

Donjon de Naheulbeuk JDR – Bestiaire avancé pour le MJ

Version 1.0

Les monstres dont les caractéristiques tiennent sur une ligne dans un tableau n'offrent bien souvent qu'un défi relativement pauvre à des groupes de niveau supérieur à cinq. Le combat est linéaire, le groupe peut encercler la créature et lui causer des dommages à l'aide de diverses techniques sans risquer vraiment sa peau. Généralement donc, pour éviter ça le MJ décide de balancer sur le terrain beaucoup d'ennemis, ce qui aboutit à un combat chaotique et long. Pour avoir une vraie dynamique de combat et des rencontres intéressantes, je vous propose les combats et les créatures suivantes... Ce sont bien souvent des créatures éprouvées au cours de mes parties.

D'une manière générale, pour un combat vraiment épique ne présentez pas au groupe un ennemi unique. Même s'il est très fort, il ne frappera qu'à son tour et ce sera généralement trop peu pour inquiéter vos héros. Essayez de lui adjoindre un ou deux opposants de moindre importance qui auront le don de stresser les aventuriers, de les faire bouger et de leur faire perdre du temps. Exemple, l'Ouklaf géant qui peut se promener avec un petit...

Table des matières

Salamandre du volcan	Page 2	Géant d'Altrouille	Page 14
Fourmis Dévorag	Page 2	Troll berserk vétéran	Page 14
Dragon des grottes maritimes	Page 2	Ogre mutant aguerrri	Page 15
Seigneur des crabes géants	Page 3	Grosse tarentule des cavernes	Page 15
Gobelin artificier	Page 3	Patriarche globzoule argenté	Page 16
Ouklaf géant	Page 4	Golem de fer	Page 16
Troll de Kwzprtt	Page 4	Dragon des cimes	Page 17
Orchidée-pieuse	Page 5	Dragon de banlieue	Page 17
Python mordeur dominant	Page 6	Vouivre	Page 18
Crocodile marin monstrueux	Page 6	Dragon des cavernes	Page 19
Horreur de chair	Page 6	Dragon noir	Page 20
Gourga le haut (héros barb.)	Page 7	Dragon rouge	Page 21
Throd le massif (héros barb.)	Page 7	Dragon doré	Page 22
Yor le bourrin (héros barb.)	Page 7	Dragon mort-vivant	Page 23
Kyrn le vélocé (héros barb.)	Page 7	Golem de pierre puissant	Page 24
Zrag le Berserk (héros barb.)	Page 8	Mercenaire entraîné	Page 24
Lili la guerrière (héros barb.)	Page 8	Kobold	Page 25
Grub Cyclope (héros barb.)	Page 8	Troll géant	Page 26
Nounouk (héros barb.)	Page 8	Gros animal (générique)	Page 26
Golem de terre étrange	Page 9	Chapon fanghien	Page 27
Gros guerrier chaotique	Page 9	Cellule géante	Page 27
Démon Pazuzu	Page 10	Hydre (trois versions)	Page 28
Scorpion géant	Page 10	Plante carnivore géante	Page 29
Liche grise des caveaux	Page 11	Arbre cogneur	Page 29
Nuée de mouches venimeuses	Page 11	Démone lubrique	Page 30
Cavalier maudit	Page 12	Liche (générique)	Page 30
Orque d'élite sur sanglier	Page 12	Commandant de la garde	Page 31
Tigre d'Ammonka dominant	Page 13	Magie de haut niveau	Page 32
Mère des araignées tranchantes	Page 13		

Salamandre du volcan (Radd, mer d'Embarh)

Une espèce endémique du volcan de Radd, qui semble être à l'aise dans les scories et les résidus ignivores. On ne sait pas trop de quoi elles se nourrissent, mais probablement des insectes attirés par la chaleur. Ces salamandres font jusqu'à 3 mètres de long, et sont assez placides. Cependant, elles se défendent si elles sont attaquées ou stressées. Leur peau est très prisée (totalement ignifugée, on s'en sert dans l'artisanat ou la décoration). Un alchimiste peut être intéressé également par leur bile, qui doit être conservée dans un pot adéquat.

Cet animal très étrange crache de la lave par intermittence... Et de façon imprévisible... Ce qui le rend au final très dangereux. En dehors de ça, la salamandre combat en essayant de mordre son adversaire avec sa bouche ornée d'une centaine de petites dents pointues. Elles sont immunisées à tous les sorts de feu/électriques, bien sûr !

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	7	30	2	1D+4 (mordre) 3D+2 (lave)	9	30

Lave : le jet de lave touche 2 ou 3 personnes faisant face à la salamandre, jusqu'à quatre mètres

L'aventurier véloce et/ou intelligent peut l'esquiver en se jetant sur le côté au moment où l'animal régurgite.

Fourmis Dévorag (terres sauvages)

La fourmi dévorag est une espèce rare de fourmi géante et particulièrement gourmande qu'on trouve uniquement dans la plaine de Kwzprtt. Elle semble ne pas avoir la possibilité de se reproduire et de creuser de galeries dans d'autres types de terrain, ce qui est une chance pour la population des régions adjacentes. Les Barbares qui vivent dans les plaines ont parfois des problèmes avec elles, quand elles ne trouvent pas de quoi subsister, car elles se mettent à marcher en colonies pour se ruer sans distinction sur tout ce qu'elles peuvent cisailier de leurs grosses mandibules. Des scientifiques pensent qu'elles n'épargnent, en fait, que le métal et la pierre. C'est pourquoi on pense qu'il faut essayer de ne pas croiser leur chemin, d'une manière générale.

Il n'est pas possible de combattre vraiment ces fourmis : les sont trop nombreuses. Les aventuriers doivent leur échapper en courant, avec éventuellement des épreuves AD. Les aventuriers en armure lourde auront du mal !

On peut détecter ces fourmis à l'avance car leurs cités forment des cônes bien visibles.

Dragon des grottes maritimes (Sombroloin, Nalir sud)

Une variété endémique de dragon de taille moyenne, mais robuste, qui crache du poison au lieu de cracher du feu... Et ça n'est pas forcément mieux ! Ce dragon vit dans les nombreuses grottes de Sombroloin, il est capable de nager et il se nourrit de créatures des grottes ainsi que des gobelins qui vivent dans le voisinage. Il ne vole pas, sa peau très dure va du brun moisi au vert foncé. Parfois les gobelins parviennent à capturer leurs œufs, ils domestiquent ainsi les jeunes et s'en servent d'animaux de combat.

Ce dragon est nyctalope et peut donc être aveuglé par de la lumière violente (mais il faut y penser).

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	8	80	6	1D+6 (morsure)	30	70

Poison : de temps en temps, et généralement au début du combat, le dragon crache un jet de postillons venimeux sur les ennemis qui lui font face (toucher automatique, portée 3 mètres). Ceux-ci doivent alors tirer un D6 : sur 1, 2 ou 3 ils subissent les effets du poison : après 2 assauts, ils auront -1 sur AT/PRD/AD/INT (pour chaque jet de poison, le malus s'accumule !). Ils peuvent finir le combat à l'état de loques. Les aventuriers ressentent des picotements et une certaine faiblesse (durée : 30 minutes). Guérison : antidote naturel.

Seigneur des crabes géants (Kitnya, Radd)

Il s'agit d'un très très gros crabe, de près de 2 m 50 de large (sans les pattes), aux pinces puissantes, qui sort parfois sur la côte pour chercher de la nourriture. Il est très agressif et compte sur sa carapace épaisse pour le protéger des coups, de plus il est capable de parer avec ses pinces. Il attaque donc n'importe qui à vue, en essayant de coincer la proie dans une de ses pinces, et tente de la broyer jusqu'à la mort. On peut lui adjoindre des crabes géants classique (voir supplément « Crique des Pirates Mauves »). Il peut garder une caverne...

