

Bestiaize





Nom	Aarakocra
Vitalité	201600
Attaque	Envoie des magies en voltigeant.
Pts ATQ	43200
Défense	Paré d'une armure magique invisible
Pts DÉF	150000 (toutes directions)
Mobilité	150
Intellig.	Expert de l'humanité

Magie(s)	Terrification, magie visant à extirper l'âme du corps.
Rés. magique	N'est probablement affecté par aucune magie.
Groupes	Généralement entre 3 et 6 individus.
Comportement	Se téléportent devant les humains dès qu'ils les repèrent. Ils commencent par proposer d'exaucer tous les souhaits de la victime en échange de son âme, mais ils attaquent au premier refus.
Butin	Les rumeurs parlent d'items volants, mais ce serait très rare.
EXP rapportée	2500
Description	Les aarakocras sont des démons qui collectent insatiablement les âmes des humains dans un sac de cuir derrière leur dos. Ils emmènent ces âmes en enfer pour les vendre. Ils croient que plus le corps est musclé, plus l'âme est forte. Les héros sont donc leur cible favorite.



Nom	Abeille géante
Vitalité	100 (cumulée sur un escadron de 3 abeilles géantes)
Attaque	Dard de 10 mm, dépassant de l'abdomen. Poison léger.
Pts ATQ	20
Défense	Sans vraie protection, tout au plus un peu de cartilage. Cependant, sa petitesse et sa vitesse de vol la défendent relativement bien.
Pts DÉF	66 (32 de front et de dos). Les coups sur les côtés sont difficiles à porter à cause de leur grande vitesse de vol.
Mobilité	50 (en vol)

Intelligence	Leur structure sociale a de quoi impressionner, mais ça ne veut pas dire qu'elle sont malignes.
Magie(s)	Sûrement aucune, même si leur bourdonnement conjoint peut en effrayer certains...
Rés. magique	Affectée par toutes les magies,
Groupes	4 - 9 groupes (maximum 27 abeilles)
Comportement	Tuez-en une et toutes attaqueront, mais sinon imprévisibles (sauf pour les entomologistes).
Butin	Quelques objets de valeur (des produits naturels précieux comme le miel ou la gelée royale)
EXP rapportée	10
Description	Abeilles, insectes associés au miel, mais qualifiées de géantes. Comme les fourmis, très bien structurées socialement, elles impressionnent les entomologistes comme les politiciens. Une reine dirige généralement une ruche. Dès que les escadrons d'exploration disséminés en quête de fleurs trouvent leur objectif, un essaim y est envoyé. Il est souvent plus sage de rester à distance des essaims d'abeilles. Nombreux moururent victimes de leur instinct de survie.



Nom	Achaïéraï
Vitalité	5100
Attaque	Pique de son bec semblable à une corne.
Pts ATQ	5500
Défense	Épiderme endurci autour du bec.
Pts DÉF	1500 (côtés : 450 ; dos mou et sans défense)
Mobilité	55
Intellig.	Si stupide qu'il n'a pas un seul souvenir de lui-même.

Magie(s)	Espérons qu'il n'en connaisse pas.
Rés. magique	On peut supposer à son apparence que la résistance n'est pas son fort.
Groupes	En moyenne 7 individus.
Comportement	Il peut être offensif, ignorant ou même immobile. Autrement dit, il est parfaitement imprévisible. Cependant, ce ne semble pas être une preuve d'intellect.
Butin	Son bec peut servir de lance.
EXP rapportée	200
Description	Il n'y a aucun consensus sur la classification des achaïéraïs dans le taxon des oiseaux. On reconnaît cependant, plus que chez les arpenteurs géants, une forme d'ailes dégénérées laissant supposer que des oiseaux seraient leurs ancêtres. Ils auraient perdu la mémoire, mais laquelle... une mémoire collective ? Animaux de taille comparable aux humains, ils se cachent toujours dans l'obscurité pour attaquer au moindre bruit. Ils sont particulièrement réactifs aux voix humaines.



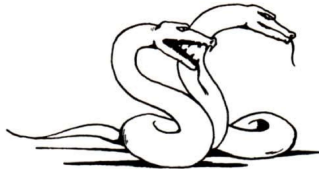
Nom	Adept
Vitalité	10000
Attaque	Utilise la magie
Pts ATQ	50000-100000 (si l'on compte la magie comme arme)
Défense	Seulement vêtu d'une robe.
Pts DÉF	N'a aucune protection contre les attaques physiques.
Mobilité	116
Intellig.	Bénéficie d'une érudition antique.

Magie(s)	Utilise Corrosion ou Tilde.
Rés. magique	Toutes les magies le visant sont mystérieusement annihilées à son contact.
Groupes	Diffère selon le rang, mais il y a toujours au moins 3 individus.
Comportement	Peut se téléporter n'importe où, disparaître ou apparaître juste sous vos yeux. Une fois sa cible choisie, il n'aura de cesse de l'agresser à grands coups de magie jusqu'à ce que mort s'ensuive.
Butin	Il arrive qu'il laisse derrière lui un rouleau de magie.
EXP rapportée	1500
Description	Magiciens versés dans les arts de la magie noire. Ils ont noués contrat avec des démons pour obtenir immortalité et sagesse en échange de leur âme. Maîtres de la disparition et de l'envol, la plupart sont centenaires ou plus, d'où leur vitalité assez faible. Si vous avez une arme et un peu d'astuce, vous pourrez les massacrer durant l'instant précédent leur téléportation, seul moment où ils ne pourront pas utiliser leur magie. Inutile d'utiliser la magie contre eux, une arme classique fera mieux l'affaire.



Nom	Ailes d'obscur
Vitalité	2500
Attaque	Bat des ailes pour semer une poudre épineuse.
Pts ATQ	300
Défense	Ne résiste pas aux dommages directs mais repousse par des bourrasques, ce qui est largement assez efficace.
Pts DÉF	0, si l'arme l'atteint.
Mobilité	90
Intellig.	Ne fait pas montre du moindre signe d'intelligence.

Magie(s)	Rassurez-vous. Si ce petit insecte maîtrisait la magie, notre monde serait en grand péril.
Rés. magique	Toutes les magies l'affectent, mais les plus efficaces sont celles de feu et d'eau.
Groupes	Toujours 9 individus.
Comportement	Extrêmement acharné, rien ne l'arrête quand il veut déverser sa maudite poudre sur votre tête.
Butin	Son corps rempli de substances toxiques ne vous apportera rien d'utile.
EXP rapportée	80
Description	Les ailes d'obscur sont des papillons toxiques ne vivant pas à l'air libre, vous pourrez donc vendre leurs cadavres à prix d'or aux collectionneurs d'insectes. Personne ne sait d'où ils viennent ni pourquoi ils chassent les vivants pour les saupoudrer jusqu'à la mort. Une théorie veut qu'ils pondent dans la chair putréfiée, mais personne n'en a encore été témoin. De plus, comme presque aucun cadavre n'est retrouvé, on pense qu'il s'agit de morts-vivants, mais le plus probable serait qu'ils retournent tous à un même endroit pour y laisser la vie. Aussi, on a récemment découvert qu'un de leurs organes leur permettait de détecter la chaleur émise par les être vivants.



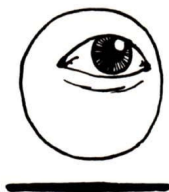
Nom	Amphisbaena
Vitalité	106900-110100
Attaque	S'enroule et mord de ses deux têtes avec les crochets venimeux.
Pts ATQ	60750
Défense	Roule sur la terre ferme presque sans défense.
Pts DÉF	Valeurs non-représentatives, mais environ 100 ou 200.
Mobilité	120
Intellig.	Deux fois plus rusé que les autres reptiles, sûrement grâce à ses deux têtes.

Magie(s)	En l'état actuel des connaissances, il semble qu'il n'en utilise pas.
Rés. magique	Sensible à tout... particulièrement sensible, soyons précis.
Groupes	Attaque toujours en duo.
Comportement	Roule comme un pneu sur les sols plats. Quand il repère une proie, il lève ses têtes et déploie leurs cous tour à tour pour mordre.
Butin	Possède une chair très nourrissante.
EXP rapportée	960
Description	Personne ne connaît l'origine de ce monstre bicéphale. Ce que l'on sait, c'est qu'il roule bruyamment sur la terre ferme, approche ses proies et les mord de ses deux têtes avant qu'elles puissent prendre la fuite. On raconte que ce carnivore aurait hiberné toute l'ère glaciaire lové sur lui-même et que les hommes préhistoriques en auraient consommé allègrement, mais rien n'est moins certain.



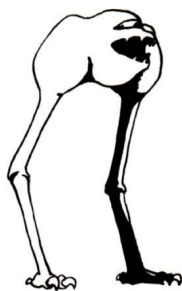
Nom	Arès
Vitalité	300
Attaque	Épée de bronze
Pts ATQ	60
Défense	Armure assemblée de fines plaques de bronze endommagée par le temps, prête à se décomposer au moindre impact.
Pts DÉF	118 (côtés : 60 ; dos : 40)
Mobilité	20

Intelligence	Un peu en-dessous de la moyenne humaine. La réflexion les fige, donc ils l'évitent.
Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Pour eux, la magie est une source de terreur. Aucun ne sait s'en défendre.
Groupes	2 individus normalement. En combat, ils tenteront de se grouper par 8 (si l'effectif le permet.)
Comportement	Si vous ne les cherchez pas, le plus souvent, ils vous ignoreront. En revanche, si même un seul d'entre eux a été blessé, ils vous assailleront inlassablement pour venger le sang versé par leur peuple.
Butin	Seulement quelques pièces d'or, la plupart du temps.
EXP rapportée	20
Description	Les légendes parlent d'un dieu de la guerre homonyme, mais ces Arès sont des âmes tombées au combat s'étant infiltrées dans des armures pour répéter leurs actes passés. Ils affrontent leurs adversaire sans relâche tant que l'armure n'est pas morcellée. La mort n'existe pas pour eux comme pour nous. Si leur armure est brisée, ils èrent à nouveau en quête d'une nouvelle. Il arrive que les armures qu'ils hantent deviennent des armures magiques.



Nom	Ascomoïde
Vitalité	Environ 9900-13000 en général
Attaque	Charge ou expulse vivement des spores épineux.
Pts ATQ	6975
Défense	Sa peau caoutchouteuse se rompt facilement.
Pts DÉF	On peut considérer sa défense comme quasi-nulle.
Mobilité	160
Intellig.	Si vous pensez la Terre intelligente, oui, cette balle est intelligente.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Il y est certes très sensible, mais aux attaques physique encore plus.
Groupes	Toujours 9 individus.
Comportement	Roulant, rebondissant, il semble parfaitement innocent. On croirait de loin qu'il danse en rythme, mais de près, on constate l'agressivité de la danse.
Butin	Rien de spécial
EXP rapportée	370
Description	Honnêtement, on ne sait pas ce qu'est l'ascomoïde. Cependant, comme il possède des spores, on suppose qu'il appartiendrait aux mycètes. Son enveloppe de 3 cm est caoutchouteuse et son mode de déplacement ressemble en tous points aux rebondissements d'une balle. C'est peut-être pour cela qu'un ascomoïde lancé dans une direction ne peut pas facilement en changer. Ses entrailles sont remplies d'air comprimé et de spores. Par conséquent, ses spores épineux aiguisés font parfois des dommages collatéraux lorsque son enveloppe est blessée.



Nom	Bec-de-hache
Vitalité	50200-59700
Attaque	Mord, gueule béante, ses 4 uniques crocs broyant même le métal.
Pts ATQ	7200
Défense	Corps entièrement recouvert de plaques de métal.
Pts DÉF	5000 (dos : 1500, car les plaques sont plus fines)
Mobilité	82
Intellig.	Tue les humains au premier regard, sans nulle autre pensée.

Magie(s)	Envoie des Poison par son œil à la lueur rouge inquiétante trônant au-dessus de sa bouche.
Rés. magique	Les plaques qui recouvrent intégralement son corps sont réputées bloquer toute magie.
Groupes	Toujours 4 individus.
Comportement	Quand il trouver un humain, il le poursuit jusqu'à la mort. Il tente de mettre fin à sa vie sous ses crocs tout en lançant des magies par son œil. Il n'y a aucune passion à cela ; il est simplement la cruauté incarnée.
Butin	Ne semble attaché à rien en particulier.
EXP rapportée	710
Description	Les becs-de-hache, comme les ours-hibous, seraient des créatures artificielles conçues pour le massacre, mais contrairement aux ours-hibous, il est aujourd'hui prouvé que ces créatures sont des créations de l'Antiquité. Leur corps couvert d'étranges plaques métalliques et leurs deux pattes rapides en font des monstres effroyables. Ils n'utilisent leur gueule que pour attaquer. Ces êtres n'ont pas besoin de manger, et on croit même qu'ils seraient immortels.



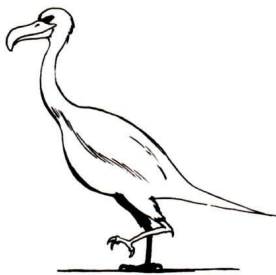
Nom	Berserker
Vitalité	300000-500000
Attaque	Combat avec une hache maudite.
Pts ATQ	600000-1000000
Défense	Souvent revêtu d'une armure complète enchantée.
Pts DÉF	Maximum 200000
Mobilité	200
Intellig.	Leurs actes comme leurs pensées sont tordus par la folie.

Magie(s)	Connaisseur de la magie, mais ne l'utilise jamais, selon les observations.
Rés. magique	Son armure magique renvoie toutes les magies.
Groupes	1-9, mais il est particulièrement rare d'en trouver un solitaire.
Comportement	La plupart sont assoiffés de sang et se jettent hache levée sur toute personne qu'ils croisent.
Butin	Il arrive qu'il possèdent de puissantes armes.
EXP rapportée	15000-25500
Description	Puissants mais un peu bêtes, ces musclors ont perdu l'esprit sous l'effet d'un sortilège ou d'un empoisonnement pour devenir des guerriers sanguinaires. Ayant perdu tout repère, ils errent sans le moindre reste d'intelligence, sacrifiant sans distinction tout ce qui bouge, ce qui leur vaut d'être craint des monstres comme des humains. Leurs armures enchantées les protègent des armes comme des magies. Il est donc nécessaire pour les vaincre d'élaborer une stratégie au préalable.



Nom	Boasilic
Vitalité	200
Attaque	Affaiblit par venin et étouffe en étreignant de son long corps.
Pts ATQ	33
Défense	Recouvert d'écailles dures et méchamment visqueuses.
Pts DÉF	64 (dos / côtés : 10) ; Attaques frontales contrées par du venin.
Mobilité	17
Intellig.	Instinct de survie uniquement.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	On pense que le feu et la foudre l'affectent plus, mais toutes les magies fonctionnent très bien.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	Ayant une vue et un odorat peu développés, il ne considère que son environnement proche, mais détecte bien la chaleur. Si une proie lui fait face, il la mordra affreusement vite.
Butin	La viande de boasilic est un peu dure sous la dent, mais c'est une provision délicieuse.
EXP rapportée	10
Description	Mutants de serpents tropicaux comme les cobras, longs de 3 à 5 pieds, ils tuent leurs proies par un étreinte à même de briser un rocher, puis l'avalent et la digèrent longuement. Pour maintenir la santé de leur gros corps, ils mangent si goulument qu'une vache ne leur tiendrait qu'une journée. Or, ils attaquent peu l'homme. Une théorie dit que les vêtements gênent leur digestion, mais elle est peu crédible. Les documents anciens disent que le regard d'un boasilic provoque la putréfaction, mais cette idée est sûrement due à l'effet putrifiant de leur venin.



