**
- Lemming constricteur.....auteur : Anthe – p. 26
- Liche tisseuse de sorts – voir *Âge du Ver*
- Limon rêche.....auteur : Anthe – p. 27
- Lutin des chemins.....auteur : Anthe – p. 27
- Lutin des neiges.....auteur : Jean-Hugues Villacampa – p. 28
- M**
- Mastiff de Kyuss – voir *Âge du Ver*
- Mastique.....auteur : Anthe – p. 29

NNaga vermiculaire – voir *Âge du Ver*Nuée de vers – voir *Âge du Ver***O**

Œil rebondissant.....auteur : Anthe – p. 32

Ombre dangereuse.....auteur : Anthe – p. 32

Ombre d'Arn.....auteur : PhilouCerise – p. 33

Ours-Hibou géant hydre mort-vivant enflammé éclipsant.....auteur : Théodal et GAYAL – p. 34

P

Pégase céleste.....auteur : Anthe – p. 35

Poignard volant.....auteur : Anthe – p. 35

Promeneuse maudite.....auteur : Anthe – p. 36

Puce esquiveuse.....auteur : Anthe – p. 37

R

Racleur d'or.....auteur : Orlov – p. 38

Reine du givre.....auteur : Anthe – p. 38

Rueur.....auteur : Anthe – p. 40

Révélateur.....auteur : Anthe – p. 39

S

Salamandre des châteaux.....auteur : Anthe – p. 41

Scarabée de la fortune.....auteur : Anthe – p. 41

Scarabée éviscérateur – voir *Âge du Ver*Spectre acide – voir *Âge du Ver***T**

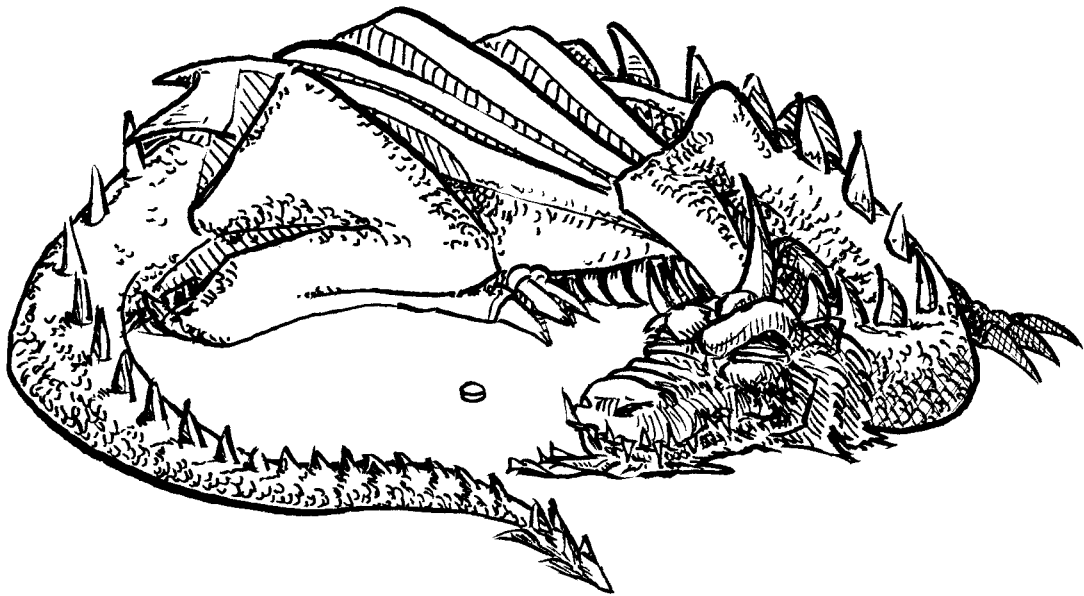
Taon de selle.....auteur : Anthe – p. 44