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	8	50	10	ID+8 (contondants)*	20	60

Résistance magique moyenne : c'est un animal, mais plutôt balaise : sa RM est de 14.

Bulldozer : il se déplace rapidement (jusqu'à 10 m. par assaut) et 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).

* **Capture** : un héros touché par l'attaque se retrouve prisonnier de la pince. Il devra tenter une épreuve de FO-4 à chaque assaut pour se libérer. Tant que ce héros est prisonnier de la pince, le crabe ne s'intéressera pas à une autre proie, et tentera de l'attaquer avec son autre pince à chaque assaut (avec le risque d'une double capture). Ce héros aura déjà AT/PRD-4 à cause de sa posture, et subira de plus ID+5 dégâts systématiquement à chaque assaut, car il sera broyé lentement, tant qu'il n'aura pas réussi à se libérer d'une ou deux pinces. S'il est prisonnier de deux pinces, il ne pourra plus se libérer que sur épreuve FO-8 et subira deux fois les dégâts de capture.

Récolte : voir supplément « Crique des Pirates Mauves ».

Gobelins artificiers

Vous pensez que les gobelins sont nuls et inutiles contre des aventuriers de niveau quatre ? Essayez- donc d'en armer un ou deux avec des armes à poudre ! Pour ceci, récupérez le document des « Armes à poudre en Terre de Fangh ». Les armes gobelines ont des chances de leur exploser à la figure et leur temps de chargement est assez long. Toutefois, en début de combat leurs effets peuvent être redoutables... Certaines d'entre elles peuvent mettre un héros à terre, en plus de lui causer de gros dégâts. Attention par contre, les armes à poudre sont chères et dangereuses, il ne faudrait pas en laisser trop à vos aventuriers ! Si vous en utilisez, trouvez un moyen pour qu'il n'en reste qu'une à la fin du combat (destruction d'une arme, chute dans un précipice, etc.). Pour faire très peur à des aventuriers, sortez carrément le canon ou le lance-roquettes ! Et utilisez les grenades et fioles.

Exemples de goblin artificier — Résistance magie : 8

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
8 12 (flingue)	6	12	3	ID+2 (dague) arme à poudre*	6	12

* **Arme à poudre** : généralement utilisées au tout début du combat. Les armes à poudre des gobelins sont décrites en détail dans le document correspondant, vous pouvez donc récupérer simplement la fiche de l'arme qui vous intéresse. En tant que MJ, vous pouvez bien sûr décider arbitrairement le faire ou non le lancer les D6 de fonctionnement !

Grenade alchimique : doit être lancée par le goblin à portée moyenne (10-15 m.). En éclatant, le projectile cause ID+5 de dégâts à toutes les cibles dans une zone circulaire de 8 m.

Fiole aveuglante : doit être lancée par le goblin à courte portée — tous les héros en face écopent d'un malus AT/PRD/AD-3 pendant 3 assauts

Ouklaf géant (terres sauvages)

Il s'agit d'un dinosaure ayant survécu à l'adversité depuis des millénaires. Il se déplace sur deux pattes puissantes, et consiste en un corps musculeux et une mâchoire énorme. Dressé sur ses pattes, il fait bien trois mètres de haut, et sa longue queue lui sert à la fois de balancier et de massue. Son nom lui vient d'un dialecte Barbare, et signifie : « court vite, mange tout ». Il est heureusement rare, mais il en subsistera quelques couples dans les Terres Sauvages de Kwzprtt. Cette bestiole est assez intelligente pour ne pas s'attaquer à un village ou un campement peuplé de plus de 15 personnes, surtout s'il y a un feu allumé. En dehors de ça, il peut sentir une proie à plusieurs kilomètres, en particulier les succulents chevaux montés par les voyageurs inconscients. Il est impossible de le distancer à la course, à moins d'être à cheval. Il attaque deux fois par assaut, mâchoire et queue.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 (dents) 8 (queue)	5	100	4	3D+4 (mâchoire)* 1D+5 (contondants)**	16	120

* Chaque assaut, l'ouklaf tente de mordre une personne devant lui, blessure à la fois tranchante et contondante, et cette attaque peut seulement être esquivée (épreuve AD suivant les règles d'esquive, en ratant l'assaut suivant). Le personnage doit donc faire l'appât car il ne peut jamais attaquer (ou alors il devra renoncer à esquiver...).

** Chaque assaut, l'ouklaf tente de frapper une autre victime, à portée de sa queue. Le personnage frappé se retrouve au sol pour 3 assauts (vous pouvez autoriser une épreuve AD ou FO pour rester debout).

Critique : si l'ouklaf réussit un « critique mâchoire », l'aventurier est directement happé, et considéré mort.

Supplément éneruant : PETIT D'OUKLAF (à rajouter au combat)

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 (dents)	5	45	2	2D+4 (mâchoire)	12	50

Plus modeste et moins agile, le petit d'ouklaf n'utilise pas sa queue pour attaquer. En revanche, il est tout de même dangereux car sa mâchoire est déjà bien puissante ! Il n'a pas d'attaque spéciale.

Critique : si le petit d'ouklaf réussit un « critique mâchoire », considérez automatiquement l'effet « bras tranché ».

Troll de Kwzprtt (terres sauvages)

Des trolls qui vivent à la dure, au milieu d'une plaine aride et en constante compétition alimentaire avec des animaux forts et dangereux. Heureusement, ils sont assez maladroits.

Version de base

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
9	6	50	4	2D+2 (contondants)	18	30

Version VIEUX TROLL

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	8	70	5	2D+5 (contondants)	18	60

Déstabilisation : de part sa grande force et la taille de son gourdin (souvent fabriqué dans une très grosse branche), le troll a une chance de mettre un héros au sol s'il réussit une attaque (sauf si l'aventurier est un ogre). Le héros peut résister en réussissant une épreuve FO-4, sinon il se retrouve au sol pour 3 assauts. S'il se fait attaquer au sol, il subira +3 aux dégâts chaque fois qu'il est touché.

Orchidée-pieuvre (Jungles d'Ammouka, jungles des îles)

C'est une grosse plante à laquelle on peut échapper facilement si on regarde où on met les pieds... Elle ressemble à une belle orchidée de plus d'un mètre de diamètre, de couleur orange. Autour de la fleur, 8 tentacules fouisseurs visqueux de 3 à 4 mètres se cachent dans l'humus et les feuilles mortes (vous pouvez en ajouter bien sûr). Quand on marche sur l'un de ses appendices, il se déploie vivement et réveille également les autres. Ces tentacules à la peau épaisse tenteront de capturer un aventurier, puis de l'immobiliser et il sera ensuite lentement endormi par le parfum des sucs générés par la plante, jusqu'à mourir sur place. Les tentacules vont alors sécréter de quoi le digérer, lui servant alors d'engrais. Des squelettes variés autour de la plante peuvent servir d'indice.

C'est un combat très spécial, la plante pouvant être rapidement fatale à un aventurier seul, mais peu dangereuse s'ils sont plusieurs.

AD	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
IO	0	8 (par tentacule)	2	Non*	1000	30

* **Capture** : les attaques consistent uniquement en tentatives de capture, épreuves AD pour la plante.

Il y a 8 tentacules sur chaque plante, agissant comme un monstre à part. Ils auront donc 8 attaques par assaut (8 tentatives de capture) jusqu'à ce qu'un aventurier soit capturé, après quoi la plante se focalisera sur sa victime. La plante n'a pas d'yeux et ne pare donc jamais les coups. Bien sûr le combat peut être évité si les aventuriers s'éloignent. La plante ne mourra que si les 8 tentacules sont coupés.