Nom	Broobrie
Vitalité	50000-75000
Attaque	Avec ses serres en plongeant du ciel, sinon avec son bec crochu.
Pts ATQ	18600
Défense	Semble vulnérable, mais son épiderme est dur comme une lime.
Pts DÉF	680 (côtés : 410 ; postérieur / queue : 140)
Mobilité	70
Intellig.	On peut dire qu'il est butor, mais ce n'est pas un butor.

Magie(s)	On dit qu'en des temps immémoriaux, il chassait avec magie, mais il n'en est plus rien.
Rés. magique	Seulement résistant au poison, pour une raison inexpliquée.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	En vol, dès qu'il repère une proie, il tente de l'embrocher entre ses serres. Technique peu efficace contre les proies rapides puisqu'il ne peut presque pas dévier de sa trajectoire une fois lancée et finit souvent par pourchasser sa proie sur la terre ferme.
Butin	Porte parfois des proies fraîchement capturées.
EXP rapportée	730
Description	Cousins des rokhs, ils leur ressemblent en apparence. Fidèlement aux standards de leur race, ils se délectent des moutons et humains. Les broobries se bornent à une seule stratégie offensive, peu importe le nombre d'échecs : trouver une proie depuis le ciel, plonger dans son dos, puis courir après sur terre. De vraies têtes de mule. Nichant depuis des siècles dans les marais, ils ont toujours menacé les hommes pour nourrir leurs oisillons de chair fraîche.



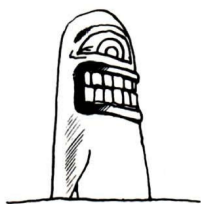
Nom	Cagoule de bourreau
Vitalité	500 ou plus
Attaque	Aucun témoin n'a encore vu sa méthode d'attaque.
Pts ATQ	48-216
Défense	Sûrement par son affreux épiderme.
Pts DÉF	142 (côtés : 132 ; dos : 116), mais de plus faibles existent.
Mobilité	50 maximum
Intellig.	On pense que leurs anciens sont intelligents comme des hommes.

Magie(s)	Leurs anciens peuvent utiliser <i>Aiguille</i> .
Rés. magique	Celles aptes à la magie sont immunisées à <i>Aiguille</i> et résistantes à <i>Mittar</i> .
Groupes	1 à 9 individus, mais il n'y a jamais plus de 4 anciens.
Comportement	La plupart attaquent l'humain au premier regard. Leurs anciens attaquent pas magie.
Butin	Leurs anciens ont parfois des gemmes. Les autres ont de temps en temps des lampes.
EXP rapportée	20-40 (ancien : 70)
Description	Ces créatures de petite taille au nom exécuter s'approchent de leurs victimes sans prévenir pour les assaillir. La raison de leur goût pour le massacre n'est pas vérifiée. Certains disent en avoir vues sucer le sang de leur victime, d'autres en avoir entendues mugir furieusement en attaquant, mais la vérité reste trouble. De fait, l'épée est l'arme la plus efficace contre les cagoules de bourreau.



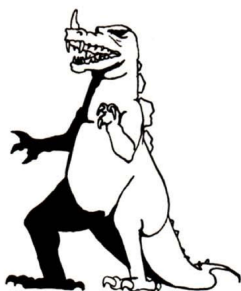
Nom	Calamar-lance
Vitalité	100000-140000
Attaque	Charge, sa tête large en avant comme une épée.
Pts ATQ	10000 ou plus
Défense	Durcit son corps tout entier comme du fer quand il s'excite.
Pts DÉF	46875 ou plus
Mobilité	100-150
Intellig.	Ne donne pas signe d'une grande intelligence.

Magie(s)	Il n'utilise en théorie aucune magie.
Rés. magique	On ne sait pas pourquoi, mais la magie ne fait pas du tout effet sur lui.
Groupes	5 à 8 individus
Comportement	Absolument imprévisible. Cependant, du fait de son fort instinct d'auto-préservation, il reste relativement calme s'il ne se sent pas menacé.
Butin	Sa tête pourrait servir d'épée.
EXP rapportée	11000-16000
Description	Le calamar-lance est une créature originale nageant en brassant l'air de 2 de ses tentacules. On peut aisément voir sa parenté avec les calmars de mer. Les écrits anciens déclarent qu'un magicien capricieux l'aurait créé, et si c'est bien le cas, la créature a hérité du caractère de son créateur. Cependant, il se change en ennemi redoutable quand la survie de son espèce est mise en péril. S'il devient agressif, il durcit comme le fer et fend l'air, telle une épée vivante.



Nom	Camazotz
Vitalité	83500
Attaque	Gobe les hommes dans sa bouche d'au moins 5,9 pieds.
Pts ATQ	46350
Défense	Corps recouvert d'un métal non identifié
Pts DÉF	2400 en tous points
Mobilité	86

Intellig.	On ne sait pas tout, mais il serait très raisonnable et ne laisserait pas ses émotions le contrôler.
Magie(s)	Les rayons émis par la lentille qui surmonte sa grosse bouche ne semblent pas être magiques.
Rés. magique	D'après les observations, toutes les magies semblent faire effet sur lui.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	Certains sont parfaitement immobiles, sauf quand un humain s'approche, auquel cas ils l'attaquent. D'autres les poursuivent au moindre regard. Ces derniers sont plus précis.
Butin	Inconnu
EXP rapportée	1060
Description	Difficile de considérer les camazotz comme des êtres vivants. Leur œil, parfois rougeoyant en envoyant des rayons, bouge tout comme le ferait une grosse assiette sur une table par intervalles d'au plus 10 pouces. Un être vivant pourrait-il s'immobiliser ou s'approcher d'un humain puis de se déployer pour atteindre 9,6 pieds ? Leur corps est recouvert d'un métal inconnu d'éclat argenté, et à leur mort ils s'évaporent. Ceux qui ont failli finir dans la bouche d'un camazotz décrivent avoir vu une sorte de ciel étoilé sans fin en leur intérieur.



Nom	Cératosaure
Vitalité	12000 pour les plus petits, 23000 pour les plus grands.
Attaque	Charge avec son énorme masse, griffe avec ses petites pattes antérieures, écrase avec ses pattes postérieures
Pts ATQ	5475
Défense	Les lames peinent à entamer sa peau, dure comme l'acier.
Pts DÉF	Petit : 830 (côté : 580 ; dos : 290), Grand : au moins 2 fois plus.
Mobilité	72

Intellig.	Son instinct est tout ce qu'il a.
Magie(s)	Maîtrise les flammes pour lancer une magie similaire à <i>Feu</i> .
Rés. magique	Le feu et la foudre ne l'affectent pas, l'eau et <i>Corrosion</i> auront un meilleur effet.
Groupes	4 à 9 individus
Comportement	Les petits poursuivent leur proie jusqu'à l'épuisement, tandis que les grands commencent par s'éloigner pour ensuite blesser leur cible par magie, en tâchant d'économiser leur énergie.
Butin	Inconnu
EXP rapportée	670
Description	Les plus petits cératosaures font plus de 10 pieds et sont plutôt rapides pour leur taille. Leur aptitude pour la magie de feu serait étonnamment liée à l'observation des volcans et à une amitié formée avec les salamandres, les esprits de feu. Ces géants sont cependant encore assez méconnus, aussi bien d'un point de vue alimentaire qu'éthologique. Cela explique la pauvreté des informations à leur propos dans les ouvrages de référence.



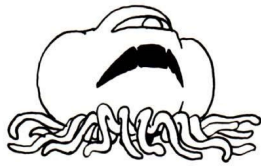
Nom	Charon
Vitalité	69900-72900
Attaque	Utilise de puissantes magies.
Pts ATQ	30000 (si l'on considère la magie comme arme, bien sûr)
Défense	Ne porte qu'une robe rouge.
Pts DÉF	Absolument sans défense contre les attaques physiques.
Mobilité	100
Intellig.	Agit toujours selon ses sentiments, sans aucun raisonnement.

Magie(s)	Utilise une magie équivalente à <i>Corrosion</i> et une magie d'invisibilité.
Rés. magique	<i>Déluge</i> et <i>Corrosion</i> n'ont aucun effet sur les Charon.
Groupes	Toujours 7 individus.
Comportement	Apparaît subitement, lance un sort et disparaît si l'ennemi l'attaque pour réapparaître à un endroit imprévisible. S'il arrive dans votre dos, vous aller en baver.
Butin	Gemmes, et rouleaux de magie, entre autres.
EXP rapportée	1100
Description	Les Charon flottent à quelques dizaines de pouces du sol ou de l'eau. On les confond dans l'obscurité avec des spectres ou des esprits frappeurs à cause de leur capuchon rouge, mais ils ont une enveloppe corporelle et un poids normal. Les théories sont nombreuses sur leur nature, et même si rien n'est certain, il est probable qu'ils soient les corps décédés de sorciers déchus, restés imprégnés d'une profonde avidité même après leur mort. Ainsi, ces hommes sans âme, ayant gardé mémoire de la sorcellerie, erreraient pour satisfaire cette avidité.



Nom	Chauve-souris
Vitalité	100
Attaque	Ses crocs acérés peuvent broyer la chair et faire très mal.
Pts ATQ	33
Défense	Son corps est trop peu puissant pour parler de défense, mais ses volettements incessants compensent ce manque.
Pts DÉF	70 (côtés : 48 ; dos : 35)
Mobilité	40

Intelligence	Capable de détecter le relief du terrain grâce aux ultrasons qu'elle envoie.
Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Toute magie devrait être efficace contre elle.
Groupes	1 - 9
Comportement	Peu offensive, elle vole autour de toute personne qui s'approche pour la menacer, lui faire peur ou l'affoler.
Butin	Rien de notable.
EXP rapportée	10
Description	Monstre volant nocturne. Se nourrit d'insectes et de petits animaux ; niche dans les grottes et les bâtiments sombres. Sa vue a dégénéré jusqu'à l'aveuglement, mais elle peut compter sur sa capacité à se repérer à l'aide d'ultrasons. Les chauves-souris ne sont pas si dangereuses. Elles tournent au-dessus de la tête des humains de passage, ce qui est pénible, mais comme elles n'attaquent presque jamais et que leurs attaques et défenses sont ridiculement faibles, une personne un minimum aguerrie pourra les mettre au tapis d'un simple coup de poing.



Nom	Cloporte-roche
Vitalité	60300-61000
Attaque	Saute sur sa proie et la déchiquette avec sa puissante mâchoire.
Pts ATQ	23000
Défense	Son corps est tout fait de pierre et survit même coupé en deux.
Pts DÉF	44000 (non seulement de face, mais même à son pied.)
Mobilité	69
Intellig.	Identique à celle de n'importe quel cloporte.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	L'eau et le feu ne lui font physiquement rien, tout comme <i>Corrosion</i> .
Groupes	4 à 9 individus
Comportement	Ils veulent tout croquer, choses mobiles comme immobiles. Leur appétit est leur seul instinct et ils n'ont que faire du sort de leur confrères.
Butin	La poudre issu d'un cloporte-roche broyé peut servir d'onguent pour soigner les blessures.
EXP rapportée	750
Description	Les plus gros de ces « poux de pierre » pèsent entre 1 et 2 tonnes. Ces êtres primitifs naissent de la pierre, se nourrissent de pierre et meurent par la pierre, et leur intellect étant très peu développé, ils ne savent pas différencier la pierre du reste du monde, mordant donc tout ce qui leur passe sous la dent. Les plus petits font malgré tout des dizaines de kilos : leur poids tue la plupart des victimes, écrasées avant même que la funeste mâchoire brise leurs os. Leur corps entier est fait de pierre, ce qui repousse et ruine même parfois les lames. L'arme la plus efficace contre eux est le burin, à utiliser avec un gros marteau de fer.



Nom	Cocatrix
Vitalité	4800-5300
Attaque	Pique avec son bec acéré.
Pts ATQ	3000
Défense	Semble vulnérable, mais sa protection magique renvoie les coups.
Pts DÉF	485 (côté : 240 ; le postérieur et ses plumes sont vulnérables)
Mobilité	40-53
Intellig.	Dur de juger à l'apparence, mais certains disent l'avoir vu parler.

Magie(s)	Envoie de puissantes ondes mentales magiques du genre <i>Mittar</i> .
Rés. magique	Tout devrait faire effet. Cependant, les magies les plus faibles risquent de ricocher.
Groupes	2 à 9 individus
Comportement	Se montre très cruel et belliqueux. Ils figent par la magie tout intrus dans leur habitat pour en faire des piliers vivants, ou les transpercent de leur bec acéré si ce n'est pas envisageable.
Butin	Parfois un rouleau de magie enroulé autour d'une patte.
EXP rapportée	130-160
Description	Le cocatrix, appelé aussi cocatrice, est une espèce dégénérée d'homme-oiseaux qui vivaient autrefois dans les zones tempérées et tropicales et dont les ondes mentales changeaient les êtres vivants en pierre. Aujourd'hui cependant, victimes de leur dégénération, ils ne peuvent plus qu'immobiliser leur victime jusqu'à la mort et se sont réfugiés sous terre, loin des endroits découverts. On pourrait les réduire à de simples monstres, mais les écrits antiques prouvent que les cocatrix sont assez intelligents pour parler le langage humain.



Nom	Corneille
Vitalité	700
Attaque	Frappe de ses pattes bondissantes ou fonce tête baissée.
Pts ATQ	1400 (avec l'âge, ce nombre descend progressivement à 150)
Défense	Sa brillante fourrure ne la défend pas. L'attaque est sa défense.
Pts DÉF	68 (côtés : 56 ; dos : 30)
Mobilité	60 (avec l'âge, elle descend jusqu'à 30)
Intellig.	Assez rusée pour troubler l'assaillant par ses actes.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Si le mage arrive à viser la corneille avec son sort, tout fonctionnera.
Groupes	Les jeunes vont en groupe de 9, les vieilles sont moins nombreuses, parfois solitaires.
Comportement	Attaque en formation les hommes armés pour les encercler. Les plus vieilles fuient le plus souvent, cependant, car moins avantagées par leur nombre.
Butin	Possède parfois des objets mystérieux.
EXP rapportée	50

Description On l'appelle aussi dupeuse ou folle des prairies. Autrefois, celles-ci étaient amicales avec l'homme, mais après que les hommes ont commencé à les chasser pour leur belle fourrure, les corneilles sont devenues leurs ennemis. Elles haïssent spécialement les hommes armés, qu'elles assomment le plus souvent par des coups de pattes ou des coups de tête répétés. Si elles vous attaquent sérieusement, vous risquez de passer un sale quart d'heure.