Tatouran-outan.....auteur : Anthe – p. 44

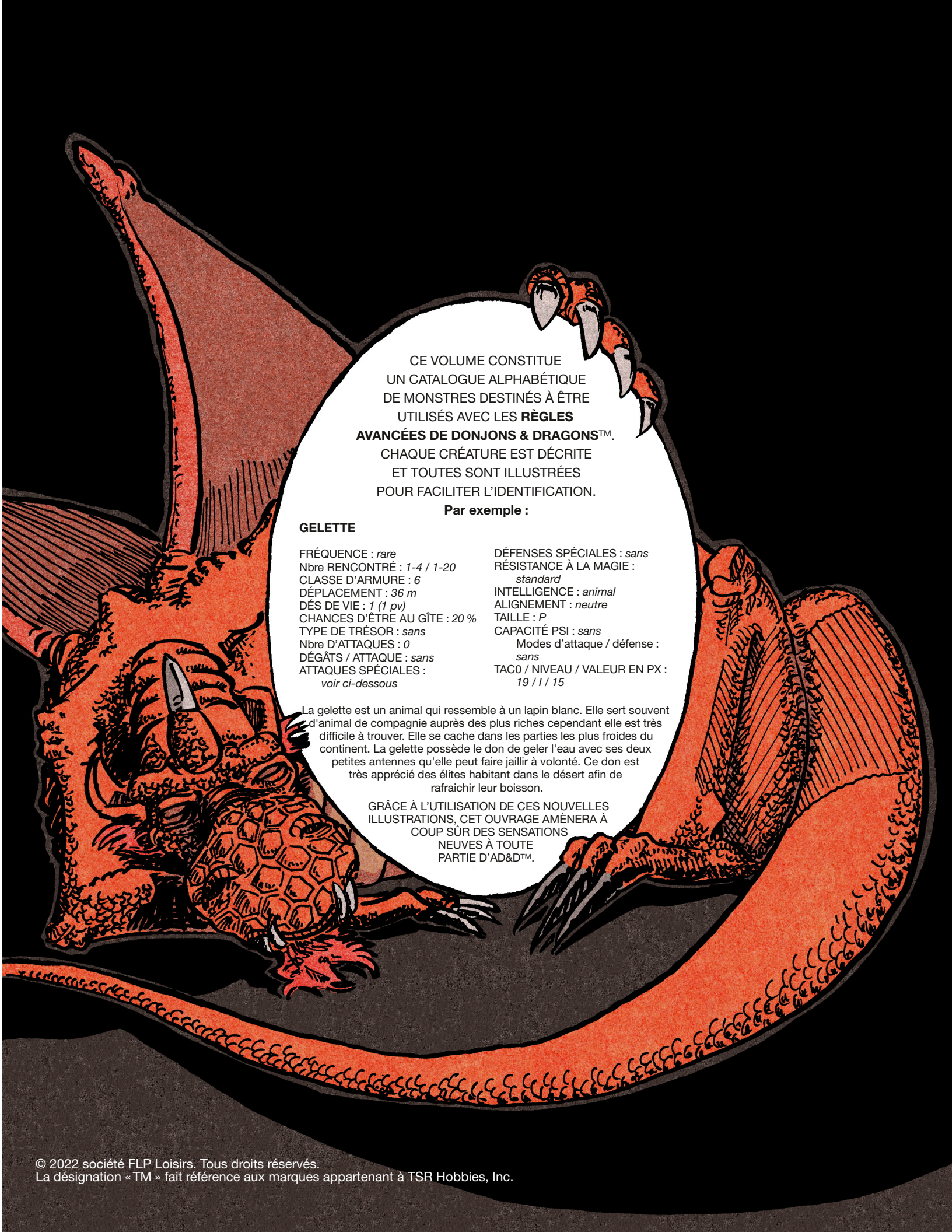
V

Vekarh.....auteur : Marco Volo – p. 45

Ver titan – voir *Âge du Ver*



(Inktober 2021, jour 29, pièce)



CE VOLUME CONSTITUE
UN CATALOGUE ALPHABÉTIQUE
DE MONSTRES DESTINÉS À ÊTRE
UTILISÉS AVEC LES RÈGLES
AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS™.

CHAQUE CRÉATURE EST DÉCRITE
ET TOUTES SONT ILLUSTRÉES
POUR FACILITER L'IDENTIFICATION.

Par exemple :

GELETTE

FRÉQUENCE : *rare*
Nbre RENCONTRÉ : 1-4 / 1-20
CLASSE D'ARMURE : 6
DÉPLACEMENT : 36 m
DÉS DE VIE : 1 (1 pv)
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 20 %
TYPE DE TRÉSOR : *sans*
Nbre D'ATTAQUES : 0
DÉGÂTS / ATTAQUE : *sans*
ATTAQUES SPÉCIALES :
voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE :
standard
INTELLIGENCE : *animal*
ALIGNEMENT : *neutre*
TAILLE : P
CAPACITÉ PSI : *sans*
Modes d'attaque / défense :
sans
TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX :
19 / / 15

La gelette est un animal qui ressemble à un lapin blanc. Elle sert souvent d'animal de compagnie auprès des plus riches cependant elle est très difficile à trouver. Elle se cache dans les parties les plus froides du continent. La gelette possède le don de geler l'eau avec ses deux petites antennes qu'elle peut faire jaillir à volonté. Ce don est très apprécié des élites habitant dans le désert afin de rafraichir leur boisson.

GRÂCE À L'UTILISATION DE CES NOUVELLES
ILLUSTRATIONS, CET OUVRAGE AMÈNERA À
COUP SÛR DES SENSATIONS
NEUVES À TOUTE
PARTIE D'AD&D™.