Un héros capturé se retrouve prisonnier d'un tentacule. Il devra tenter au choix de couper le tentacule (en l'attaquant, s'il possède une arme tranchante) ou une épreuve de FO pour se libérer. Il doit faire ce choix à chaque assaut, mais s'épuisera rapidement à cause des sucs de la plante, les épreuves seront donc de plus en plus difficile. Tant que ce héros est prisonnier, la plante enverra ses autres appendices sur lui seul, pour l'immobiliser.

Libération : à chaque assaut, l'épreuve est plus difficile. 1 tentacule = épreuve standard FO, puis FO -1 (assaut suivant), FO -2, -3 etc.

Lorsque l'aventurier arrive à une épreuve FO -12, il a perdu ses forces et s'endort, victime du poison narcotique. S'il est seul, il est considéré comme perdu, sinon la plante s'attaquera à un autre aventurier à portée.

Si quelqu'un se libère, les tentacules recommencent leurs tentatives de capture, et ainsi de suite.

Pour les tentatives d'attaque : Le héros tente de couper les tentacules : AT standard, puis -1, -2, etc. Il doit disposer d'une arme tranchante, ça ne marchera pas au marteau ou à la masse.

Compagnons : Si quelqu'un est capturé, les autres aventuriers peuvent bien sûr attaquer les tentacules emprisonnant leur camarade, mais ils ont une chance de toucher celui-ci. En cas d'attaque ratée, lancer un D6 : sur 1 ou 2, l'aventurier prisonnier reçoit les dégâts à la place du tentacule. Les compagnons peuvent également tenter des épreuves de FO pour libérer le camarade, mais ces tentacules reviendront alors à la charge.

Un compagnon qui a été endormi, mais sauvé par ses camarades de la plante, mettra plusieurs heures à se réveiller.

Exemple : Gurdun le Nain est prisonnier depuis 3 assauts et n'a pas réussi à se libérer, et il a déjà 3 tentacules autour du corps et il est super énérvé : il ne peut couper les tentacules avec un marteau ! L'épreuve de FO pour se libérer à l'assaut suivant sera donc FO -3. Pour l'assaut suivant, ce sera FO -4, etc.

Python mordeur dominant (Jungles d'Ammouka, jungles des îles)

Un très gros serpent (du genre, géant) à la peau brune ou verte. Contrairement à d'autres serpents constricteurs, celui-ci n'avale pas ses proies, mais les réduit en charpie à l'aide de sa puissante mâchoire ornée de dents tranchantes, afin d'en avaler des morceaux. C'est ici une version bien plus dangereuse que celle du supplément « Crique des Pirates Mauves ». Il peut être accompagné d'un ou deux pythons de taille normale.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	10	35	4	1D+8 (morsure)*	18	40

* Si le python occasionne des dégâts par morsure, les chances d'attraper une infection des plaies sont de 50%

Attaque spéciale : le python va tenter d'immobiliser son adversaire principal en s'enroulant autour de lui. Pour cela, le serpent tentera donc une épreuve avec AD : 12 pour saisir l'ennemi dans ses anneaux (ce qui ne l'empêche pas de placer une attaque de morsure). Le héros pourra s'en dépêtrer immédiatement (et seulement à ce moment) en réussissant une épreuve moyenne AD/FO à son tour.

Si le héros est saisi, il aura AT/PRD/AD-4 et devra finir le combat comme ça. Il perdra aussi 2 P.V. par assaut.

Crocodile marin monstrueux (rivages marins)

Une espèce de crocodile qui s'est acclimaté à la mer. Il se nourrit de tout ce qui traîne et il est aussi fort habile à piéger ses proies en surgissant de sous la surface. Par conséquent, il devient vite très gros et très dangereux.

Il attaque en mordant ce qui bouge devant lui, et peut donner de grands coups de queue également si d'autres ennemis se trouvent derrière ou sur ses flancs.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14 (dents) 9 (queue)	8	40	4	2D+6 (morsure)* 1D+2 (queue)**	16	40

* **Mâchoire d'acier :** un héros mordu devient prisonnier de la mâchoire du croco. Celui-ci ne pourra mordre d'autre héros tant qu'il tient celui-là. En revanche, le héros encaisse alors 1D6 de blessure directe à chaque assaut et doit tenter une épreuve de FO-4 pour s'en sortir, à chaque assaut.

** **Destabilisation :** le héros frappé par la queue peut être mis au sol pour 3 assauts, sauf épreuve FO réussie.

Horreur de chair

Un golem de chair étrange, créé par un mage fou. Il est constitué de plusieurs corps mélangés par magie. Comme il s'agit d'une expérience, il n'est pas commun et les aventuriers n'auront aucune information sur ce monstre. Gros et affreux, il peut provoquer la peur. Il frappe avec deux énormes mains armées de griffes osseuses. Il est enchanté et résiste aux attaques de FEU et de GLACE. Il dispose d'une attaque spéciale à distance qui touche plusieurs cibles ! C'est une vraie plaie. Pour le rendre plus dangereux encore, ajoutez-lui une ou deux goules.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	9	70	4	2D+5 (griffes)*	20	80

* **Résistance magie élevée :** en plus d'être mort-vivant ET créature magique, comptez 15 en RM.

* **Gifle puissante :** le héros frappé par la grosse main griffue va voler à 1D6 mètres du monstre. Il se retrouvera au sol pour 3 assauts, à moins de réussir une épreuve AD pour retomber sur ses pieds !

Attaque spéciale : tous les 3 assauts, l'horreur de chair n'attaquera pas au corps-à-corps : il ouvrira la bouche en direction des aventuriers pour lancer trois échardes de corne qui pourront frapper une ou plusieurs cibles jusqu'à 10 m, et ce pour 1D+4 points de dégâts ! Épreuve AD-5 pour réussir une esquive.

Héros Barbares (on peut les trouver partout)

Gourga le haut – Résistance magie : 14

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	14	95	4	1D+8 (hache)	20	140

Piétinement : Parfois, après un certain nombre d'assauts, Gourga saute à pieds joint sur un ennemi, aidé par sa grande taille. Pour cela il dispose d'un score d'AT de 12. L'attaque est imparable mais peut être esquivée. Le piétinement cause 2D+5 P.I. + une mise au sol avec une période de 5 assauts où la victime ne peut attaquer, puisqu'elle doit péniblement se relever.

Allonge : Comme Gourga est plus grand que la moyenne, il dispose d'une bonne allonge. En combat rapproché, ses ennemis ont un malus : PRD -2.

Throd le Massif – Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	12	80	3	2D+5 (hache)	20	120

Jet d'Enclume : En début de combat, Throd essaie souvent de projeter une petite enclume sur une victime se trouvant à moins de 10 mètres, c'est son jeu favori. Pour cela il dispose d'un score d'AD de 13. L'enclume peut être esquivée, mais si elle touche elle occasionne 3D de dommages contondants ainsi qu'une mise au sol avec une période de perte de conscience de 5 assauts.

Moulinet féroce : 2 fois par combat, Throd peut tenter son coup spécial : s'il réussit (AT malus -2) il touche automatiquement (imparable) avec des dégâts doublés. Un cri de guerre « Moulinet Féroce » lancé avant l'attaque pourra cependant alerter ses adversaires.

Yor le Bourrin – Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	11	80	4	2D+5 (hache)	20	120

Coup de latte : Avec une simple épreuve AT et à la place d'un assaut, Yor peut repousser un adversaire qui lui fait face d'un puissant coup de pied. Le coup est imparable et ne peut être esquivé. Le coup produit 1D+4 de dommages contondants et une mise au sol (3 assauts ratés).