Nom	Crabe-pêcheur
Vitalité	Mâle : 500 ; Femelle : 300
Attaque	Agite sa queue très doucement et avec dextérité.
Pts ATQ	Mâle : 350 ; Femelle : 55
Défense	Ne peut pas réduire les dégâts infligés, mais peut agilement sauter pour se défendre indirectement contre les attaques.
Pts DÉF	45 (côtés : 39 ; dos : 36. *pour info, le ventre aurait une défense presque nulle, mais préparez-vous à mourir si vous l'attaquez là).

Mobilité	Mâle : 45 ; Femelle : 55 (le mâle a toujours un train de retard sur la femelle).
Intelligence	Mémoire relativement bonne : il pourrait différencier jusqu'à cent visages humains.
Magie(s)	Aucune magie offensive, mais les mâles peuvent lire l'esprit humain.
Rés. magique	Tout est efficace, mais comme il craint la lumière, le feu ou la foudre le sont d'autant plus.
Groupes	Mâles : 4 à 9 individus ; Femelle : opère en solitaire.
Comportement	Les mâles étant avides de combats et très soudés, ils attaqueront au premier regard, alors que les femelles s'approchent par curiosité. Ne l'approchez pas trop, ou elle vous mordra.
Butin	Les femelles ont parfois des lampes.
EXP rapportée	60

Description Reptile vivant à l'écart du soleil, notamment dans les grottes, ses ancêtres étaient peut-être des varans. Malgré leur gabarit, ils ne consomment que des insectes et n'agressent personne pour manger, mais l'esprit combattif des mâles fait parfois des victimes. Le mâle le plus combattif dirige les bandes. Les femelles, à l'inverse, aiment la solitude et sont curieuses. Leur vision ayant régressé, elles satisfont leur curiosité avec leurs dents. L'aventurier ne doit pas faire l'erreur d'en tuer une, sans quoi les mâles assouviront leur vengeance et il finira méconnaissable sous la pluie de coups de queue qu'ils lui auront assénée.



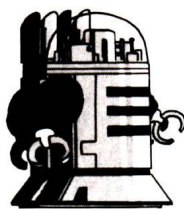
Nom	Créature de boue
Vitalité	8400
Attaque	Déchire à deux mains les intrus de ses longues griffes.
Pts ATQ	5000
Défense	Toutes les armes peuvent la blesser.
Pts DÉF	Minuscule. Il faut juste survivre à l'assaut de ses griffes.
Mobilité	68-75
Intellig.	Uniquement obstinée à défendre son territoire.

Magie(s)	Peut effrayer ceux qui l'approchent en faisant voler de l'eau, mais il n'y a aucun danger.
Rés. magique	Les magies offensives l'affectent inévitablement.
Groupes	7 à 8 individus. Occasionnellement en trio.
Comportement	Considère tous les êtres entrant sur son territoire comme des menaces et les attaquent, mais il arrive de temps en temps qu'elle reste immobile pour feindre la mort.
Butin	Parfois une pioche, tout au plus.
EXP rapportée	240-260
Description	Les marais sont leur habitat naturel. Elles y étaient autrefois nombreuses, mais les marais s'étant raréfiés suites au changement climatique, elles ont dû conquérir des terres plus fermes. Les créatures de boue mangent la boue et la terre meuble. Elles devraient donc pouvoir vivre n'importe où, mais préfèrent le calme des marais. Cela délimitait bien autrefois la zone à éviter, puisqu'elles ne quittaient jamais leur territoire, mais ce n'est plus le cas depuis qu'elles ont conquis les terres plus fermes. Elles considèrent une zone de plusieurs miles comme leur territoire et éradiquent tout être qui aurait le malheur d'y pénétrer.



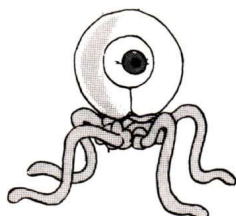
Nom	Criard
Vitalité	2500-5000
Attaque	Émet des ultrasons pouvant détruire les méninges humaines.
Pts ATQ	210
Défense	Son corps est fibreux mais pas assez dur pour résister aux lames.
Pts DÉF	Sa défense est presque nulle, ce qui en fait une proie facile.
Mobilité	60
Intellig.	Absolument aucune.

Magie(s)	Inconnu
Rés. magique	Tout devrait l'affecter.
Groupes	2 à 9 individus.
Comportement	Quand quelque chose l'approche, comme pris de panique, il bouge dans tous les sens, mais il semblerait qu'il n'attaque jamais.
Butin	Très rarement, il arrive qu'il possède une gemme.
EXP rapportée	130
Description	Champignon évolué, en quelque sorte cousin des myconides, il se tient le plus souvent immobile dans l'ombre des souterrains, loin des autres créatures. Il faut dire que n'ayant aucun moyen de se défendre, il est une proie très facile pour les autres animaux, en particulier les omnivores. Quand quelque chose l'approche, il se met à résonner à tue-tête. Son cri n'affecte pas les créatures d'intelligence peu développée, mais pour les êtres au cerveau avancé comme les humains, ce cri de mort peut détruire les cellules nerveuses, ce qui justifie une grande prudence de votre part si vous vous en approchez.



Nom	CZ-812CE
Vitalité	1000000
Attaque	Utilise les armes implantées dans son bras.
Pts ATQ	234000
Défense	Conçu entièrement dans des alliages inconnus.
Pts DÉF	292500
Mobilité	230
Intellig.	Son cerveau de métal possède une intelligence très avancée.

Magie(s)	Ne semble pas en maîtriser.
Rés. magique	Ne possédant pas d'esprit à proprement parler, la magie n'a pas du tout d'effet sur lui.
Groupes	9 individus la plupart du temps.
Comportement	Très précis, il ne se laisse jamais distraire et prend toujours le chemin le plus court pour attaquer. Très rapide également, il est très difficile de lui échapper.
Butin	Possède sûrement des objets parfaitement inconnus.
EXP rapportée	2550
Description	Le CZ-812CE est un être vivant métallique. Il doit avoir été envoyé dans un but précis par les hommes de l'Antiquité ou par les dieux. Avec son cerveau pourtant conçu en métal, il peut réfléchir par lui-même et apprendre de nouvelles choses. Cependant, contrairement aux autres êtres vivants, il n'a ni âme ni sentiment, se déplace à toute vitesse en bourdonnant sourdement, et on a constaté que son œil peut repérer une cible vivante en tout lieu. Son corps résiste aussi bien à la magie qu'aux coups d'épée.



Nom	Décaton
Vitalité	100000
Attaque	Fouette de deux de ses gros tentacules.
Pts ATQ	20000
Défense	Corps simplement couvert d'une carapace transparente.
Pts DÉF	Le décaton considère l'attaque comme une défense ; il n'a donc aucune capacité à parer les coups qu'il se voit asséner.
Mobilité	100
Intellig.	On ne décèle aucune intelligence dans ses actes.

Magie(s)	Utilise une magie produisant un poison mortel dans le corps de la cible.
Rés. magique	Peu connue. On sait juste qu'il résiste intégralement à <i>Poison</i> .
Groupes	Toujours 5 individus.
Comportement	Belliqueux, il n'aime cependant pas se battre inutilement. Le décaton observe ses cibles de relativement loin tant qu'il n'a pas un avantage absolu. Il est donc rare qu'il soit vaincu.
Butin	Porte parfois une clé.
EXP rapportée	1400
Description	Le décaton est une créature immonde dont le système nerveux se cache directement derrière une carapace transparente. Ils accumulent régulièrement du gaz dans leur corps et s'envolent pour retomber quand ce gaz se vide. On suppose que ce gaz est dû à leur digestion de la viande et qu'ils retombent à terre quand leur estomac est vide. Ils attaquent principalement avec deux gros tentacules et utilisent la magie si leur cible résiste. On ne les trouve habituellement que dans les profondeurs souterraines.



Nom	Diabale spinagon
Vitalité	49900-74300 (dépend de son rang)
Attaque	Déchire de ses griffes crochues ensanglantées, principalement.
Pts ATQ	10500 environ, d'après nos estimations.
Défense	Ceux de haut rang changent magiquement leur corps en acier.
Pts DÉF	75000, uniquement pour ceux au corps en acier.
Mobilité	80-100
Intellig.	Doué pour l'espionnage, il n'est sinon pas très futé.

Magie(s)	Certains utilisent <i>Poison</i> ou <i>Corrosion</i> .
Rés. magique	Les magies élémentales et <i>Poison</i> ne les affectent presque jamais. <i>Mort</i> non plus, parfois.
Groupes	Rarement seuls, ils vont plutôt par groupe de 3 ou éventuellement par 6 ou 9.
Comportement	De petits groupes sont habituellement dispersés dans l'ombre, surveillant d'un regard méchant. Si quelqu'un les trouve, ils l'attaquent pour le réduire au silence.
Butin	Possède parfois des objets pillés sur des cadavres.
EXP rapportée	1150
Description	Les diables spinagons, sous-fifres des enfers, sont de pauvres créatures privées de retourner chez elles en dehors de leurs rapports, mais ne les prenez pas en pitié. Un diable de bas rang doit faire tout ce que les autres jugent utile pour progresser dans la hiérarchie. Certains disent que ces diables seraient la réincarnation de brigands, ce qui ferait sens quand on voit leur sounoiserie. Ils tuent toujours les hommes de dos sans un bruit pour leur voler or et richesse.



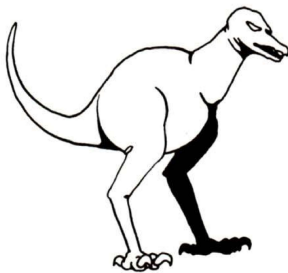
Nom	Dragon de cuivre
Vitalité	43700
Attaque	Crache de l'acide corrosif.
Pts ATQ	965000
Défense	Comme tous les dragons, ses écailles sont dures comme fer.
Pts DÉF	100000 (dos : 25000)
Mobilité	110
Intellig.	Plus bête qu'un cheval. Il ne comprend pas le concept de fuite.

Magie(s)	N'en utilise pas vraiment.
Rés. magique	Tout devrait l'affecter.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	Soit ils sont immobiles, soit ils vous poursuivent maladroitement sans relâche. Dans un cas comme dans l'autre, ils déversent leur acide sur quiconque les approche.
Butin	Possède parfois des objets magiques
EXP rapportée	1960
Description	Les dragons de cuivres semblent préférer les milieux rocheux relativement chauds. Plus calmes que les dragon rouges ou d'argent, ils ne se déplacent pas beaucoup. Ils battent de leurs ailes rouges quand une proie approche, mais comme ils ne volent plus depuis belle lurette et ont pris de l'embonpoint, ça ne sert à rien. Ces dragons crachent de l'acide pour tuer leurs proies, ce qui fait fondre leurs os et attendrit leur viande pour qu'elle soit plus digérable. Cet acide corrode le fer : évitez donc d'utiliser des armes en fer contre ce monstre.



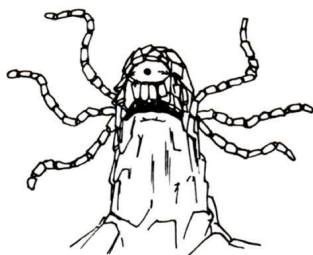
Nom	Élément feu
Vitalité	4000
Attaque	N'attaque pas, mais vous vous brûlerez en l'approchant...
Pts ATQ	Inconnu
Défense	N'a pas besoin d'armure.
Pts DÉF	Si vous ne craignez pas d'être brûlé, vous devriez le vaincre.
Mobilité	100
Intellig.	Aucune

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Insensible aux magies autres que celles d'eau.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	Il n'est pas certain qu'un feu ait un caractère. Il n'est pas plus gentil ou méchant que le feu créé par une allumette...
Butin	Ses flammes affaiblies peuvent faire office de lampe.
EXP rapportée	20 ou plus
Description	Des flammes brûlant pour l'éternité. Ces flammes teignent constamment leurs environs de rouge, et sans parler de mirage, on pourrait soi-disant y voir un homme brûler dans la souffrance, ce qui a de quoi faire froid dans le dos. Certains pensent qu'il s'agit d'un feu de l'enfer, d'autres qu'il s'agit d'un feu sacré protégeant un sanctuaire antique. Cependant, les athées rejettent cette théorie et sont persuadés que ce n'est qu'une source de pétrole souterraine ayant naturellement pris feu. Ils y voient pour preuve que certains ont été éteints.



Nom	Enjambeur géant
Vitalité	6800 ou plus
Attaque	Frappe alternativement de ses 2 pattes sauteuses et assène des coups de boule.
Pts ATQ	2100
Défense	Un exoderme aussi dur qu'une plaque de fer recouvre 70 % de son corps.
Pts DÉF	1000 (mais côtés : 500 et dos sans défense)
Mobilité	63

Intelligence	Pas assez intelligent pour planifier, il ne sait que courir des lieues inlassablement.
Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Tout l'affecte.
Groupes	3 à 9 individus
Comportement	Tant que son espèce n'est pas menacée, rien ni personne ne peut le perturber, mais si menace il y a, son instinct de survie l'emportera dans une rage dévastatrice.
Butin	Juste un peu d'or.
EXP rapportée	210
Description	Les enjambeurs géants sont une race d'oiseaux ayant perdu leurs plumes pour silloner les terres. Herbivores relativement massifs, ces ovipares pondent des œufs extrêmement nutritifs attirant les braconniers, et de ce fait, après avoir frôlé l'extinction, cet animal autrefois pacifique est devenu irritable et assez dangereux. Les enjambeurs savent instinctivement ce que les humains ont failli faire à leur espèce, ils s'en méfient donc à raison.



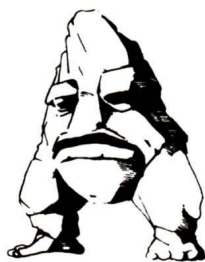
Nom	Enrocheur
Vitalité	8400
Attaque	Ses 6 longs tentacules attaquent avec poison à 50 pieds à la ronde.
Pts ATQ	9375
Défense	Peau épaisse et rigide comme de l'écorce, peu endommageable.
Pts DÉF	1500 (mais son dos, à l'angle mort des tentacules, est plus faible.)
Mobilité	Il ne se déplace pas, mais la vitesse de ses tentacules est de 68.
Intellig.	Peu futé, mais sait limiter ses attaques aux humains et aux bêtes.

Magie(s)	Il n'a pas d'attaque magique mais peut sceller la magie par sa magie.
Rés. magique	Résiste aux magies élémentales ou météorologiques (feu, eau, foudre) et annihile le poison.
Groupes	3 à 9 individus
Comportement	L'enrocheur ne se déplace pas. Il est donc plus sage de ne pas l'approcher, mais si vous n'avez pas le choix, l'attaquer de dos est la meilleure stratégie.
Butin	Un enrocheur possède probablement quelque chose.
EXP rapportée	240
Description	L'enrocheur est une créature immobile à l'aspect rebutant. Son apparence botanique cache un caractère combatif : on peut ainsi le considérer comme une sorte de gardien. Le fait qu'on ne les retrouve jamais seuls appuierait cette hypothèse. Leurs 6 tentacules peuvent égaler la force de 2 combattants. Ces tentacules véhiculent un poison engourdissant, et un simple contact d'un tentacule contre la peau peut paralyser dans les 2 minutes qui suivent pendant 10 heures. Cela ne serait pas dangereux sans compter la proximité de créatures mangeuses d'hommes au voisinage des enrocheurs.



