

Henri

Henri était un brigand qui s'est recyclé dans le commerce de la livraison de courrier. Bien sûr, le commerce n'est pas si payant avec tous les brigands qui pillent les voyageurs. Heureusement pour lui, le démon **Gnisiin** l'a approché pour rendre son commerce beaucoup plus payant. Henri est plutôt craintif et fuira dès qu'il sera en face d'un danger.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
5	5	16	0	1D+1	7	4

Trésor: Sac à dos de qualité , poignard de base, anneau en métal estimé à 2 pièces d'or.

Ver du froid

Le ver du froid ressemble à un gigantesque lombric blanc avec un œil unique à son extrémité. Bien qu'il se fasse appeler un ver du froid, c'est tout le contraire puisque cette créature possède une peau chaude. Les femelles adultes peuvent mesurer jusqu'à 7 mètres de long tandis que les plus gros mâles ne dépassent pas 1 mètre. Le ver du froid est une créature seulement retrouvée dans les régions nordiques et son corps n'a pas la capacité de produire lui-même de la chaleur, il doit donc en voler aux autres espèces. Le Ver du froid est spécialement attiré par la chaleur et possède l'incroyable habileté d'absorber la moindre parcelle de chaleur au toucher. Cette créature n'hésite aucunement à attaquer les aventuriers et est trop stupide pour arrêter le combat, elle se battra jusqu'à la mort.

Femelle

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
9	0	80	0	2D	11	25

Mâle

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
4	0	10	0	1D	11	3

Résistance magique basse : c'est une créature magique, sa RM est de 7.

Absorption de chaleur: Tout personnage qui touche le ver du froid à main nue reçoit 2D de dégâts dû à la perte de chaleur de son corps.

Immunités : Le FEU guérit le ver du froid plutôt que lui causer des dégâts.

Barbare du Nord

Les barbares du Nord ne sont pas très différents des autres barbares, ils adorent se battre et piller comme ceux du sud. Ces barbares se promènent dans les couloirs en espérant pouvoir bastonner.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
8	7	40	1	1D+4	13	18

Trésor: Lance de base, Botte de cuir renforcé de base, 1 chiffon taché de sang, 2 torches brûlées.

Âme en peine

L'âme en peine est un esprit plutôt rare qui est observé la plupart du temps dans les lieux hantés ou maudit. Les nécromanciens affirment qu'il existe 2 types d'âmes en peine, le premier est issu de la haine et l'autre de la mélancolie, cette information est plutôt superflue puisqu'il vaut mieux se barrer dès qu'on en voit un. À la lumière, cette masse flottante fantomatique ressemble beaucoup à la faucheuse, mais sans visage et heureusement, sans faux.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
8	0	15	0	1D6+1*	9999	20

Résistance magique élevée : c'est un mort-vivant et un esprit, sa RM est de 12.

Immunité: L'âme en peine est intangible, il n'y a donc que la magie ou les armes magiques qui peuvent le blesser.

Présence terrifiante: Tous ceux qui voient une âme en peine doivent réussir un test de courage, sinon ils seront paralysés par la peur durant 2D assauts. (Les animaux ont le droit de fuir à la place)

Toucher corrupteur*: L'âme en peine peut blesser les cibles même si elle est intangible, tandis que ses ennemies ne peuvent pas... eh oui je sais, c'est injuste. De plus, la créature ignore la PR de ses ennemies.

Créature des glaces

Un élémentaire mineur du plan de l'eau, du coin où il fait froid. C'est une bête qui a la forme d'un petit ours blanc, mais sans l'air mignon et qui dispose de très longues griffes infligeant d'atroces brûlures de glace. Cet élémentaire n'est pas très intelligent, mais plutôt efficace sauf si l'on emploie le feu contre lui. En effet, le feu fait fondre la glace, et lui cause donc des dommages plus importants. Il est immunisé à la magie de l'eau, évidemment.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
11	4	40	2	1D+6	20	45

Résistance magique basse : c'est une créature magique, sa RM est de 7.

Immunités et Faiblesses: Le FEU lui cause le double de dégâts tandis que le FROID et la magie venant de l'école de l'eau ne lui font rien.

Golem de glace

Les golems de glace sont des créatures artificielles faites de crème glacée. Délicieux, mais très dangereux, ces golems existent en trois «saveurs» différentes ; vanille, chocolat ou fraise. Cependant, peu importe leur couleur, ils sont des combattants féroces. Leurs yeux sont en fait des pépites de chocolat et leur arme de prédilection est un énorme gourdin en chocolat granulé de bonbon, mais certains aventuriers les ont déjà observés combattre avec une cuillère à crème glacée. Ils ont un casque ayant la forme d'un cornet de crème glacé qui est généralement très pointu. Bien que le Golem de glace soit plus petit et moins puissant que leur homologue de pierre et de fer, ils sont beaucoup plus faciles à produire.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
12	6	40	0	1D+5	9999	35

Résistance magique élevée : sachez que c'est une créature magique. Son score RM est de 14.