Double attaque : 2 fois par combat, Yor peut tenter son coup spécial : s'il réussit (AT malus -2) il touche automatiquement (imparable) avec des dégâts doublés. Un cri de guerre « Double attaque » lancé avant l'attaque pourra cependant alerter ses adversaires.

Kyrn le Véloce – Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	14	65	3	1D+6 (épée)	18	90

Vélocité : Kyrn peut se déplacer plus vite que n'importe quel héros. On ne peut donc pas le fuir. Il peut également esquiver les flèches et projectiles (AD : 15), mais pas les projectiles magiques.

Ultra-rapide : chaque assaut, Kyrn peut porter deux attaques (sans malus) et esquiver deux fois.

Zrag le Berserk – Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
16	8	85	4	1D+8 (épée mag.)	50	110

Chercher des Noises : Zrag est tellement courageux (et bête) qu'il a toujours l'avantage, quel que soit son adversaire. Il frappe donc toujours en premier, même quand il est surpris (à moins qu'il ne dorme).

Cri de la Brute : Zrag fait peur aux gens. Quand il crie en plein combat, tous ses adversaires doivent réussir une épreuve de COURAGE ou s'éloigner pendant 10 assauts.

Berserk : Quand il arrive à 40 points d'E.V. ou moins, Zrag pète un câble. Il attaque n'importe qui au hasard (même quelqu'un qui serait éloigné). Ses dégâts passent à 2D+8, AT = 14 PRD = 5.

Lili la Guerrière – Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	12	50	5	1D+6 (épée)	16	60

Remontrance : Une fois par combat, avec une bonne engeulade, Lili peut amener une personne à se sentir coupable de l'attaquer (épreuve CHA = 13). Si elle réussit son épreuve, l'adversaire désigné doit quitter le combat, à moins de réussir à son tour une épreuve INT.

Déstabilisation : En conséquence de son décolleté avantageux, tous les gens pratiquant la magie contre cette guerrière sexy ont un malus de -2 à toutes les épreuves de sortilèges ou prodiges.

Dans les dents : Avec une simple épreuve AT et à la place d'un assaut, Lili peut tenter une attaque spéciale sous forme de coup dans la mâchoire. L'attaque est imparable et ne peut être esquivée. Conséquences : 2D+3 P.I. (critique, ignore l'armure) et CHA-2 pour la victime, pendant 1 mois. Elle peut tenter cette attaque jusqu'à ce que celle-ci soit réussie. Le port d'un casque peut permettre d'échapper à cette attaque (test de rupture).

Gruh Cyclope – (chef du clan Raggak) – Résistance magie : 16

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	12	95	4	2D+8 (hache mag.)	50	150

Coup de boule : Avec une simple épreuve AT et à la place d'un assaut, Gruh inflige un terrible coup de boule à son adversaire (sauf contre créatures de petite taille). Le coup produit 1D+4 de dommages contondants et une mise au sol avec perte de conscience de courte durée (6 assauts ratés).

Botte secrète de Gruh : 1 fois par combat, Gruh peut tenter son coup spécial : s'il réussit (AT malus -2) il touche automatiquement (imparable) avec des dégâts de 3D+5. S'il échoue, tant pis pour lui !

Balayage de Gruh : Parfois, Gruh frappe tous les adversaires qui se trouvent à son contact avec une seule épreuve AT, en tourbillonnant avec sa hache. L'attaque peut être parée ou esquivée, les dégâts sont seulement de 1D+5 pour les adversaires touchés.

Nounouk – (garde personnel de Gruh, clan Raggak) – Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	11	80	4	2D+3 (hache)	20	100

Coup de coude puissant : Avec une simple épreuve AT et à la place d'un assaut, Nounouk peut repousser un adversaire. Le coup est imparable mais il peut être esquivé. 1D+4 de dommages contondants et une mise au sol (3 assauts ratés).

Mauvaise fracture : Nounouk peut essayer son coup spécial, qui consiste à casser le bras de l'adversaire avec une clé violente. Pour cela il doit réussir une épreuve AD/FO : 13. Si l'attaque réussit, la victime subit les conséquences de la blessure grave (voir tableau correspondant).

Golem de terre étrange

Créature magique soit errante, soit mise en place par un maître du donjon pour protéger quelque chose. Ce golem n'étant pas une créature vivante ne s'ennuie pas et peut rester des siècles en stase, attendant d'être activé par le passage d'un ennemi potentiel... Il n'est pas armé mais ses deux poings sont gigantesques et il dispose d'immunités ainsi que d'une attaque spéciale. Aveugle, il est attiré par le bruit et les vibrations.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	10	70	5	3D+5 (contondants)*	20	80

***Déstabilisation :** de part sa grande force et la taille de son poing, le golem qui touche un héros l'envoie valser à 1D4+2 m. dans la direction droite ou gauche. Il pourra éviter de chuter sur épreuve AD réussie, sinon il perdra 3 assauts. Il perdra de toute façon un assaut s'il est repoussé.

Parade : tout héros qui tente une parade contre l'attaque de poing du golem doit 1/ tester la résistance de son arme 2/ réussir en épreuve de FORCE en prime pour réussir sa parade (sinon il prend le coup tout de même). Si le test de résistance de l'arme est raté, celle-ci sera brisée.

Critiques : Comme il est très fort, le golem cause des critiques contondants sur 1, 2 ou 3.

Effet de zone « onde de choc » : Tous les 3 assauts, il balance une onde de choc à la place d'une attaque. Toutes les cibles autour de lui vont encaisser des vibrations qui vont ravager leur organisme. À moins de 4 m, ils vont perdre 1D6 points de vie (seule la protection magique compte) et seront repoussés de 2 m, perdront la possibilité d'attaquer à l'assaut suivant. Après ce sort en général il cherche une nouvelle cible à frapper avec ses poings.

Immunités : Le FEU et la GLACE ne lui causent que 50% des dégâts prévus - en effet sa croûte de boue s'endurcit au contact du feu ou du froid et il gagne 2 PR à chaque fois ! Son score d'armure se renforce donc si les aventuriers utilisent l'une de ces deux magies. Sa résistance magie est de 15.

Faiblesse : le golem de terre peut être simplement dissout dans une grande quantité d'eau. Les héros peuvent essayer de le pousser dans un plan d'eau, ou ils peuvent l'inonder avec des sorts appropriés.

Gros guerrier chaotique

Un gros guerrier qui a été corrompu par le chaos et transformé en semi-démon. Son corps ne fait qu'un avec son armure et tout en lui est corrompu, malodorant et glauque. Il est fort, résistant et dispose d'un pouvoir spécial de souffle empoisonné.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	12	80	8	2D+5 (tranchant)*	20	100

Résistance magique élevée : de part sa constitution et sa corruption, la RM du guerrier chaotique est de 14. Il peut aussi être considéré comme une créature magique.

***Arme maudite :** tous les dégâts produits par le guerrier chaotique sont également de type « magique ».

SPECIAL : Souffle de mort : à chaque assaut, le guerrier souffle son haleine empoisonnée : toutes les cibles vivantes et non magiques qui se trouveront au corps-à-corps face au guerrier perdront 1 P.V. en début d'assaut.

Barrage d'acier : à un moment du combat, le guerrier peut tenter avec une épreuve AT standard le coup spécial « barrage d'acier » : s'il réussit il pourra frapper à cette occasion en un seul assaut toutes les cibles devant lui ou sur ses flancs (il est possible de parer ou d'esquiver cette attaque). Les dégâts causés sont ceux de l'arme.

Renversement : à un moment du combat, le guerrier bouscule toutes les cibles au contact face à lui, pour tenter de les mettre au sol (épreuve AD/FO possible pour éviter la chute).