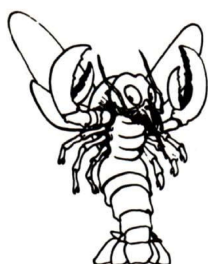
Nom	Frelon
Vitalité	9000
Attaque	Plonge en brandissant son dard de 15 pouces.
Pts ATQ	3000
Défense	Sa carapace est fine et fragile pour optimiser sa célérité.
Pts DÉF	Si vous arrivez à toucher de votre épée un frelon arrivant à toute vitesse, il en souffrira grandement.
Mobilité	100
Intellig.	Capable de différencier l'homme des autres animaux.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Tout fonctionne, magie de feu comme d'eau... si vous ne le ratez pas.
Groupes	1 à 9 individus. Cependant, il est rare de les trouver à moins de 4.
Comportement	Quand il voit un humain, il plonge sur lui. Sa visée étant très précise, si cela arrive, il vaut mieux éviter de lui tourner le dos, car le cœur pourrait finir transpercé par derrière.
Butin	Ne possède rien de grande valeur.
EXP rapportée	200
Description	Vespidés géants de plusieurs pieds, très agiles malgré leur taille. Ils volent à plusieurs dizaines de mètres par seconde. Ils attaquent de préférence les hommes et les grands mammifères. Leur grand dard pointu, plus dur que l'acier, transperce les points faibles, et leurs grandes mandibules mâchent la chair. Imaginez en gros une guêpe géante. En revanche, comme leur corps est assez fragile, vous pouvez les éliminer d'un seul coup d'épée si vous arrivez à gérer leur vitesse.



Nom	Galebduhr
Vitalité	2996000-305000
Attaque	Charge de toute sa masse rocheuse.
Pts ATQ	100000
Défense	Tout son corps est une armure. Purement rocheux, tout de même...
Pts DÉF	37500 ou plus.
Mobilité	55
Intellig.	Nous considérons ce géant de pierre aussi lucide qu'un caillou.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Insensible à toutes les magies sauf <i>Aiguille</i> , <i>Mittar</i> et <i>Tilte</i> .
Groupes	1 à 3 individus.
Comportement	Semble toujours dormir. Le seul indice pour le différencier d'un rocher est son œil alors fermé, mais cela ne suffit généralement pas à le repérer.
Butin	Ne possède globalement rien de bien utile
EXP rapportée	1150
Description	Les galebduhrs sont des esprits de roche. Loin d'être agressifs, il ne font habituellement que menacer les imprudents. La raison est simple : ils ne veulent pas être dérangés durant leur sieste par de bruyants petits êtres. Certains téméraires s'attaquent à eux, mais soyons honnêtes : ce n'est pas très intelligent. Certes, le défi a de quoi exciter un épéiste, mais son arme en souffrira méchamment, et un galebduhr énervé peut écraser un homme comme une mouche.



Nom	Garbug
Vitalité	600
Attaque	Fouette avec ses deux antennes et ses deux pinces.
Pts ATQ	213
Défense	Une carapace segmentée protège sa viande. La fine membrane joignant ses segments est son point faible.
Pts DÉF	71 (côtés : 57 ; dos : 43)
Mobilité	31

Intellig.	Vous avez déjà entendu parler d'un bernard-l'hermite intelligent ? Nous non plus.
Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Pouvant vivre sous l'eau, <i>Déluge</i> le favorise. <i>Feu</i> , en revanche, produira un doux fumet.
Groupes	3 à 8 individus.
Comportement	Les garbugs se divisent grossièrement en deux types : les opportunistes, imperturbables, n'essayant même pas d'attaquer les intrus, et les assaillants, tentant de prendre le dessus.
Butin	Les garbugs ne possèdent rien d'intéressant.
EXP rapportée	40-60
Description	Un grand bernard-l'hermite hexapode pouvant apparemment voler avec les petites ailes se trouvant dans son dos. De ses 6 antennes, seules 2 sont assez développées pour servir d'arme, et il semblerait qu'il s'énervé si on les lui touche. Normalement carnivore, mais certains sont herbivores et n'attaquent donc jamais l'homme. Selon les autochtones, la viande du garbug est infecte mais riche en protéines, et les carapaces des plus gros sont utilisées (comme les écailles de tortue) pour faire des chaussepieds.



Nom	Géant de feu
Vitalité	109000-110000
Attaque	Jette des boules de feu ou du magma.
Pts ATQ	90000
Défense	Aucune information à ce sujet.
Pts DÉF	On pense que cette valeur monumentale, car nul ne l'a surpassée.
Mobilité	106
Intellig.	Semble expert du dressage de chien de chasse.

Magie(s)	Même s'il peut lancer des boules de feu, ce n'est pas de la magie. Rien à craindre de ce côté.
Rés. magique	Comme le suggère son nom, le feu ne l'affecte pas. L'eau est sûrement son point faible.
Groupes	1 à 3 individus
Comportement	Poursuit tout homme qu'il aperçoit en lui jettant des boules de feu pour le réduire en cendres. Extrêmement rapide, il ne laisse aucun moyen de défense. Si vous en rencontrez un, esquiviez tout en attaquant ou fuyez avant qu'il ne soit trop proche.
Butin	Possède très rarement un anneau mystérieux.
EXP rapportée	1100
Description	Les géants de feu sont vus comme des démons nés des feux de l'enfer. Descendants du feu, ils évitent logiquement l'eau. On raconte qu'un sang de magma coule dans leurs veines, toute personne tentant de les toucher finissant gravement brûlée. Leurs bras, dépassant en diamètre celui d'un enfant, peuvent lancer des rochers à 19 pieds de distance. Les abattre à l'épée est possible, mais l'épée peut finir inutilisable dans l'opération. Si vous êtes sans armure, son sang peut gravement vous brûler.



Nom	Gelée ocre
Vitalité	100
Attaque	Secrète un puissant acide quand elle s'excite.
Pts ATQ	60
Défense	Sa peau gélatineuse.
Pts DÉF	90
Mobilité	15-20 environ
Intellig.	Perçoit son environnement par le toucher.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Sa peau n'étant pas conductible, <i>Foudre</i> ne lui fait aucun effet.
Groupes	1 à 6 individus
Comportement	Forme des tentacules en toutes directions, s'excite quand elle sent l'odeur d'une proie et la pourchasse alors pour l'envelopper en sécrétant un acide puissant.
Butin	On trouve parfois quelques pépites de métal dans ses entrailles.
EXP rapportée	10
Description	La gelée ocre est une amibe géante vivant dans les grottes assez humides, parfaitement à l'écart des rayons ultraviolets et jaillit des fissures des rochers pour recouvrir et digérer ses proies à l'aide d'un acide dissolvant la chair. Une fois les protéines animales digérées, il arrive qu'il reste une flaque de fibre musculaire évacuée en même temps que d'autres fluides corporels. On retrouve parfois des pépites de métal dans la gelée ocre et on suppose que c'est parce que l'or ou l'argent bouche ses boyaux sans pouvoir être digéré. Ce métal proviendrait sûrement des possessions de ses victimes humaines et gobelines.



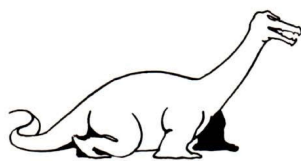
Nom	Gobelin
Vitalité	400
Attaque	Une lance primitive solide à la hampe grossièrement taillée.
Pts ATQ	70
Défense	Armure de cuir résistante aux coupures mais pas aux percées.
Pts DÉF	58 (côtés : 21 ; dos : 17) – De dos, la tête est le point le plus faible.
Mobilité	38
Intellig.	Trop bête pour avoir conscience de sa méchanceté.

Magie(s)	Indisposé à la magie de naissance.
Rés. magique	Tente de contrer la magie en agitant son arme, mais ça ne marche jamais.
Groupes	2 à 9 individus
Comportement	S'il trouve un homme, il l'attaque. Même s'ils feignent le désintérêt, ne gardez pas votre arme dans son fourreau. Leur tactique favorite est d'attaquer les victimes insouciantes de dos.
Butin	Extrêmement attaché à l'or, il en a immanquablement sur lui.
EXP rapportée	20
Description	Les gobelins ressemblent à d'ignobles petits hommes au regard rouge et méchant, vous ne vous y tromperez pas. Ils aiment la tyrannie, et le gobelin le plus fort est désigné roi. On pense qu'ils vivaient autrefois à la surface, mais il évitent aujourd'hui la lumière du soleil comme la peste. Ce peuple haïssable a la peau couleur glaise et l'esprit cruel et tordu. Attirés par l'or à un point déraisonnable, ils commettent des massacres pour en acquérir. Il n'est pour ainsi dire pas rare que ces massacres aient pour cible leurs propres comparses.



Nom	Grell
Vitalité	53100
Attaque	Sa dizaine de tentacules empoisonnées paralysent sa cible, prête à tomber dans sa gueule grande ouverte.
Pts ATQ	12900
Défense	Les tentacules attrapent les épées pour se défendre.
Pts DÉF	3700 (côtés : 1110 ; dos vulnérable hors d'atteinte des tentacules.)
Mobilité	91

Intellig.	Peu futé, il possède malgré tout un instinct surnaturel.
Magie(s)	Aucune magie offensive, mais tout de même un bouclier magique.
Rés. magique	<i>Foudre</i> ne l'affecte pas. Les autres magies font la moitié de leurs dégâts.
Groupes	3 à 8 individus
Comportement	Indiscernable du groupe. Son comportement en tant qu'espèce est difficile à définir, mais il semblerait que tous soient surtout mus par leur appétit.
Butin	Le corps du grell est gorgé de poison.
EXP rapportée	7800
Description	Les grells sont des plantes carnivores poussant surtout dans les ruines et dans l'obscurité, capables de se déplacer d'elles-mêmes. De ce fait, ils sont un vrai danger pour l'homme, leurs attaques plongeantes étant bien souvent fatales. La dizaine de gros tentacules grouillant au bord de leur gueule baveuse, sécrétant un suc digestif pouvant dissoudre même le métal, peuvent non seulement empoisonner mais aussi les protéger efficacement de face et de côté. Un bon coup d'épée dans leur dos nu devrait vous épargner bien des soucis pour les tuer.



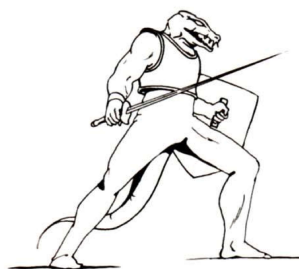
Nom	Guivre ardente
Vitalité	39600-59900
Attaque	Crache du feu ou un fluide prenant feu au contact de la peau.
Pts ATQ	5000-15300
Défense	Contrairement aux dragons, sa peau est dure mais pas assez pour parer une lame.
Pts DÉF	Incroyablement vulnérable aux armes.
Mobilité	76-98

Intelligence	On doute qu'elle en ait une, mais le mystère reste entier.
Magie(s)	En plus de cracher du feu, elle utilise aussi la magie <i>Feu</i> .
Rés. magique	Comme elle manipule le feu, il ne l'affecte pas.
Groupes	Seule ou en bande.
Comportement	Attaque insouciamment tout ce qui passe dans son champ de vision. Cependant, un peu lente à la détente, elle ne parvient pas à rattraper une proie résolue à fuir.
Butin	On trouve parfois une gemme dans sa chair.
EXP rapportée	600-630
Description	La guivre ardente est un grand reptile ayant prospéré au Mésozoïque habitant les terrains rocaillieux, en d'autres termes, une sorte de dragon. Ayant évité l'extinction à l'ère glaciaire en se réchauffant du feu qu'elles crachaient, on les voit encore de nos jours assez souvent. Ses fluides corporels prennent feu dans l'air humide au contact d'autres êtres vivants. Elles n'attaqueraient ainsi que 5 fois par jour au plus, mais comme ça ne leur coûte aucun effort, elles pourraient le faire inlassablement. On pense donc qu'elles perdent des années de vie à chaque affrontement, même si elles ne subissent aucune blessure.



Nom	Homme des neiges
Vitalité	11900-12600
Attaque	Son effroyable poing peut briser même la pierre, et il provoque des blizzards magiques.
Pts ATQ	5750
Défense	Son corps est recouvert d'une longue toison blanche.
Pts DÉF	Épée, lance ou hache le blessent sans problème si le coup l'atteint.
Mobilité	50, car très gros, il est forcément assez maladroit dans ses gestes.

Intellig.	On l'estime son intellect semblable à celui d'homo erectus.
Magie(s)	Provoque constamment des blizzards autour de lui pour tuer les imprudents par gel.
Rés. magique	Les magies d'eau, inutiles, se gèlent littéralement à son contact. Le feu est un meilleur choix.
Groupes	Il est rare d'en trouver des solitaires. Ils vont plutôt par groupes de 4 à 9.
Comportement	Pour les hommes des neiges, la chaleur est une nuisance. Envers les humains en particulier, leur haine raciale est sans limite : leurs poings et force sont les outils d'une mort certaine.
Butin	Possède parfois des provisions abondantes.
EXP rapportée	250
Description	La légende veut que les hommes des neiges vivent en solitaire dans les montagnes à -30°C. Cependant, ils peuvent en groupe créer artificiellement par magie un environnement glacé adapté, partout à l'écart du soleil. Leur grand corps, atteignant 8 pieds, est recouvert d'une épaisse toison. N'ayant pas dépassé leur stade primitif, ils combattent encore aujourd'hui les humains, comme du temps de leurs ancêtres, du fait d'une haine durable envers eux.



Nom	Homme-lézard
Vitalité	2000-2500 (les plus vieux sont généralement plus faibles)
Attaque	Les jeunes avec une épée, les vieux avec la magie.
Pts ATQ	Les jeunes 1120, les vieux utilisent seulement la magie.
Défense	Tous portent sans exception une armure spécifique à leur peuple.
Pts DÉF	250 (côtés : 75 ; dos sans défense)
Mobilité	35-50 (les plus vieux sont étonnamment les plus rapides)
Intellig.	Assez réfléchis pour créer leur culture et même leur philosophie.

Magie(s)	Les plus vieux utilisent des magies d'eau, notamment pour attaquer.
Rés. magique	Les magies d'eau sont faibles contre eux, et même <i>Aiguille</i> et <i>Mittar</i> sont inefficaces.
Groupes	Les jeunes sont entre 5 et 9, les vieux, 5 au maximum.
Comportement	Belligères, surtout envers les humains, dont ils adorent la chair et qu'ils attaquent au premier regard, en particulier en cas de famine. Rien ne les arrête, même si leurs alliés sont décimés.
Butin	Possèdent très fréquemment des remèdes ou des objets magiques.
EXP rapportée	90-130
Description	Anthropomorphes ayant prospéré autrefois, ils avaient bâti une civilisation rayonnante, mais leur goût prononcé pour la guerre n'ayant jamais faibli, à force de batailler contre les humains, il n'en est plus resté que de petites communautés archaïques. Leur caractère est affreusement semblable à celui des crocodiles. Remercions le destin de nous avoir laissé assister à leur destruction, car notre chair est pour eux le plus beau des festins. Bien qu'omnivores, ils ne connaissent rien de meilleur que la viande d'un homme musclé et voient donc comme un acte héroïque de mettre en jeu sa vie pour chasser l'humain.