Immunité et faiblesse: Le FROID ne fait rien au golem et le FEU lui cause le double de dégâts.

Yéti

Le Yéti se présente comme un humanoïde gigantesque et poilu, à station verticale, au pelage gris clair ou brun clair qui se confond aisément avec la couleur des pierres et de la neige environnant son antre. Pour plus d'information sur son sujet, consulter le super article fait à son sujet sur l'encyclopédie de Naheulbeuk.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
10	8	55	4	2D+4	15	45

Résistance magique basse : c'est un primate costaud, sa RM est de 10.

Bourrin : il se déplace à une vitesse modérée (6 m. par assaut), mais on ne peut lui barrer le chemin (sauf ogre). Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO).

Souffle glacial: au lieu d'une attaque, il peut diriger son souffle glacial dans les yeux d'un ennemi (esquive possible uniquement). La cible sera ensuite handicapée : AT/PRD-6 et ne pourra plus courir, ces effets durent quelques minutes.

Éboulement de rocher: Il arrive parfois que le Yéti tente d'écraser ses proies avec un éboulement de rocher. Pour se faire, il doit ramasser une certaine quantité de pierre et attendre que ses proies passent à l'endroit désiré. Les aventuriers pris dans l'éboulement doivent réussir un test d'adresse ou subir 2D de dégâts.

Windigo

Le Windigo est un démon-esprit de l'hiver et un mangeur d'âmes. Pour faire une description sommaire, il possède de très longs bras et de très longues jambes qui se terminent avec d'énormes griffes. Son corps est mince et squelettique. Sa peau desséchée et ses poils sont de couleur gris cendre et sa tête est encore plus monstrueuse que le reste de son corps. En effet, sa tête est caractérisée par des oreilles pointues, des grosses dents, des bois d'élan tordu par le froid et des grands yeux enfoncés dans ses orbites complètement blanches, un vrai visage de terreur quoi. Un démon à la fois matériel et immatériel, il est un ennemi redoutable pour ceux qui ont l'imbécillité de ne pas le fuir.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
10	0	60	6	1D+5	20	50

Résistance magique élevée : c'est une créature magique ET un démon. Sinon sa RM est de 14.

Ambidextre : Le Windigo est très agressif, il préfère donner le maximum de coups plutôt plutôt que de parer, cependant il peut porter 2 attaques de griffes par assaut.

Aura de froid: un aura de blizzard intense de quelques mètres suit la créature. Tous les alliés au contact du Windigo perdront 2 PV par assaut à cause du froid.

Faiblesses: Le FROID ne lui cause aucun dégât et le FEU lui cause le double de dégâts. Les armes en argent ignorent la PR du monstre.

Gnisis, le marchand de glace de l'enfer.

Gnisis était jadis un humain natif du désert. Son commerce de vente de crème glacée était très fructueux jusqu'à ce que l'un de ses employés nains oublia de fermer la porte du congélateur... Malheureusement pour **Gnisis**, toute la glace avait fondu ... le marchand de glace fauché devint par la suite un clocharde et jamais il ne pardonna au nain. Sa haine était si grande qu'il décida de faire un pacte avec les démons pour se venger et pas seulement de son employé, mais de tout le peuple nain. Les démons donnèrent, en échange de son âme, la capacité de contrôler les créatures des glaces et de ne jamais mourir sous l'effet d'une arme ou d'un sort. Certaines succubes corrompent les mortels avec l'attraction sexuelle, et bien **Gnisis**, corrompent les mortels en leur offrant une crème glacée aux aventuriers qui se sont perdus dans le désert. Échanger son âme en échange d'une crème glacée, ça peut paraître une bonne entente quand ça fait 3 jours que tu cuis au soleil et que ta gourde est vide... Gnisis prend la forme d'un humain complètement bleu avec des sabots et des cornes.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
13*	10	35	0	2D	13	40

Résistance magique correcte: c'est un démon, sa RM est de 12.

Immortalité: Le pacte que Gnisis a signé l'empêche de subir le moindre dégât face à une arme ou un sort, il est cependant possible de lui faire mal par tout autre moyen, exemple, en le frappant à mains nues, en le balançant en bas d'un trou, etc. Effectivement, Gnisis a oublié ce détail important dans le contrat démoniaque.

Attaque spéciale: En combat, le démon lance un rayon polaire qui inflige 2D de dégâts magique à la cible et qui lui fait perdre 3 tours à moins de réussir un test de force. (1 rayon / 3 assauts)