Démon Pazuzu (invoqué)

Démon que j'ai décidé d'appeler « Le fléau des sept mondes » — c'est le démon du film « L'exorciste ». Il ne s'agit pas de tuer le démon bien sûr, mais seulement son incarnation. S'il se sent particulièrement menacé, Pazuzu peut appeler à lui des esclaves démoniaques et il est déjà bien redoutable tout seul... Il déteste les prêtres de Youclidh et d'Adathie et s'attaquera en premier à eux. Une fois tué, il se transforme en poussière lumineuse avec ses armes... Physiquement c'est un pur démon, il est haut de 2,50 m et doté d'ailes, il est également très chaud.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2 (fouet) I4 (lame)	I2	100	4*	ID+8 (fouet de feu)** 2D+5 (lame gelée)***	20	I20

Résistance magique élevée : c'est une créature magique ET un démon. Sinon sa RM est de I6.

SPECIAL : Aura de chaleur : tous les alliés au contact de Pazuzu perdront 1 PV par assaut à cause de la chaleur implacable qu'il génère avec son corps.

***Protection magique** : l'intégralité du score PR de Pazuzu est constitué d'une protection magique. Aucun sort ou critique ne pourra donc ignorer cette armure, sauf les prodiges de Youclidh ou Adathie.

****Fouet de feu** : le fouet de Pazuzu porte jusqu'à 5 m, c'est donc une attaque à distance. Il pourra l'utiliser à chaque assaut pour frapper quelqu'un qui n'est pas au corps-à-corps. Ce fouet n'étant pas une arme physique, il est impossible de le parer, il ne peut qu'être esquivé (et il traverse aussi l'armure, sauf PR magique). Les dégâts sont 100% magiques/de feu. Il utilisera son fouet pour frapper les mages ou archers.

*****Lame gelée** : l'arme principale de Pazuzu, avec laquelle il pare les coups. Il peut aussi attaquer avec à chaque assaut (il est ambidextre). Les dégâts sont tranchants/magiques/de glace.

Bond d'esquive : si Pazuzu est encerclé, il peut tenter une esquive verticale au lieu d'une parade (sur score PRD), et s'envoler pour atterrir à quelques mètres à un endroit de son choix.

Immunités : il est immunisé au feu et à la glace - on ne peut le blesser qu'avec des armes magiques/enchantées ou avec des sorts. En revanche, une arme bénie maniée par un prêtre Youclidh/Adathie lui causent des dégâts doublés.

Invocation d'esclave : pour corser le combat si vos aventuriers sont trop nombreux ou trop puissants, ajoutez des esclaves que Pazuzu peut appeler à n'importe quel moment du combat : ils pourront se matérialiser même derrière les héros... Il s'agit là de démons bipèdes qui attaquent à mains nues avec leurs griffes puissantes.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
IO (griffes)	IO	20	2	ID+5	I5	I5

Résistance magique : ce sont des démons de seconde zone, leur RM est de I3.

Scorpion géant

Rien d'autre qu'une version XXXL d'un scorpion, variété obtenue par magie. Servez-en plusieurs d'un coup !

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2*	8	30	5	ID+6 (pincés)** ID+5 (dard)***	I7	40

***Ambidextre** : le scorpion attaque deux fois par assaut, la même cible, avec ses deux pinces ou avec une pince et son dard. Pour le savoir lancez ID6 : s'il fait 5 ou 6 c'est une attaque supplémentaire au dard.

****Pincés** : ID+6 en attaque normale, mais si c'est un critique : pris en étau dans la pince, le héros encaisse 2D+4 de dégâts (ignore PR naturel) et devra tenter de se libérer à chaque assaut (FO) - en cas d'échec il encaissera encore ID+2 BL directs (ignore PR naturel) par assaut, jusqu'à sa libération ou la fin du combat.

*****Dard** : Touché par le dard ! Le héros encaisse ID+5 points de dégâts tranchants, puis s'il perd au moins 1 PV, encore ID points de dégâts directs (poison) avec les effets : tétanie légère (AT/PRD/AD-2). Les effets de poison se cumulent ! Au bout de trois coups de dard, le héros est considéré comme paralysé.

Liche grise des caveaux

Liche de grande puissance ayant perdu la raison, et fonçant sur tout ce qui bouge. Heureusement, elle a aussi perdu la mémoire et n'est plus capable de lancer que quelques sortilèges, mais ceux-ci ne sont pas à prendre à la légère. La liche combat aussi au corps à corps avec une dague, mais elle lance fréquemment des sorts. Elle lancera souvent les miasmes nécrosiques en tout début de combat. Elle s'entoure de zombies gris !

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
IO	8	70	4*	ID+4 (dague) ou selon sort	20	90

Résistance magique élevée : c'est une créature magique ET un mort-vivant. Sinon sa RM est de 15.

SPECIAL : miasmes nécrosiques : automatiquement réussi, ce sort touche les 3 cibles vivantes les plus proches de la liche, pour ID+2 points de BL directs (ignore toute armure, pour l'éviter, tester la résistance magique du héros). La liche peut le lancer 2 ou 3 fois sur le combat.

***Protection magique** : l'intégralité du score PR de la liche est constitué d'une protection magique. Aucun sort ou critique ne pourra donc ignorer cette armure.

Rayon bleu : automatiquement réussi, attaque de base de la liche : il frappe une cible à distance ou au contact, pour ID+5 (ignore l'armure naturelle, seul le score PR magique compte).

Tempête d'os : la surprise du combat ! Quand vous aurez tué quelques zombies gris (voir plus bas), la liche déclenche ce sort en se mettant elle-même hors de portée : les zombies morts explosent et leurs os se transforment en projectiles qui tournoient et blessent toute personne à 3 m autour de chaque zombie mort. Tirer 2D+4 dégâts pour CHAQUE cible dans la zone (héros ou zombie proche d'un cadavre de zombie), et ces cibles touchées, coincées dans la tempête, ne pourront rien faire pendant 4 assauts !

Inversion des polarités : la liche étant un mage, elle peut renvoyer le sort d'un autre mage : testez le sort « inversion des polarités flakiennes » avec 24+2D6 pour la liche. Le mage qui lance le sort doit faire INT+3D6+niveau et battre son score. Si la liche l'emporte, le sort revient sur le mage.

Zombie gris : il est nécessaire de prévoir des zombies gris autour de la liche pour occuper les héros...

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
IO	0	25	3	ID+5*	20	20

Résistance magique : ce sont des morts-vivants et leur RM est de 12.

***Armement** : ils sont armés de vieilles épées rouillées (causent l'infection en cas de plaie). En cas de critique, ne tirez pas dans la table habituelle, les zombies sont trop stupides pour faire des coups spéciaux : comptez juste ID+8 P.I. et ignorez l'armure naturelle du héros.

Nuée de mouches venimeuses

Vous ouvrez une porte, et là... Ce n'est pas un monstre géant qui vous attend, mais un millier de mouches noires et corrompues, avides de dévorer les chairs. Cette nuée peut causer la panique (tester le courage de chaque héros, en cas d'échec il devra perdre un assaut, en cas d'échec critique il paniquera).

Ces mouches ne peuvent être combattues avec des armes : les héros devront trouver un moyen d'y échapper, moyen laissé à la discrétion du MJ (sauter dans du liquide, produire un cône de feu, s'enrouler dans des couvertures, se cacher dans une pièce fermée...). Bien sûr l'immersion peut avoir des tas de conséquences désagréables (perte de matériel, rhume, etc.) mais c'est un effet que vous pourriez rechercher.