Nom	Horde-tonnerre
Vitalité	1100
Attaque	Son attaque directe est de charger de toute sa masse, mais les violentes secousses qu'il provoque attaquent aussi indirectement.
Pts ATQ	700
Défense	Sa carapace argentée semble aussi épaisse qu'une plaque de fer.
Pts DÉF	450 (mais seulement 210 aux interstices du flan de sa carapace)
Mobilité	Dépend de la corpulence, mais pour les plus gros, 30
Intellig.	C'est un être bon, sans aucune malveillance.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Tout l'affecte, mais utiliser la magie sur lui ne semble pas pour autant le meilleur choix.
Groupes	1 à 9 individus. On raconte que faire face à 9 d'entre eux ferait trembler même les héros.
Comportement	Caractère très calme. Cependant, vous ne devriez pas l'approcher naïvement pour autant. Un horde-tonnerre peut vous écraser sans s'en rendre compte dans un moment de distraction.
Butin	De nombreuses choses s'accumulent dans son ventre, mais la plupart sont des déchets.
EXP rapportée	120
Description	Le horde-tonnerre, sorte de chenille géante, est souvent enfoncé dans les sables, le dos à l'air. On connaît peu son régime, mais s'il est très calme et n'attaque presque pas les êtres vivants, quand il se lance en avant, de violentes secousses de magnitude 5 à 7 ont lieu à des miles à la ronde, ce qui fait paniquer les animaux terrestres, humains inclus. Ces derniers restent donc à bonne distance d'eux. Une légende raconte qu'un homme aurait tenté d'asservir un continent en contrôlant des horde-tonnerre, mais que le troupeau, fuyant vers l'orient, l'aurait écrasé.



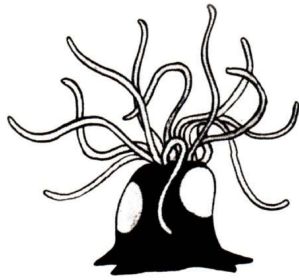
Nom	Insecte assassin
Vitalité	300 (mâle et femelle forment une entité)
Attaque	Mord les mammifères de ses mandibules paralysantes.
Pts ATQ	43200
Défense	Assez faible, mais sa vivacité de vol compense cela.
Pts DÉF	50 (en vol)
Mobilité	60
Intellig.	Agit par instinct de survie

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Faible à toutes les magies.
Groupes	1 à 9 couples
Comportement	Foncent sur les mammifères (humains inclus, bien sûr) dès qu'ils les repèrent.
Butin	La poudre de leurs ailes est un traitement extrêmement efficace.
EXP rapportée	60
Description	Ce maudit insecte use du corps des mammifère pour pondre et faire grandir ses larves. Les couples sont synchrones : le mâle paralyse la victime trouvée, la femelle plante son oviscapte sous sa peau et y pond des œufs en divers endroits. Ceux-ci éclosent dans les 10 heures suivantes et les larves commencent alors à ronger les tissus de l'intérieur. Ils atteignent leur forme adulte en l'espace de 2 semaines et percent la peau de l'hôte pour prendre leur envol. La plupart de ces insectes de malheur ont été exterminés, mais il reste toujours quelques survivants. Le choix d'hôtes mammifères est encore inexpliqué, mais une hypothèse est qu'ils auraient besoin d'un environnement à la température stable pour faire éclore leurs œufs.



Nom	Isis
Vitalité	381100
Attaque	Apporte la mort à tout être par sa magie.
Pts ATQ	1000000 (quand elle utilise sa magie)
Défense	Revêt une robe enchantée parant attaques physiques et magiques.
Pts DÉF	200000
Mobilité	178
Intellig.	Dépasse l'intellect humain, atteint des sommets divins.

Magie(s)	Utilise une magie apportant la mort.
Rés. magique	Résiste à toutes les magies.
Groupes	Toujours seule.
Comportement	Libre de faire ce qu'elle veut, de voler comme de devenir invisible. Elle apparaît devant les humains qu'elle voit pour leur apporter une mort certaine.
Butin	Inconnu
EXP rapportée	2300
Description	Une ancienne déesse ? Les rumeurs sont si nombreuses que la vérité est inaccessible. Isis est immortelle. Même une épée magique ne peut que la faire disparaître quelque instant avant de réapparaître devant l'assaillant. Isis verrait la mort comme une libération de la douleur inhérente à la vie que vivent ces pauvres créatures que les dieux n'auraient pas dû concevoir. Cette déesse a sombré dans la folie.



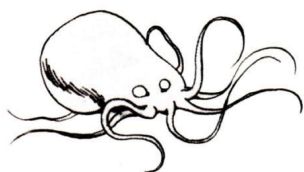
Nom	Itzamna
Vitalité	8100
Attaque	Tend les longs tentacules empoisonnés surmontant son corps.
Pts ATQ	100
Défense	Sa peau gélatineuse ne résisterait pas même à une dague.
Pts DÉF	Il est peu probable qu'elle oppose la moindre résistance notable.
Mobilité	70
Intellig.	Seul l'instinct de prédater et d'avaler.

Magie(s)	Sous l'eau, elle peut hypnotiser ses proies, mais cette capacité est limitée en surface.
Rés. magique	Les magies d'eau ont sur elle l'effet inverse de l'effet escompté.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	2 types : immobile pour attraper les proies volant à basse altitude ou mobile pour attraper sa proie après l'avoir hypnotisée avec une technique similaire à <i>Aiguille</i> .
Butin	Parfois, on retrouve les reliques pécuniaires ou magiques des hommes qu'elle a consommés.
EXP rapportée	150
Description	Évolution de l'anémone de mer, sa peau gélatineuse absorbe l'oxygène nécessaire à sa survie aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. De ce fait, elle peut survivre dans ces deux milieux, mais il semblerait qu'elle ne monte sur terre que pour se nourrir et subsiste sous l'eau le reste du temps. Son évolution l'a rendue plus sensible au goût les mammifères qu'à celui des poissons. Elle consomme occasionnellement des humains, mais plus habituée à la prédation immobile, elle peine à poursuivre ses proies, ce qui lui laisse peu de chances contre ces derniers. Il paraît que le sang vert qui coule dans ses veines peut guérir les blessures.



Nom	Ixchel
Vitalité	101300
Attaque	Les longs tentacules qu'elle déploie envoient des magies sordides.
Pts ATQ	Les attaques normales ne dépassent pas les 93000.
Défense	Elle n'a qu'une peau très molle comme celle d'un poulpe.
Pts DÉF	Trop faible pour qu'on y appose une valeur, mais son dos est particulièrement fragile.
Mobilité	96

Intelligence	Semble prédire avec précision les mouvements ennemis.
Magie(s)	Utilise une magie transformant la matière en énergie pour croître de manière explosive.
Rés. magique	Les magies l'affectent autant qu'un coup dans l'eau, sauf celles de feu et de foudre.
Groupes	3 ou 6 individus.
Comportement	Quand elle trouve une proie, elle arrive inmanquablement dans son dos pour lui affliger son affreux sortilège. Elle n'attaque physiquement que si sa magie ne fonctionne pas assez.
Butin	Possède parfois un bouclier magique.
EXP rapportée	1600
Description	L'ixchel est une créature si étrange que beaucoup pensent sérieusement qu'il pourrait s'agir d'une forme de vie extraterrestre. Plutôt que de tuer normalement, elles préfèrent aspirer toute l'énergie de leurs proies en les transformant avec leur affreuse magie pour se maintenir en vie, et ce ne semble pas être qu'une simple rumeur. Même si la marche ondulante de leurs 10 petites pattes rappelle celle du mille-patte et que leur « tête » ressemble à s'y méprendre à une fleur, nous sommes encore loin d'avoir découvert tous ses secrets.



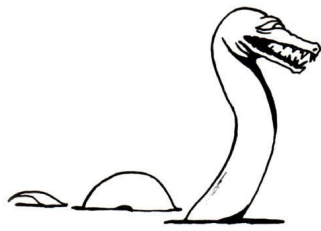
Nom	Kraken
Vitalité	Les moins gros : 500 ; les plus gros : 1000
Attaque	Les coups de ses 8 longs tentacules rouges dotés de ventouses ont une puissance destructrice insoupçonnée.
Pts ATQ	Les moins gros : 150 ; les plus gros : 600
Défense	Sa peau épaisse et caoutchouteuse ne se laisse pas percer par une simple dague, ce qui rend les coups fatals difficiles à porter.
Pts DÉF	50 (côtés : 30 ; dos : 20)
Mobilité	48

Intelligence	On constate un instinct de survie atrocement développé.
Magie(s)	Aucune, mais il répand son encre en toutes directions pour affaiblir le champs de vision.
Rés. magique	Venant de l'eau, <i>Déluge</i> ne lui déjà aucun dégât et il s'en retrouve même revigoré.
Groupes	1 à 9 individus (grande probabilité d'en trouver 8 ou 9 regroupés autour de leur nid)
Comportement	Les plus petits, autrement dit les juvéniles, prennent toujours la fuite, tandis que les plus gros passent toujours à l'attaque. Il paraît d'ailleurs que les plus gros peuvent voler.
Butin	Les plus petits peuvent nourrir, le sang des plus gros peut servir de remède.
EXP rapportée	60
Description	Les krakens, aussi appelés démons des mers, sont tristement célèbres pour tous les bateaux qu'ils ont étreints jusqu'au naufrage. Le plus grand connu à ce jour, immortalisé par un prêtre de Bergen, ferait au moins 12,5 miles. Cependant, il est très probable que ce prêtre ait confondu avec un kraken à cause de la grande brume ce jour-là une petite île sur laquelle son bateau avait manqué de s'accrocher. Il s'était saoulé avec du vin réservé aux messes pour faire passer son mal de mer durant ce voyage.



Nom	Lamproie
Vitalité	14900
Attaque	Sa féroce dentité est circulaire. Attaque comme une anguille.
Pts ATQ	10000
Défense	Sa peau extrêmement souple agrippe les épées ou les lances.
Pts DÉF	1525 (si vous l'attaquez de l'extérieur, sa défense est constante)
Mobilité	63 (cela correspond à sa vitesse pour déplacer son long corps)
Intellig.	Sait faire baisser leur garde aux animaux pour qu'ils s'approchent.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	<i>Aiguille</i> et <i>Mittar</i> n'ont aucun effet sur elle. En revanche, les autres magies fonctionnent bien.
Groupes	1 à 4 individus.
Comportement	Reste immobile comme un tronc pour rassurer ses proies puis attaque brusquement quand elles arrivent à proximité d'elle.
Butin	On trouve parfois une gemme dans ses entrailles.
EXP rapportée	630
Description	Les lamproies sont des carnivores bien connus. Peu ont survécu jusqu'aujourd'hui et elles ne sont plus aussi dangereuses qu'autrefois, mais soyez vigilants à ne pas les confondre avec des plantes. Contrairement aux serpents, elles mordent leur proie avant de l'avaler. Ces créatures n'ont pas d'autre organe sensoriel que leur bouche, mais elles pourraient sentir la chaleur animale avec tout leur corps, et c'est sûrement pourquoi on les trouve fréquemment dans les lieux froids ou inondés, pour garder leur peau à basse température.



Nom	Lamproie terrestre
Vitalité	1400 (pour les moins vigoureuses)
Attaque	Suce le sang de ses 2 crochets et fouette de sa queue effilée.
Pts ATQ	730
Défense	De dures écailles bloquant les coups des armes tranchantes.
Pts DÉF	500 (côtés : 260 ; cou / dos : 160)
Mobilité	68

Intellig. N'écoute que son instinct lui intimant de chercher du sang frais.

Magie(s)	Certains prétendent qu'elle maîtrise une magie paralysante, mais il s'agit sûrement d'une confusion avec l'effet de son venin.
Rés. magique	Mis à part les magies illusoires, toutes devraient bien fonctionner.
Groupes	1 à 8 individus
Comportement	Tournent fébrilement dans leur territoire. Ce mouvement peut sembler illogique, mais si une proie entre dans ce territoire, toutes l'attaqueront de concert.
Butin	Rien de bien probant.
EXP rapportée	110
Description	Un serpent vampire dont la vision dégradée est compensée par un flair affûté très sensible à l'odeur du sang. Même si peu nombreux, ils agissent en groupe. Ils détectent non seulement l'odeur du sang mais aussi celles de la sueur et de la respiration et réagissent en fonction de sa nature. Les odeurs métalliques affolent les sens de la lamproie, ce qui garantit à ceux vêtus d'une armure de métal un passage paisible dans leur territoire. Lors du vampirisme, leurs 2 crochets secrètent un poison paralysant pour éviter que leurs crochets finissent brisés par les mouvements de la proie. Leur taille est de 3 pieds.



Nom	Lilith
Vitalité	10000
Attaque	Envoie des arcs électriques sur les hommes.
Pts ATQ	Pas d'attaque physique, mais la foudre inflige 25000.
Défense	Son corps ne peut être blessé par aucune arme classique.
Pts DÉF	20000 partout. Seule une arme magique peut briser cette défense.
Mobilité	100

Intellig. Supérieure à celle de l'homme. En plus, elle est vicieuse.

Magie(s)	Envoie des arcs électriques. Un homme sans défense finirait carbonisé sur le coup.
Rés. magique	Les magies affectant les êtres vivants (<i>Poison</i> , <i>Corrosion</i> , <i>Mort</i>) ne l'affectent pas du tout.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	Attaque seulement les humains. Gêne la visée des magies par téléportation et prend l'initiative en envoyant de la foudre.
Butin	Possède de l'or.
EXP rapportée	1000
Description	Les liliths, parfois vues comme des anges déchus, sont des symboles errants de la nuit apparaissant dans des recoins sombres et isolés pour offrir les âmes humaines au roi des ténèbres. Elles apparaîtraient à la surface comme de grandes femmes à la chevelure noire épars, mais sous terre où règnent les ténèbres, elles révèlent leurs vraies couleurs. Leur corps est immatériel, intangible. Ce sont des corps astraux, qu'on ne peut ni toucher ni érafler. De ce fait, seules la magie ou une arme magique peut les vaincre.



Nom	Limace géante
Vitalité	1600
Attaque	Crache un acide corrosif sur sa cible au premier regard. Sa précision est impressionnante.
Pts ATQ	560
Défense	Sa peau caoutchouteuse épaisse ne défend que contre les percées.
Pts DÉF	275 (côtés : 250 ; dos : 55)
Mobilité	35

Intelligence	Comparé à son gros corps, son cerveau est ridiculement petit, à peine la taille d'une noix.
Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Aucune magie n'est spécialement inefficace, mais <i>Feu</i> donne les meilleurs résultats.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	Ses mouvements sont lents, ce qui la ralentit pour se réorienter quand sa proie bouge autour d'elle. Faites cependant attention à ce qu'elles ne vous encerclent pas, si elles sont plusieurs.
Butin	Des objets comme des fioles ou des gemmes se retrouvent parfois dans son estomac.
EXP rapportée	130
Description	Cette limace géante a la peau épaisse et rebondie, ce qui réduit l'impact des armes perçantes. Elle crache de l'acide corrosif pour éliminer les obstacles sur sa route, vivants ou non, même de loin. Elle est lente, mais abattre un mur n'est pas une difficulté pour elle. Sa langue en forme de lime lui sert parfois à creuser le sol, mais on ne sait pas vraiment dans quel but. Omnivore, elle avale tout sans savoir si elle peut le digérer, mais son estomac semble tenir le coup. De ce fait, on retrouve souvent des objets précieux dans son ventre.



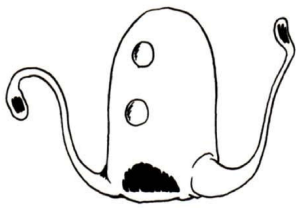
Nom	Mantari
Vitalité	7800
Attaque	Vrille sa cible du bout de sa queue pliée, pointu comme une lance.
Pts ATQ	7200 maximum, 6675 si l'attaque est déviée.
Défense	Sa chair est rebondie mais sans défense.
Pts DÉF	Défense quasi-nulle, mais ses mouvements compliquent l'attaque.
Mobilité	54

Intellig.	Sait reconnaître les points sensibles du système nerveux ennemi.
Magie(s)	Ne maîtrise aucune magie offensive, mais peut percevoir magiquement les ondes vitales.
Rés. magique	Tout peut l'affecter. En revanche, du fait de sa haute vitalité, il faut souvent plusieurs coups.
Groupes	Peu nombreux en général. Il arrive cependant parfois qu'ils soient 7 environ.
Comportement	Une créature vraiment embêtante. Quand il repère un être vivant depuis le ciel, il lui plonge toujours dessus pour l'attaquer et la mordiller. Seule exception : l'heure suivant un repas.
Butin	Inconnu
EXP rapportée	260
Description	Une raie volante. Ces mots devraient suffire à donner une idée de ce qu'est la mantari. Son envergure dépasse les 20 pieds. Quand ce démon des cieux apparaît, la plupart des créatures se retrouvent figées de peur, telles des grenouilles fixées par un serpent. Les hommes, mis à part les héros, ne sont pas une exception. Elles consomment surtout des rats mais ne font pas les difficiles pour satisfaire leur appétit sans fin. Les rats sont simplement plus nombreux. Si une mantari approche, déplacez-vous de manière erratique, car son gros corps est maladroit. Ne lui tournez pas le dos. Vous mettriez votre système nerveux en danger.



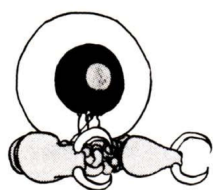
Nom	Medusa
Vitalité	516900
Attaque	Fixe de ses yeux maudits pour changer l'ennemi en pierre.
Pts ATQ	6700
Défense	À peine protégée d'habits de cuir.
Pts DÉF	1050 (côtés : 714 ; dos : 469)
Mobilité	143
Intellig.	Seules la haine et la tristesse existent pour elle.

Magie(s)	Quand elle les regarde, les humains se changent en pierre.
Rés. magique	Toutes les magies puissantes l'affectent.
Groupes	1 à 6 individus.
Comportement	Attaque de face tous les hommes qu'elle croise. Ne combat que rarement à main nue, préférant utiliser sa magie en fixant l'ennemi des yeux et en évitant ses coups.
Butin	Possède parfois des écrits dans la langue des dieux.
EXP rapportée	960
Description	L'effroyable medusa a une chevelure de serpents sifflant pour la prévenir du danger. Elles vivent le plus souvent dans des lieux entourés des statues des hommes que l'imprudence a perdus. Personne n'a jamais pu voir clairement le visage d'une medusa sans finir statufié. Le sang qui coule dans les veines des medusa est tout aussi dangereux, car il est corrosif et empoisonné. Les combattre est donc très ardu, comme le contact visuel n'est pas permis.



Nom	Mihstu
Vitalité	4300
Attaque	Attaque de ses tentacules aux crochets acérés comme des rasoirs.
Pts ATQ	2040
Défense	Aucune protection, puisque les blessures ne l'affectent que peu.
Pts DÉF	Nul ne résiste aux coups. Seule la vitalité retarde leur mort...
Mobilité	64
Intellig.	Son instinct combattant arrivant à maturité, on en voit le début.

Magie(s)	Use de magies de type poison. Celles-ci font plus mal et plus peur que ses coups physiques.
Rés. magique	Élevée, en contraste avec sa non-défense physique, sauf contre l'eau et le feu.
Groupes	2 à 8 individus
Comportement	Les tentacules du mihstu sont son arme finale, après avoir suffisamment endommagé sa cible.
Butin	Rien de constant.
EXP rapportée	260
Description	Le mihstu, comme beaucoup d'êtres troglodytes, aime le froid et l'humidité et hait la lumière. Son cerveau étant enveloppé d'une peau fluide, il change parfois de forme, mais on le trouve généralement flottant à une dizaine de pouces du sol. Son alimentation se compose surtout de protéines, qu'il obtient en ouvrant sa peau par en bas pour capturer animaux petits et grands (humains inclus), les digérer jusqu'à l'os par un suc puissant et les absorber directement avec son cerveau. Pendant ce temps, 3 heures environ, le mihstu, immobilisé, serait la cible d'autres créatures, vampires notamment. Les yochlols semblent particulièrement friands de leur sang.



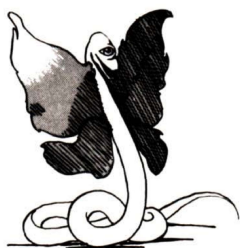
Nom	Monodrone
Vitalité	Mages faibles : 2500 ; Mages forts : 3500
Attaque	N'utilise presque que la magie pour attaquer à distance.
Pts ATQ	Faibles : 400 ; Forts : 700 (attaque magique)
Défense	Dénué de blindage, sa peau n'oppose aucune résistance aux coups.
Pts DÉF	Si faible qu'y associer une valeur serait trompeur.
Mobilité	Faibles : 85, plutôt rapides ; Forts : 65
Intellig.	Peu vif, mais son cerveau primaire est télépathe intraespèce.

Magie(s)	Utilise l'équivalent de <i>Aiguille</i> et <i>Mittar</i> en matérialisant ses émotions en puissantes vagues.
Rés. magique	Forme une sorte d'écran mental protecteur contre <i>Aiguille</i> , <i>Mittar</i> et <i>Feu</i> .
Groupes	Faibles : 1 ou 9 ; Forts : 1 à 5 individus.
Comportement	Les faibles fuient devant les humains. En revanche, les forts les maltraitent quand ils sont à portée de leur magie, les poursuivant si possible jusqu'à la mort.
Butin	Les faibles possèdent parfois des lampes, les forts parfois des lunettes.
EXP rapportée	100-150
Description	Les monodrones sont des créatures conçues par les hommes de l'Antiquité pour protéger les trésors et territoires sacrés. Les plus faibles servaient à éclairer la voie aux personnes autorisées et les plus forts pour attaquer les intrus, les surveiller et informer leurs « maîtres ». Aujourd'hui encore, alors leurs créateurs ont péri, les monodrones suivent toujours leurs ordres fidèlement, envoyant continuellement des rapports d'intrusion que personne ne lira.



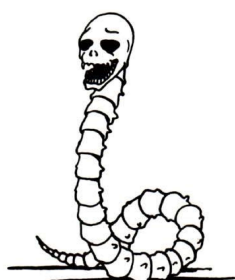
Nom	Myconide
Vitalité	4900-7600
Attaque	Disperse à des dizaines de pieds les spores au poison asphyxiant que contiennent sa tête en forme de chapeau.
Pts ATQ	10200
Défense	Son corps de mycète est faible aux attaques tranchantes verticales mais relativement résistant aux attaques tranchantes horizontales.
Pts DÉF	Sa défense en tant que telle est ridiculement faible.
Mobilité	50

Intelligence	Sa tête ne contient rien de plus que des spores.
Magie(s)	N'utilise jamais de magie. En revanche, son nuage de spores peut évoquer du brouillard.
Rés. magique	Le feu, la foudre et le poison aident involontairement à conserver ce mycète géant.
Groupes	5 individus au plus
Comportement	Haïssant la plupart des omnivores et herbivores, il les couvre de spores et les attaque jusqu'à ce qu'ils fuient. Plus qu'un comportement guerrier, on peut y voir un instinct de survie.
Butin	Inconnu
EXP rapportée	270
Description	Comme les souterrains humides et obscurs sont l'endroit idéal pour le développement des mycètes, l'évolution des myconides en ce qu'ils sont devenus, de véritables hommes-champignons, n'est peut-être pas si surprenante. Leur peuple n'est pas originellement belliqueux, mais du fait de leur morphologie spéciale, ils craignent énormément l'appétit des autres animaux et évitent qu'ils mordent leurs parties sensibles avec des spores dont l'inhalation fait suffoquer. Leur enveloppe est dure et peu comestible, mais leur chair est moelleuse comme le pain, fragrante et sans pareil. Ils se reproduisent en plantant leurs spores.



Nom	Naga
Vitalité	11300 (certains surpassent cette valeur)
Attaque	On ne lui connaît pas de mode d'attaque autre que magique.
Pts ATQ	7400
Défense	Les branchies couvrant le tiers de son corps le protègent.
Pts DÉF	1665 (côtés : 1245 ; dos : 495)
Mobilité	76
Intellig.	Il ne le laisse pas paraître, mais il est d'une grande sagesse.

Magie(s)	Utilise sa magie pour tout enflammer.
Rés. magique	Toute magie de type feu, poison ou foudre rebondit sur lui.
Groupes	3 à 9 individus
Comportement	Attaque généralement les hommes qu'il trouve. Ne tourne jamais le dos et n'aurait aucune pitié pour ceux lui tournent le leur.
Butin	Le corps du naga peut servir de nourriture ou de remède.
EXP rapportée	710
Description	Les nagas sont nettement divisés entre bons et mauvais. Les bons n'attaquent jamais l'homme et procureraient des enseignements aux bouddhistes fidèles tandis que les mauvais mangent les hommes ou peuvent déclarer que la destruction et la ruine sont la volonté des dieux avant de les chasser à la surface. Seuls les nagas repus agiraient ainsi... Les éveillés uniquement peuvent les différencier. Une théorie dit que les mauvais éloigneraient les infidèles des bons.



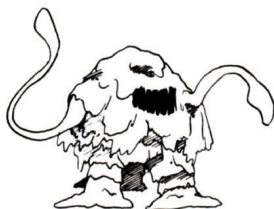
Nom	Nécrophidius
Vitalité	10000
Attaque	Pareil au serpent venimeux. Utilise la magie pour empoisonner.
Pts ATQ	7875
Défense	N'ayant pas d'armure, sa défense est très faible, mais sa vitalité compense cela.
Pts DÉF	Il n'ammortit aucun dégât physique.
Mobilité	100

Intelligence	Sait reconnaître l'odeur de l'or, mais est-ce vraiment signe d'intellect ?
Magie(s)	Son poison magique n'est utilisable qu'à courte portée.
Rés. magique	<i>Poison</i> étant de la même famille que sa magie, il ne l'affecte pas.
Groupes	Toujours 9 individus.
Comportement	Quand des êtres sentant l'or comme les hommes ou les gobelins approchent, il les encercle prestement et les assaille alors de poison. Il ne s'arrête que quand l'odeur de l'or s'estompe.
Butin	Laisse parfois derrière lui de la nourriture.
EXP rapportée	300
Description	Le nécrophidius est un serpent magique. De ce fait, il ne connaît nul repos et se faufile à la moindre odeur d'or et projette son poison spécial paralysant jusqu'à ce que tout l'or soit jeté à son pied. Il récupère tout de suite l'or jeté et s'enfuit on ne sait où. Les nécrophidius sont sûrement des créations de l'Antiquité, conçus pour protéger le trésor de leurs maîtres. Ils ne tuent jamais l'homme, mais les avares refusant de leur céder tout leur or finissent par mourir de soif et de fin si la paralysie dure trop longtemps.



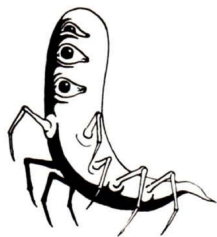
Nom	Néréïde
Vitalité	1900
Attaque	Charme les hommes par sa beauté... C'est une attaque, en un sens.
Pts ATQ	Aucune force physique. Nous ne comptons pas sa magie d'eau.
Défense	Une arme suffit à transpercer son frêle corps.
Pts DÉF	S'il fallait lui attribué une valeur, elle dépasserait 100000.
Mobilité	93
Intellig.	Connaît absolument tout seu l'eau.

Magie(s)	Maîtrise toutes les magies aquatiques, pour aider la nature comme pour attaquer.
Rés. magique	Les seules magies l'affectant sont les magies de feu.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	Entourent tout homme les rencontrant et se mettent à chanter en dansant.
Butin	Comme toutes les fées, elles peuvent posséder des objets magiques.
EXP rapportée	10
Description	Les néréïdes sont des fées des eaux, nombreuses au bord des plans d'eau purs. On doute qu'elles soient malveillantes envers l'homme. Leur chevelure leur descend jusqu'aux hanches, leur visage est magnifique et leur peau est superbe. Constamment en quête d'amour, elles approchent tout homme qu'elles trouvent d'un air gêné, ce qui fait fondre tous ces derniers. Ce n'est pas une mauvaise chose en soi, mais une fois qu'ils ont goûté à la douce vie à leurs côtés, difficile de revenir sur terre. Ce triste constat n'est pas spécifique aux néréïdes, il est applicable à toutes les fées.



Nom	Otyugh
Vitalité	154000 (pour les plus faibles)
Attaque	Répond des microbes par ses deux bras sales comme rien d'autre.
Pts ATQ	68250
Défense	Son corps rouge brique n'est qu'un ramassis de chair pourrie.
Pts DÉF	On pense que sa masse de points de vie est tout ce qui le défend.
Mobilité	106
Intellig.	On pense qu'il n'a rien dans la cervelle.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Tout l'affecte.
Groupes	Agit toujours par 9.
Comportement	Ses gestes sont balourds. Il arrive qu'il fuit, mais c'est plus souvent lui qui poursuit en agitant ses deux bras vers l'avant.
Butin	Renferme des maladies, donc soyez plutôt prudents.
EXP rapportée	1060
Description	L'otyugh est l'éboueur des souterrains. Assez joli titre pour signifier que cette pestilentielle et répugnante créature vit des déchets et restes alimentaires des autres monstres, dort au milieu des détritres et sert de vecteur à des pathogènes extrêmement virulents. Si possible, évitez de toucher un otyugh. Si vous vous y risquez, vous pourriez découvrir que vous faites partie des 88 % d'êtres vivants menacés à partir du lendemain d'une mort presque certaine suite aux horribles maladies qu'il transmet.