Morsure venimeuse : pour chaque assaut à découvert, un héros dans la nuée sera forcément blessé et perdra entre 2 et 5 PV (selon niveau). Un héros avec un score de PR naturel élevé (armure imposante) prendra moins de dégâts au début, mais une fois que les mouches auront infiltré son armure (après 2 ou 3 assauts), en prendra encore plus.

Cavalier maudit

Rencontre en extérieur ou dans la cour d'un château : c'est un guerrier maudit sur destrier démoniaque. Avec deux ou trois de ces engeances, les héros auront bien du fil à retordre... Car vous combattrez aussi la monture. Dans un assaut vous pouvez faire une attaque de monture ET une attaque du cavalier.

CAVALIER — Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	6	50	6	1D+7 (lance)	18	50

Monté : la parade est assez difficile sur une monture, mais quand le héros frappe ce cavalier il a toujours deux chances sur 6 de toucher la monture au lieu du cavalier (5 ou 6 sur 1D6).

Chute de cheval : une attaque critique ou une attaque de mise à terre pourront désarçonner le cavalier maudit.

MONTURE (destrier démoniaque)

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10 12	0	60	4	2D+4 (piétinement)* 2D+8 (ruade)**	20	65

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

Rapide : Vitesse tactique : 10 m/assaut, lancé 20 m/assaut (soit trois fois plus vite qu'un héros à pieds). Si un héros tente de lui barrer le passage, il devra réussir une épreuve FO-5 ou se retrouvera mis au sol.

Puissant : les attaques de la monture peuvent être esquivées seulement, et non parées. Sur une attaque de monture réussies, la cible sera mise au sol pour 3 assauts (sauf héros de grande taille).

***Piétinement** : (ennemi face) AT : 10 / dégâts : 2D+4 contondants (et chute possible).

****Ruade** : (ennemi arrière) AT : 12 / dégâts : 2D+8 contondants (et chute possible).

Orque d'élite sur sanglier

Rencontre d'extérieur, à prévoir en 3 ou 4 occurrences. On utilise ici le gros sanglier gagrouk (disponible dans le supplément monture) qui se révèle au moins aussi dangereux que son cavalier !

CAVALIER — Résistance magie : 12

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	6	40	5	1D+6 (lance)	18	40

Monté : la parade est assez difficile sur une monture, mais quand le héros frappe ce cavalier il a toujours deux chances sur 6 de toucher la monture au lieu du cavalier (5 ou 6 sur 1D6).

Chute de sanglier : une attaque critique ou une attaque de mise à terre pourront désarçonner l'orque.

MONTURE (sanglier gagrouk)

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 10	0	40	4	1D+6 (morsure)* 1D+2 (renversement)**	16	45

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

Rapide : Vitesse tactique : 9 m/assaut, lancé 14 m/assaut (soit deux fois plus vite qu'un héros à pieds). Si un héros tente de lui barrer le passage, il devra réussir une épreuve FO-3 ou se retrouvera mis au sol.

Puissant : les attaques de la monture peuvent être esquivées seulement, et non parées.

***Morsure** : si la morsure est critique, le sanglier reste accroché à sa victime et celle-ci encaisse 4 BL directs par assaut jusqu'à ce qu'elle arrive à se libérer (en tuant le sanglier ou sur épreuve FO).

****Renversement** : attaque de renversement réussie, la cible est au sol pour 3 assauts (sauf épreuve FO réussie) — renversement critique : commotion, cible au sol pour 6 assauts (sauf grande taille).

Tigre d'Ammouka dominant (Jungles d'Ammouka)

C'est un tigre particulièrement gros et habile, et il n'a peur de rien. Cette version de « mâle dominant » est bien plus dangereuse que la version de base, bien sûr. Vous pouvez aussi lui adjoindre un tigre d'Ammouka standard si vous voulez rendre vos aventuriers hystériques (voir supplément « Crique des Pirates Mauves »).

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15 (griffes) 12 (dents)	12	60	4	2D+4 (tranchants)* 3D+2 (contondants)**	18	70

Férocité : il utilise ses deux attaques (griffes et dents) à chaque assaut, et ce sur la même cible. On ne peut donc le parer qu'une seule fois... Il se retournera automatiquement vers une cible qui lui cause une belle blessure.

Rapide : Vitesse tactique : 12 m/assaut, lancé 20 m/assaut : un héros à pieds ne peut lui échapper, et il ne le verra pas venir... utilisez sa vitesse pour le rendre encore plus terrifiant.

Mise au sol : quand le tigre dominant attaque une cible, il tentera toujours une mise au sol en premier (AT : 14) — le héros peut seulement résister avec une épreuve de FO. Si le héros échoue et se retrouve au sol, il devra combattre le fauve sur le dos, avec des malus AT/PRD-4 (+3 objets fragiles de son sac à dos seront brisés). Si c'est un mage, il ne pourra lancer aucun sort.

Critique de griffe : si vous obtenez un critique de griffe, c'est un égorgement. Le héros subira 2D+5 points de dégâts directs (ignore PR) et sera considéré hors combat avec une hémorragie. Il perdra ensuite 3 P.V. par assaut.

Critique de mâchoire : si vous obtenez un critique de mâchoire, c'est un membre brisé. Si le membre est protégé par une pièce d'armure solide, vous pouvez tenter de le sauver avec un jet de rupture. SINON, ajoutez 1D6 aux dégâts, ignorez le score PR, puis sur 1D6 : (1) main gauche (2) main droite (3) bras gauche (4) bras droit (5) jambe gauche (6) jambe droite (appliquez ensuite les malus du tableau « blessures graves »).

Récolte : voir supplément « Crique des Pirates Mauves »

Mère des araignées tranchantes (jungle, grotte)

Un arachnide de très grande taille (comptez quatre mètres d'envergure), qui est visiblement l'ancêtre des autres araignées du secteur. Cette espèce n'est pas venimeuse, elle tue ses proies en les frappant avec le tranchant de ses pattes... Et comme tous ses congénères, elle est particulièrement vulnérable au feu ou à la glace. Cette version dispose d'attaques spéciales. Pour plus de réalisme et un côté épique, vous pouvez lui adjoindre des araignées tranchantes standard (voir supplément « Crique des Pirates Mauves »).

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	8	60	4	2D+4 (tranchants)*	30	70

Résistance magique moyenne : c'est un animal, mais plutôt balaise : sa RM est de 12.

Double attaque : l'araignée utilise ses deux pattes avant de façon brusque et rapide, et elle attaque toujours deux fois la même cible à chaque assaut.

Rapide : Vitesse tactique : 12 m/assaut, lancée 20 m/assaut. Elle va donc très vite !

Critique de patte : si vous obtenez un critique, c'est un membre tranché. Si le membre est protégé par une pièce d'armure solide, vous pouvez tenter de le sauver avec un jet de rupture. SINON, ajoutez 1D6 aux dégâts, ignorez le score PR, puis sur 1D6 : (1) main gauche (2) main droite (3) bras gauche (4) bras droit (5) jambe gauche (6) jambe droite (appliquez ensuite les malus du tableau « blessures graves »).

Entoilage : au lieu d'une attaque, elle peut cracher un gros paquet de toile sur une cible (esquive possible uniquement). De préférence, elle effectuera cette attaque sur les ennemis lents, en armure (appliquez le malus d'esquive). La cible sera ensuite handicapée : AT/PRD-6, déplacement presque impossible, esquive impossible.

Feu/glace : si un héros produit ce type de dégât sur l'araignée, comptez +3.

Géant d'Altrouille (collines d'Altrouille)

Ces géants sont maladroits mais tout de même redoutables, du moins si on considère leurs possibilités générales plutôt que leurs scores bruts. Ils combattent avec des gourdins gigantesques, souvent des troncs d'arbre. Ils peuvent également lancer des rochers qu'ils ramassent à leurs pieds.