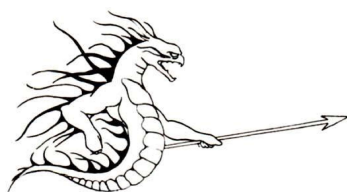
Nom	Ours-hibou
Vitalité	15100-17200
Attaque	Agite les griffes de ses 4 pattes originelles.
Pts ATQ	11500
Défense	Rien ne protège sa peau lustrée.
Pts DÉF	Sa force offensive est grande, mais sa défense bien au contraire.
Mobilité	67
Intellig.	Spécialement paramétré pour attaquer seulement les humains.

Magie(s)	Aucune, à notre grand soulagement.
Rés. magique	Tout l'affecte, mais les magies comme <i>Aiguille</i> et <i>Mittar</i> ne sont pas très utiles contre lui.
Groupes	3 à 9 individus
Comportement	Quand il repère une homme, il le poursuit jusqu'à la mort. Peu importe les blessures qu'il subit, le meurtre est sa seule raison d'être et son seul loisir.
Butin	Ne possède pas d'objets de haute valeur.
EXP rapportée	580
Description	Un monstre assassin conçu par un sorcier maléfique. Il peut survivre en tout lieu, mais il semble qu'ils soient restés plus nombreux à proximité de leurs maîtres, surtout dans les grottes. Les ours-hiboux sont à proprement parler des machines à tuer sanguinaires. De ce fait, ils sont très endurants mais leur défense est un angle mort de leur conception, tout comme les armées des pays invasifs. Cette arme vivante n'a pas besoin de manger. À la place, ils se nourrissent de leur propre vitalité, ce qui réduit leur espérance de vie. Cette pauvre créature n'a vraiment être créée que pour tuer, sur absolument tous les aspects.



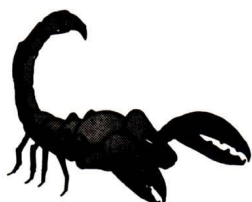
Nom	Raiden
Vitalité	Les plus forts : 50000 ou plus.
Attaque	Avec sa force, il peut briser des rochers jusqu'à 2 tonnes.
Pts ATQ	15000 (pour les plus forts)
Défense	Peut porter une armure faite de cuivre.
Pts DÉF	1500 avec armure (l'ouverture dans son dos est son point faible.)
Mobilité	60-90
Intellig.	Croit que la force fait tout.

Magie(s)	Aucune. Il considère la magie comme inutile.
Rés. magique	Tout l'affecte, mais contre sa haute vitalité, la magie n'est pas d'une grande aide, en effet.
Groupes	Les moins expérimentés vont en groupe de 9. Les autres forment de plus petits groupes.
Comportement	Les combats sont l'occasion pour lui d'exhiber sa force. Gagner étant son seul plaisir, c'est un vrai casse-pied : il court vers tous les adversaires qu'il trouve en hurlant de joie.
Butin	Possède souvent de l'or.
EXP rapportée	30-50
Description	Des êtres humains primitifs et inférieurs. Ils sont trapus, ont l'abdomen élongé et les jambes courtes. Pour eux, la vie ne tient qu'à la force, la qualité la plus importante à leurs yeux. Le problème, c'est qu'ils utilisent la leur pour leur plaisir en combattant. Ils n'ont que faire de leur semblables et vont toujours défier les êtres des autres espèces. Les plus forts trônent à la tête de leurs clans et y restent apparemment toute leur vie. Les morts au combat sont méprisés pour leur manque de courage.



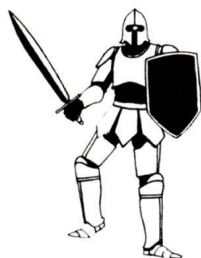
Nom	Salamandre
Vitalité	250000
Attaque	Tue avec sa lance enflammée et sa queue fouettante.
Pts ATQ	190750
Défense	Son corps, composé par l'élément feu, n'est affecté que par les armes magiques.
Pts DÉF	75000
Mobilité	130
Intellig.	Plus érudite que quiconque sur les quatre éléments naturels.

Magie(s)	Quand elle jette sa lance enflammée, elle se transforme en boule de feu.
Rés. magique	Mis à part par les magies d'eau, il résiste presque à toutes.
Groupes	3 à 5 individus
Comportement	Victime de l'animosité des humains, elle jette avec acharnement sur eux des lances, qu'elle génère à l'infini, jusqu'à ce qu'ils finissent en cendre.
Butin	Possède parfois une lance spéciale.
EXP rapportée	2300
Description	Esprit de feu, elle habite les lieux constamment à plus de 300 °C. Les salamandres se divisent entre amies et ennemies de l'homme, les premières apparaissant lors des invocations et les secondes provoquant les incendies. Celles vivant sous terre sont pour la plupart hostiles à l'homme et sont très dangereuses. On ne sait pas pourquoi cette division existe au sein des salamandres, mais on sait que les plus offensives apparaissent souvent en rugissant comme des lions.



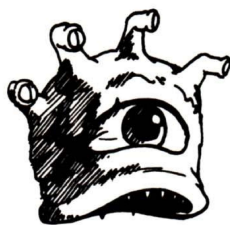
Nom	Scorpion géant
Vitalité	600-1100
Attaque	Menace avec ses pinces jusqu'à trouver un point faible et le percer comme une flèche avec son aiguillon pour apporter la mort.
Pts ATQ	602
Défense	Carapace dure et développée caractéristique des insectes.
Pts DÉF	50 (côtés : 31 ; dos : 26)
Mobilité	30

Intelligence	Son effroyable instinct belliqueux l'amène à assaillir quiconque l'approche.
Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Tout l'affecte, à condition que la magie l'atteigne avant que son aiguillon ne vous perce...
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	Attaque tout ce qu'il voit. Il fait d'abord mine de passer son chemin, mais c'est simplement qu'il attend que sa cible expose son point faible pour l'attaquer.
Butin	Le scorpion n'a aucun intérêt. Vous ne tirerez rien de son cadavre.
EXP rapportée	50
Description	Créature insensible et sans pitié à l'instinct de survie hors-norme, vivant aussi bien dans les déserts que les marais. Attaque quiconque l'approche, se tuant parfois par inadvertance. Ses deux grandes pinces semblent surtout lui servir à traîner ses victimes, elles ne jouent qu'un rôle secondaire dans ses attaques. Sa queue élevée, très articulée, se finit par un aiguillon menaçant, à même de percer facilement une armure de cuir. Il est conseillé de tuer un scorpion le plus vite possible, si possible en l'attaquant de dos pour réduire les risques.



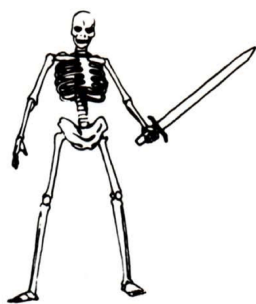
Nom	Sire Gauvain
Vitalité	300-1100
Attaque	Utilise une épée ébréchée à la lame usée par le temps.
Pts ATQ	270 (390 entre 9h et midi, cependant)
Défense	Une armure de plaques polies de zinc et un bouclier de bois.
Pts DÉF	80 (côtés : 56 ; dos : 30) ; Défense de face avec bouclier, bien sûr.
Mobilité	40-54 (100 entre 9h et midi, cependant)
Intellig.	Plus ou moins égale à celle d'un escroc lambda, disons.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Totalement affecté
Groupes	1 à 4 individus (7 à 9 entre 9h et midi)
Comportement	La plupart des Gauvain poursuivent tous les hommes qu'ils voient, mais d'autres, 1 ou 2 par groupe, attendent que les autres fassent le travail pour récolter les restes. Pathétique.
Butin	Peut posséder quelque chose entre 9h et midi.
EXP rapportée	70
Description	Des charlatan se faisant passer pour le cousin favori du roi Arthur. Malheureusement, ils deviennent entre 9h et midi plus forts, égaux du vrai, mais cela ne vaut que pour cette période. Ils étaient des doublures mais ont été renvoyés à cause de leur sale caractère. Ils ont alors commencé à commettre des méfaits en son nom pour blesser son honneur et se venger ainsi, mais le roi Arthur n'en fait aucune mention dans ses mémoires. Bon, précisons-le pour l'honneur du vrai sire Gauvain : il n'était pas aussi fort qu'eux !



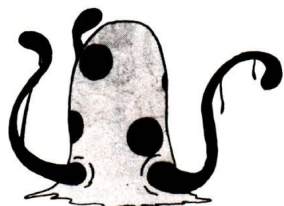
Nom	Spectateur
Vitalité	110000-119900
Attaque	Utilise la magie pour attaquer la vitalité.
Pts ATQ	25000 (si l'on compte sa magie comme une arme)
Défense	Forme un bouclier magique pour se défendre.
Pts DÉF	20000 (mais son bouclier magique ne défend pas de face, car cela bloquerait ses propres magies.)
Mobilité	91

Intelligence	On dit que sa mémoire est hors-norme, qu'il connaîtrait même l'histoire de sa propre espèce.
Magie(s)	Utilise principalement une magie affreusement corrosive pour paralyser les muscles.
Rés. magique	Les quatre éléments (feu, eau, etc.) sont bloqués par son bouclier comme les armes.
Groupes	Cela dépend du lieu, mais ils sont généralement au moins 4 dans un groupe.
Comportement	À ne pas sous-estimer : un groupe est assez malin pour choisir la méthode d'attaque la plus efficace sur le moment. Leur but premier est d'éliminer les intrus.
Butin	Possède parfois un pot d'encens.
EXP rapportée	1060
Description	Gardien de trésors enfouis par les hommes antiques. Si le spectateur est une de leurs créations, il en est le chef d'œuvre. Semblable à une grande main dont les 4 doigts sont en réalité les cous de 4 grands yeux maîtrisant la magie. Le premier matérialise nourriture et eau, le deuxième un bouclier magique, le troisième attaque les intrus. Enfin, le dernier lit l'esprit humain. Ils se déplacent en lévitant, mais leurs zones de garde étant prédéfinies, ils n'en sortent jamais. La fuite est sûrement la meilleure option lorsqu'on fait face à un spectateur.



Nom	Squelette
Vitalité	300
Attaque	Une épée rouillée
Pts ATQ	120
Défense	Une ossature (fêlée par endroit)
Pts DÉF	55
Mobilité	44
Intellig.	Sait seulement comment attaquer un ennemi.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Résistant à <i>Poison</i> et <i>Mort</i> .
Groupes	3 individus en moyenne, 9 au plus quand il y a des renforts.
Comportement	Poursuit fidèlement ses cibles pour les tuer, comme on le lui a ordonné.
Butin	Parfois des lunettes.
EXP rapportée	10
Description	Les ossements n'ayant pas suivi un rite d'enterrement officiel sont réveillés de leur sommeil éternel par des esprits maléfiques, pour en faire des soldats immortels. Étant des cadavres dès le départ, ils continuent de combattre tant qu'ils peuvent bouger. Un autre monstre célèbre fonctionnant sur le même principe est le zombie.



Nom	Ssendam
Vitalité	24800-30300
Attaque	Agite ses long tentacules bien voyants et y envoie de l'électricité.
Pts ATQ	3840
Défense	Son corps abject enveloppé de protoplasme n'a contre toute attente aucun effet défensif.
Pts DÉF	Le ssendam a trop peu de défense pour qu'on l'évalue.
Mobilité	83
Intellig.	Aussi intelligent qu'un homme, puisqu'il en renferme un cerveau.

Magie(s)	Le cerveau humain qu'il contient lui permet d'utiliser une magie offensive, <i>Foudre</i> .
Rés. magique	<i>Aiguille</i> , <i>Mittar</i> et bien sûr <i>Foudre</i> sont contrés par ses puissantes ondes mentales.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	Des vigiles surveillent les entrées sur leur territoire sans bouger pour avertir les groupes d'attaque. Plus l'intrus s'enfonce dans leur territoire, plus leurs attaques deviennent violentes.
Butin	Possède de l'or et rien d'autre.
EXP rapportée	700
Description	Le ssendam est une amibe de forme indéterminée possédant un cerveau humain. Ce cerveau est d'habitude protégé en hauteur au centre du corps quand ils se déplacent. Comme les autres amibes, ils se reproduisent par division cellulaire, mais comme le cerveau ne se divise pas, ils doivent chercher des victimes pour insérer le leur dans chaque clone. Ces abominables amibes humaines gardent l'intelligence de leur victime, contrairement à ce que leur apparence laisse présager, mais le cerveau perd lors de la synchronisation son contrôle, assimile de puissantes magies et se voit emporté par la violence.



Nom	Sylphe
Vitalité	10000
Attaque	N'attaque sous aucune condition.
Pts ATQ	Ne vaut pas la peine d'être chiffrée.
Défense	Rien ne la protège, elle disparaît à la moindre attaque.
Pts DÉF	Sans aucune défense.
Mobilité	200
Intellig.	Comme les autres esprits primaires, elle est érudite des éléments.

Magie(s)	Ne connaît aucune magie destinée à l'attaque.
Rés. magique	Sa résistance à la magie l'objet d'une ignorance totale.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	Vole en chantant sans s'occuper de ce qui l'entoure. Quand un bon humain vient, elle vient amicalement à sa rencontre mais sinon fuit de suite.
Butin	Apporte logiquement une brise de senteur agréable.
EXP rapportée	10

Description Les sylphes sont esprits du vent et de l'air. On ne devrait pas normalement les trouver dans ces souterrains sordides, mais de puissants esprits frappeurs les y ont enfermées. Dignes esprits du vent, volant toujours ça et là librement, leurs ailes translucides et leur chant ont, comme les esprits des eaux, inspiré par leur beauté des générations de poètes, louant dans leurs vers leur bonté et leur vertu. Elles n'ont aucune animosité envers les humains. On raconte que, très fragiles, elles s'évaporeront en brise à leur dernier souffle.



Nom	Tertre errant
Vitalité	72100
Attaque	Utilise ses crocs ou griffes pour attaquer un corps astral humain.
Pts ATQ	19800
Défense	Son corps étant astral, les coups physiques ont un effet limité.
Pts DÉF	7500 (côtés : 5100 ; dos : 1700)
Mobilité	100
Intellig.	N'a pas d'intelligence, seul la rancœur le contrôle.

Magie(s)	Bien qu'il soit un être spirituel, il n'est pas assez supérieur pour utiliser la magie.
Rés. magique	N'ayant pas de chair, puisqu'il est déjà mort, <i>Poison</i> et <i>Corrosion</i> ne lui font aucun effet.
Groupes	Normalement entre 2 et 4, mais on peut en trouver plus dans des lieux riches en spectres.
Comportement	Ceux morts récemment, trop perdus pour comprendre qu'ils sont morts, voguent ça et là sans logique, mais plus le temps passe, plus ils ont tendance à attaquer les hommes en vie.
Butin	Possède parfois des objets magiques.
EXP rapportée	790

Description Les tertres errants sont des esprits frappeurs remplis de rancœur et de haine envers les vivants, qu'ils tentent de tuer. Comme leurs attaques sont astrales, les blessures provoquées semblent rester en surface et sont donc très dures à guérir sans utiliser de remède magique. Même avec une arme normale, il est possible de les vaincre avec une grande volonté, mais il est largement plus efficace d'utiliser la magie ou une arme magique. Ils ne peuvent vivre qu'en aspirant l'énergie astrale, ce qui est plus facile sur un cadavre. Ils tuent donc beaucoup.