JEUNE GÉANT — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
7	4	150	4	5D (contondant)*	30	200

GÉANT AGUERRI — Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	5	160	4	6D (contondant)*	40	220

GÉANT PUISSANT — Résistance magie : 16

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	6	180	5	6D+4 (contondant)*	50	250

Résistance magique élevée : même s'ils n'ont pas de pouvoirs, ils sont considérés comme des créatures magiques. La plupart des malédictions n'auront donc pas de prise sur eux. Sinon, testez la RM.

Rapide : le géant a de très grandes jambes... En combat, il se déplace donc deux fois plus vite qu'un héros. Par contre, il n'est pas capable de courir et sera donc distancé à la course par un aventurier lancé.

***Balayage au gourdin** : l'attaque du gourdin de géant est imparable et c'est toujours un critique contondant — il est possible de l'esquiver mais veillez à bien respecter les malus d'esquive liés à l'encombrement. Quand le géant frappe, s'il touche un héros, ce dernier sera automatiquement mis à terre et subira les dégâts ainsi que le résultat du critique, il perdra également 3 assauts du fait de sa chute. De part la taille de l'arme du géant, tout héros se trouvant proche de cette cible aura également une chance sur deux d'être balayé (il devra esquiver également). Si une « cible secondaire » est touchée par le gourdin, elle prendra 3D de dégâts contondants (non critique).

Lancer de rocher : un lancer de rocher prendra 2 assauts à un géant, il doit le ramasser puis il essaiera ensuite de toucher une cible ou un groupe de cibles avec un score AD de 10. Là encore si l'attaque est réussie, il est uniquement possible d'esquiver (avec un bonus+3 du fait de la distance), aussi un héros lourd et lent aura toutefois bien du mal à réussir. Le rocher cause 4D de dégâts contondants +1 critique, avec également une mise à terre.

Troll berserk vétérans

On en a parlé dans l'aventure Nabeulbeuk, mais ce n'est pas pour ça que ces ennemis sont à prendre à la légère... Si on prend leur force en compte, ils peuvent se révéler redoutables. En voici une version méchante, aguerrie.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	8	65	4	3D+6 (contondant)*	30	70

Résistance magique élevée : même s'il n'a pas de pouvoirs il est assez puissant. Son score RM est de 14.

Rapide : il se déplace un peu plus vite qu'un héros standard, et 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).

***Double mortensen** : Critiques sur 1, 2 et 3. Cette arme est une gigantesque masse à pointes, maniée par une créature de grande force. En conséquence, pour réussir une PARADE contre ce type d'attaque il faut également réussir une épreuve de FORCE +tester le point de rupture de l'arme (ou du bouclier). Si l'épreuve FO est ratée, ou si l'arme est brisée, les dégâts sont comptés et la parade considérée comme ratée. Le héros qui fait le tank verra bien vite qu'il est donc beaucoup plus important d'essayer l'esquive... Si tant est qu'il n'est pas trop lourd pour ça.

Pouvoir berserk : quand le troll arrive à la moitié de son énergie vitale, considérez AT+3 PRD-2 et PR+1.

Ogre mutant aguerri

C'est un grand ogre qui a été victime de transformations magiques. Il est généralement armé naturellement de grandes griffes très épaisses et combat à mains nues. Il est assez stupide et un peu lent, mais tout à fait puissant.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	8	65	3	3D+2 (contondant)*	20	60

Résistance magique élevée : à considérer comme une créature magique. Son score RM est de 14.

Bourrin : il se déplace assez lentement (4 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).

***Griffes** : Critiques sur 1 ou 2. pour réussir une PARADE contre ce type d'attaque il faut également réussir une épreuve de FORCE. Si l'épreuve FO est ratée les dégâts sont comptés et la parade considérée comme ratée.

+**SPECIAL** : **Un pour taper sur l'autre** : l'ogre mutant peut choisir de saisir un héros (de taille standard, ou petit) plutôt que de l'attaquer. Il tentera alors une épreuve AD (sur 10), et s'il réussit le héros peut tenter d'y résister en réussissant à son tour une épreuve AD. Si l'ogre réussit la capture, il utilisera ce héros comme une arme pour frapper les autres héros. Il frappera alors à 2D+4 et les dégâts seront aussi bien décomptés de la cible que du héros capturé (effet ludique garanti). Pour échapper à l'emprise de l'ogre mutant, le héros capturé pourra tenter à chaque assaut une épreuve FO-4.

Grosse tarentule des cavernes

Une version un peu évoluée de la tarentule des cavernes standard. C'est une araignée géante grasse et velue, tout comme la standard, mais elle est un peu plus habile et de plus dispose d'attaques spéciales. Rapide, elle esquive assez facilement les attaques de front ou de flanc.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	12	30	1	1D+6 (contondant)*	20	45

Résistance magique moyenne : c'est un animal, mais plutôt balaise : sa RM est de 12.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve au corps-à-corps avec la tarentule devra tester son courage, en cas d'échec il sera paralysé par la terreur ou il prendra la fuite.

Bulldozer : elle se déplace rapidement (jusqu'à 10 m. par assaut) et 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).

Mise au sol : quand la tarentule attaque une cible, elle tentera toujours une mise au sol en premier (AT : 14) – le héros peut seulement résister avec une épreuve de FO. Si le héros échoue et se retrouve au sol, il devra combattre sur le dos, avec des malus AT/PRD-4 (+3 objets fragiles de son sac à dos seront brisés) et la tarentule s'acharnera sur lui. Si c'est un mage, il ne pourra lancer aucun sort.

***Morsure** : l'araignée se propulse en avant pour mordre sa victime à l'aide de deux puissants crochets. Pour réussir une PARADE contre ce type d'attaque il faut également réussir une épreuve de FORCE. Si l'épreuve FO est ratée les dégâts sont comptés et la parade considérée comme ratée. Si l'attaque est réussie et si elle produit des dégâts, compter aussi l'effet du poison tétanisant : 1D6 BL directs, AT/PRD/AD-2 (cumulable à chaque coup).

+**SPECIAL** : **jet de venin** : attaque en forme de cône devant elle sur 5 m, l'araignée peut choisir de cracher des postillons venimeux sur les cibles qui lui font face. Le venin touchera uniquement le visage. Si un aventurier a un casque, il a 50% de chance d'y échapper. Sinon, il encaissera l'effet tétanie : 1D6 BL directs, AT/PRD/AD-2.

Entoilage : au lieu d'une attaque, elle peut cracher un gros paquet de toile sur une cible (esquive possible uniquement). De préférence, elle effectuera cette attaque sur les ennemis lents, en armure (appliquez le malus d'esquive). La cible sera ensuite handicapée : AT/PRD-6, déplacement presque impossible, esquive impossible.

Patriarche globzoule argenté (Jungles d'Ammouka)

Une version bien plus grosse et violente des globzoules argentés. C'est le chef du clan. Ce singe très imposant ne s'abaisse pas à mordre les gens, mais comme il est grand et fort il tape avec ses poings très durs et dispose d'attaques spéciales. Il sera généralement accompagné d'un ou plusieurs globzoules argentés (voir supplément « Crique des Pirates Mauves »). Il faut imaginer un très gros gorille furieux pour comprendre sa puissance.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14 (poings)	12	60	4	2D+6 (contondants)*	12	70

Résistance magique moyenne : c'est un animal, mais plutôt balaise : sa RM est de 12.

Bulldozer : il se déplace rapidement (jusqu'à 10 m. par assaut) et 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).