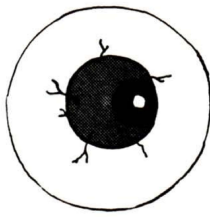
Nom	Torve
Vitalité	1500-2500
Attaque	Dague sacrificielle
Pts ATQ	300
Défense	Vêtus de protections de cuir.
Pts DÉF	200 (côtés et dos particulièrement vulnérables)
Mobilité	120
Intellig.	À peine plus bêtes qu'un humain lambda.

Magie(s)	Utilise <i>Aiguille</i> pour faire taire les sacrifiés trop excités.
Rés. magique	Insensibles à <i>Aiguille</i> . Ils connaissent assez leur magie pour la contrer efficacement.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	Un groupe trouvant un humain en prévient un autre et focalise sa magie pour l'affaiblir en maintenant ses distances jusqu'à ce que l'autre arrive pour l'encercler et l'abattre inconscient.
Butin	En dehors du poison qu'ils font boire aux sacrifiés, tout au plus quelques pièces d'or.
EXP rapportée	100
Description	4 fois plus petits que des humains, ces viles anthropoïdes voient en les hommes des offrandes à leur dieu, ils les capturent donc vivants avec la force du groupe. Les siesteurs doivent prendre particulièrement garde quand ils se reposent au pied des arbres. Vivant dans des lieux à l'écart du jour comme des grottes, ils compensent leur faible vision par un odorat et une ouïe exceptionnels pour capter les effluves ou les ronflements et ainsi facilement surgir en hordes massives. L'aventurier Gulliver faillit en faire les frais... Ceux sacrifiés par les prêtres sont confiés à des cuisiniers pour garnir le menu des somptueux festins qui suivent.



Nom	Traqueur obscur
Vitalité	96300-209600
Attaque	Use habilement du mix épée-bâton particulier à son peuple.
Pts ATQ	110000 ou plus
Défense	Porte une robe rouge de composition tout à fait inconnue.
Pts DÉF	56250 (côtés : 37500 ; dos : 26250)
Mobilité	110 ou plus

Intelligent	Fermé sur l'extérieur mais assez intelligent pour former une civilisation avancée.
Magie(s)	Inconnu
Rés. magique	Sa robe particulière amoindrit de moitié l'effet de toute magie.
Groupes	Un groupe est toujours formé de 9 traqueurs.
Comportement	Loin d'être belliqueux, ils emploient néanmoins tous leurs moyens possibles pour attaquer ceux qui s'introduisent sur leur territoire. Ils n'adressent la personne à aucun étranger.
Butin	N'emporte que le strict nécessaire pour partir au combat, semblerait-il.
EXP rapportée	1800
Description	Peuple isolé loin des regards dans des communautés enterrées. Leur tradition semble imposer aux hommes et femmes de se recouvrir d'une robe rouge en extérieur. Ayant leur culture propre et une grande intelligence, on pourrait croire qu'ils vivraient aisément parmi nous, mais ce n'est pas leur avis : ils prônent le maintien de la pureté de leur sang depuis le temps de leurs ancêtres. Ils ne sont pas belliqueux mais éliminent sans exception toute personne s'introduisant sur leur territoire. Une théorie dit qu'ils descendent d'une tribu perdue d'Israël.



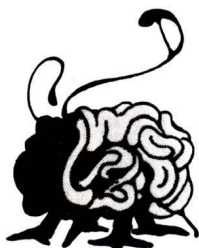
Nom	Tyrannœil
Vitalité	Type rueur : 1800 ; Autres : 1200
Attaque	D'après des victimes, il mordrait, mais ce n'est pas encore vérifié, principalement du fait qu'il utilise surtout des attaques magiques.
Pts ATQ	Maximum 700
Défense	Nul ne résiste aux coups d'épée, mais invisibles, ils les évitent.
Pts DÉF	Vraiment trop infime pour être dénombrée.
Mobilité	56
Intellig.	Vision exceptionnelle, mais son esprit dérangé rend tout hideux.

Magie(s)	Les plus gros yeux envoient des ondes mentales semblables à <i>Mittar</i> .
Rés. magique	<i>Mort</i> , <i>Déluge</i> et <i>Foudre</i> provoquent sur eux des effets bénéfiques, faites attention.
Groupes	Ceux de type rueur apparaissent toujours par 6, les autres en groupe de 2 à 7.
Comportement	Le tyrannœil n'en est sûrement pas conscient, mais il est assez têtu. Sa puissance magique lui permet de se téléporter en travers de la route d'humains. Il se trouve qu'il attaque tout ce qui se retrouve en travers de sa route.
Butin	Peu d'objets précieux, mais son iris peut servir de lunette.
EXP rapportée	110-130
Description	Le tyrannœil est un globe oculaire dont on raconte qu'il avait autrefois plusieurs pupilles, mais il n'a aujourd'hui qu'un œil composé comme ceux des insectes. Créatures artificielles d'éclairage des diables, il devaient au départ voir dans toutes les directions car ils étaient rares, mais leur nombre augmentant, la précision de leur vision a pris le pas sur la taille de leur champ de vision, d'où la transformation en un œil composé.



Nom	Uinal
Vitalité	1500
Attaque	N'attaque pas vraiment. Il use seulement d'illusions pour effrayer.
Pts ATQ	Minuscule.
Défense	Son corps éthéré n'a aucune défense.
Pts DÉF	Minuscule.
Mobilité	200
Intellig.	Aucune intelligence. Il visualise juste les émotions humaines.

Magie(s)	Jette des illusions.
Rés. magique	<i>Aiguille</i> et <i>Mittar</i> l'affectent énormément, mais les autres magies sont inefficaces.
Groupes	3 à 9 individus
Comportement	Se téléporte et sautille en rythme en hurlant de rire sans raison auprès des hommes.
Butin	Inconnu
EXP rapportée	10
Description	L'uinal n'est pas à proprement parler un être vivant. C'est une pseudo-créature formée d'une agglomération de viles sentiments comme le désir. Son corps éthéré tel un ectoplasme peut aisément être vaporisé par une épée, mais il se reforme très rapidement. Les uinals surgissent souvent autour des hommes, les illusionnent puis disparaissent pour les perdre et les énerver, recevant ainsi les ondes invisibles de ces fortes émotions pour prolonger un minimum sa courte vie. Aucun n'a jamais tué et ne tuera sûrement jamais. Il est parfaitement inoffensif.



Nom	Ustilagor
Vitalité	6100
Attaque	Envoie des spores en dressant les deux tentacules de sa tête
Pts ATQ	2580
Défense	Ni plus ni moins qu'un cortex cérébral à la surface assez durcie.
Pts DÉF	Il a bien une résistance magique, mais côté physique...
Mobilité	90
Intellig.	On pense qu'il aspire l'intelligence de ses victimes humaines.

Magie(s)	Utilise une magie faible semblable à <i>Aiguille</i> .
Rés. magique	Poison et Corrosion ne l'affectent pas, puisqu'il a subi poison et corrosion pour se former.
Groupes	9 individus
Comportement	Ils poursuivent tous les humains qu'ils trouvent, les encerclent tout en utilisant leur magie pour finalement dresser leurs tentacules et envoyer leurs spores en toutes directions.
Butin	Ne possède rien de spécial.
EXP rapportée	170
Description	Les ustilagors sont des cerveaux contaminés par la moisissure du même nom. À bien regarder ses poils, on comprend qu'ils sont en réalité cette moisissure. On ne sait pas comment, mais après la mort, deux tentacules poussent du cerveau contaminé et celui-ci commence à léviter à quelques millimètres du sol. Ces créatures attaquent les humains pour envoyer par leur tentacules des spores dans le corps des victimes, qui se retrouve paralysée dans les minutes qui suivent et devient folle une fois que les spores arrivent au contact de la moelle épinière. Non seulement cette affreuse « moisissure » habite le cerveau humain, mais cette vermine y puise également toute son énergie.



Nom	Ver charognard
Vitalité	49800 ou plus
Attaque	Agite les 2 plus longs des 8 tentacules de sa bouche.
Pts ATQ	17800
Défense	Sa carapace mat rouge-brique est épaisse, dure comme l'acier.
Pts DÉF	3400 (côtés : 1240 aux articulations ; ventre : 520)
Mobilité	110
Intellig.	Reconnaît tout au plus les aspérités du terrain.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Sa cervelle serait incapable d'assimiler le concept de magie.
Groupes	1 à 5 individus
Comportement	Poursuis toute chose qui traverserait son champ de vision. Alors qu'il ne lève pas la tête en temps normal, il se redresse à en faire plier son échine et se met à courir à toute vitesse.
Butin	Certains disent avoir trouvé des choses utiles sur leurs cadavres.
EXP rapportée	6900
Description	Le ver charognard est un arthropode aimant se déplacer sur des surfaces planes. Sa carapace mate rouge-brique lui vaut le surnom d'armure sur pattes. La grande majorité des arthropodes possèdent une carapace, mais les 8 tentacules sortant en permanence de la bouche du ver charognard le différencient aisément du reste. Il est sûrement carnivore occasionnel et insectivore régulier, mais peu d'observations ont été recueillies à ce propos.



Nom	Ver vampire géant
Vitalité	11800-13500 (dépend du degré de son appétit)
Attaque	Attaque les plus gros cônes qui contiennent des proies.
Pts ATQ	7000 ou 10000 (selon le même critère que sa vitalité)
Défense	Son épiderme est dur, mais une simple épée peut le blesser.
Pts DÉF	Aucune défense directe, mais sa grande vitalité compense cela.
Mobilité	55
Intellig.	Faible. Il ne ressent sûrement que les besoins de son estomac.

Magie(s)	Flotte à la surface de la terre ou de l'eau grâce à une magie de mobilité, et c'est tout.
Rés. magique	<i>Déluge</i> n'a aucun effet, mais <i>Feu</i> est très efficace.
Groupes	1 à 9 individus, mais 7 la plupart du temps.
Comportement	Se déplace quand son estomac est vide pour chercher un repas, mais ne bouge sinon presque jamais. À moins qu'il soit affamé, il n'est pas très dangereux.
Butin	Son estomac contient de temps en temps des possessions humaines.
EXP rapportée	420
Description	Le ver vampire semble habiter les nappes d'eau des grottes, mais l'eau ne lui est pas vitale. Sa nage se limite aux surfaces des eaux et des terres, c'est pourquoi il apprécie les lieux inondés peu accidentés. Malgré sa taille de plusieurs pieds, il ne se nourrit qu'une seule fois par semaine ; on suppose que ses repas sont très copieux. Les vers vampires n'agressent presque jamais les humains, à moins qu'ils aient très faim ou qu'on marche sur leur tête dans l'eau.



Nom	Volt
Vitalité	149700-201900
Attaque	Transmet de puissants électrochocs à son contact.
Pts ATQ	500000
Défense	N'a pas même d'écailles pour bloquer une épée.
Pts DÉF	Si une lame l'atteint, il souffre. Cependant, le métal de l'épée transmettra inmanquablement son courant électrique.
Mobilité	130
Intellig.	Distingue tout juste ce qui bouge et ce qui ne bouge pas.

Magie(s)	Aucune
Rés. magique	Toutes les magies l'affectent, <i>Foudre</i> y compris.
Groupes	1 à 9 individus
Comportement	Charge où il voit du mouvement. Très rapide et réactif, il parvient presque toujours à tuer sa proie par électrocution.
Butin	Totalement inconnu.
EXP rapportée	1900
Description	Le volt accumule constamment de l'électricité dans la grosse bosse de sa tête pour la relâcher en arcs électriques dès qu'il culbute quelque chose. Son anatomie ressemble sûrement à celle d'une anguille électrique. Il nage toujours à la surface du sol en tortillant son corps de 5 à 10 pieds de long. Il serait stupide d'attaquer cette redoutable créature avec une arme en métal. L'électricité électrocuterait l'attaquant au moindre coup. Un manche en bois est indispensable pour survivre. Le mieux serait de jeter un rocher sur lui de haut en portant du cuir de mouton.



Nom	Wyverne
Vitalité	Quasiment 110000
Attaque	Ouvre grand sa gueule aux dents fendeuses de fer.
Pts ATQ	58050
Défense	Recouverte d'écailles dures et acérées comme des rasoirs.
Pts DÉF	5000 (racines des plumes : 2150 ; queue : 150)
Mobilité	119
Intellig.	S'est délesté des cellules grises qui auraient pu la rendre plus intelligente pour alléger son lourd corps.

Magie(s)	Même si elle peut voler, elle ne semble pas pouvoir utiliser de magie.
Rés. magique	D' <i>Aiguille à Mort</i> , tout le répertoire des magies l'affecte comme le prévoit la théorie.
Groupes	1 à 8 individus
Comportement	Volant relativement bas, elles cherchent des proies pour les attaquer de dos en descendant sans un bruit, comme des planeurs, la gueule grande ouverte.
Butin	Certaines portent des montres autour de leur cou.
EXP rapportée	1200
Description	On classe la wyverne parmi les dragons. Leur corps est rouge comme le feu, leur tête affreuse et rugueuse comme la pierre, dressée d'une corne blanche inutile en cas de chasse, réservée aux combats entre mâles pour gagner une femelle. Son estomac est sans fond, ce qui terrorise toute la faune terrestre à son passage. Contrairement aux dragons rouges, cependant, elles ne crachent pas de feu et leurs écailles souffrent des flammes. Par conséquent, elles fuient en lâchant le fruit de leur chasse si jamais elles croisent le chemin de ces derniers.



Nom	Yochlol
Vitalité	4000-5100
Attaque	Fouette, étreint et étouffe avec ses longs tentacules vampires.
Pts ATQ	1875
Défense	Son corps, y compris ses tentacules, est fait de fibre contractée.
Pts DÉF	Sa défense en elle-même est bien trop faible pour la comptabiliser.
Mobilité	68-90
Intellig.	Très bête, il apprend difficilement, même par conditionnement.

Magie(s)	Certains manipulent le feu, d'autres l'eau.
Rés. magique	Ceux manipulant le feu ou l'eau y sont respectivement immunisés.
Groupes	1 à 8 individus, mais on les retrouve plus fréquemment en nombres pairs.
Comportement	Particulièrement imprévisible. Dans un même groupe, certains se téléportent pour attaquer par surprise, d'autres fuient les hommes au moindre contact. De manière générale, ils sont tout de même plutôt du genre à attaquer de plein front.
Butin	Laisse parfois tomber une pierre ensorcelée.
EXP rapportée	130-150
Description	On croyait que le yochlol était en voie de disparition depuis quelques siècles, mais comme ils reviennent en nombre ces dernières années, on présage une légère recrudescence. Au premier abord, un yochlol ressemble à un enrocheur, mais s'en différencie par son grand œil au milieu de sa face. Il déverse partout sa puanteur, se déplace avec de nombreuses petites pattes comme lévitant, lance de son œil des magies sur tout être au sang chaud qu'il croise, l'enlace, perce sa peau et aspire son sang avec les pores de ses tentacules jusqu'à la dessécher.