***Poings** : Critiques sur 1, 2 ou 3. Il est très violent ! Chaque fois qu'il frappe un aventurier, celui-ci à 50% de chances d'être mis à terre par la violence du coup (à tester au D6) et de perdre 3 assauts. Le héros peut tenter de résister à la mise à terre avec une épreuve de FO réussie.

Lancer de héros : si le patriarche se trouve devant un héros de taille standard (ou petit), il peut choisir au lieu d'attaquer de le saisir et de le balancer sur un autre héros (ça lui prendra 2 assauts). Il tentera donc une épreuve AD sur 12, et le héros peut à son tour esquiver cette attaque spéciale avec une épreuve AD. S'il n'esquive pas, il perdra son assaut et sera projeté avec violence sur un allié, et tous deux encaisseront 2D+3 de dégâts contondants (avec en prime une mise à terre).

Golem de fer

Le principe du golem de fer, c'est avant tout qu'il est insensible à certains types de dégâts. C'est également une créature magique et bien sûr comme ce n'est pas vraiment une créature vivante, il est également immunisé à toutes les malédictions.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	8	60	10	2D+6*	1000	100

Résistance magique énorme : c'est une créature magique, mais aussi une machine. Les malédictions sont sans effet.

Bulldozer : il se déplace lentement 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).

***Armement** : Critiques sur 1, 2 ou 3. Le golem de fer sera équipé d'extensions de bras qui lui serviront d'armes, au choix du MJ. Après tout, il peut être construit avec un peu n'importe quoi. Vous pouvez y mettre des marteaux, des lames, une vrille, et pourquoi pas un lance-flammes sur l'autre bras... Même si par exemple celui-ci ne peut tirer que trois coups (les aventuriers ne sont pas obligés le savoir). Ajustez donc le score de P.I. en fonction.

Immunités et point faible : ce qui sera intéressant ici ce sera de découvrir comment venir à bout de l'engin. Pour commencer, les armes tranchantes seront presque sans effet sur lui (et d'ailleurs, elles sortiront du combat endommagées, émoussées), de même que les sorts à effet tranchant (comme le Tourbillon de Wazaal). Le MJ pourra mettre un point faible à la machine, cela peut être un boîtier de commande, une durite, un organe sensoriel (comme l'œil unique que j'avais mis dans l'aventure Naeulbeuk), une pièce fragile, et les aventuriers devront le découvrir par l'observation avant d'essayer de la détruire. En dehors de ça il sera généralement immunisé au feu et à la glace mais éventuellement, on peut imaginer une combo congélation+chauffe violente, façon Terminator II, qui permet de lui faire des dégâts). Le MJ peut également mettre à disposition des héros une façon de piéger le golem et ils devront découvrir cette option dans la panique du combat.

Dragon des cimes

Un dragon « de petite taille » vivant généralement dans la forêt, surveillant les environs depuis son nid en haut des plus gros arbres. Ce dragon vole avec agilité entre les arbres et crache de petites boules de feu. Il peut être tué à tout niveau, mais la femelle est plus grosse et plus agressive que le mâle.

DRAGON DES CIMES — Résistance magie : 13

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	9	35	5	1D+6 (dents)* 1D+3 (feu)**	18	30

DRAGONNE DES CIMES — Résistance magie : 15

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	10	50	6	2D+3 (dents)* 1D+5 (feu)**	20	60

Résistance magique élevée : sachez que ce sont des créatures magiques. Si applicable, testez la RM.

Agilité : ce dragon peut s'envoler à n'importe quel moment pour changer de place au cours d'un combat, s'attaquant ainsi à quelqu'un qui se croirait à l'abri, au prix d'un ou deux assauts perdus.

***Dents** : une simple attaque de mâchoire visant à déchirer les chairs. Les critiques sont tranchants.

****Feu** : boule de feu à destination d'une cible unique, que le dragon peut tirer quand ça lui chante, jusqu'à une distance de 15 m. En plus des dégâts, pour toute armure non métallique et non enchantée vous testerez la solidité de la pièce d'armure principale (point de rupture), et si c'est un échec vous pourrez la considérer comme endommagée (-1 PR). Si le score PR de la pièce d'armure tombe à zéro, c'est qu'elle est bonne à jeter.

Dragon de banlieue

Un autre dragon « de petite taille » vivant généralement près des villes, se nourrissant de charognes et de résidus de poubelles. Ce n'est pas le plus prestigieux des dragons, pour sûr. Il ne crache pas de feu mais il vole et mord de façon assez féroce tous ceux qui s'approchent de sa tanière.

JEUNE DRAGON DE BANLIEUE — Résistance magie : 12

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	5	50	4	2D+4 (dents)*	16	35

DRAGON DE BANLIEUE ADULTE — Résistance magie : 14

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	8	65	6	2D+8 (dents)*	20	60

Résistance magique élevée : sachez que ce sont des créatures magiques. Si applicable, testez la RM.

Agilité : ce dragon peut s'envoler à n'importe quel moment pour changer de place au cours d'un combat, s'attaquant ainsi à quelqu'un qui se croirait à l'abri, au prix d'un ou deux assauts perdus.

***Dents** : une simple attaque de mâchoire visant à déchirer les chairs. Les critiques sont tranchants. Toutefois, la mâchoire de ce charognard est très puissante, aussi il obtient les chances de critique suivantes : 1 ou 2 (jeune dragon), 1 à 4 (dragon adulte).

Si vous obtenez un critique, c'est un membre tranché. Si le membre est protégé par une pièce d'armure solide, vous pouvez tenter de le sauver avec un jet de rupture. SINON, ajoutez 1D6 aux dégâts, ignorez le score PR, puis sur 1D6 : (1) main gauche (2) main droite (3) bras gauche (4) bras droit (5) jambe gauche (6) jambe droite (appliquez ensuite les malus du tableau « blessures graves »).

Vouivre

Une créature draconiforme et magique, qui peut atteindre 30 mètres de long (incluant une queue très longue). Elle ne crache pas de feu mais dispose d'un dard qui peut inoculer un poison très mauvais pour la santé... De plus en plus mauvais à mesure qu'elle vieillit. Bien sûr, elle mord également et dispose d'attaques spéciales. La vouivre voit non pas grâce à ses yeux, mais par le biais d'une gemme qui pousse sur sa tête, au bout d'une antenne.

JEUNE VOUIVRE — Résistance magie : 13

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	5	80	4	2D (dents)* 1D+5 (dard)**	20	100

VOUIVRE ADULTE — Résistance magie : 15

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	6	120	6	2D+4 (dents)* 1D+7 (dard)**	40	140

VOUIVRE ANCIENNE — Résistance magie : 17

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	8	160	8	3D+4 (dents)* 2D+6 (dard)**	60	200

Résistance magique élevée : sachez que ce sont des créatures magiques. Si applicable, testez la RM.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve face à la vouivre devra réussir une épreuve de COU ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

Intelligence : la vouivre est assez intelligente pour comprendre qui lui fait du mal. Elle se dirigera donc en général vers le héros qui lui cause le plus de dommages, et peut changer de cible à tout moment.

Bulldozer volant : dotée d'ailes, la vouivre se déplace rapidement et on ne peut bien sûr pas lui barrer le chemin. Si elle change de position, tous les héros dans une zone de 10 m autour d'elle ont une chance d'être renversés par le mouvement des ailes (1 ou 2 au D6). Dans ce cas ils perdront 3 assauts. En se déplaçant, la vouivre perdra elle-même toujours trois assauts, du fait de sa corpulence.

***Morsure** : dégâts contondants. Chances de critique : jeune vouivre : critiques sur 1 à 2, vouivre adulte : critiques sur 1 à 4, vouivre ancienne : critiques sur 1 à 6. Attention, ça tabasse !

Si vous obtenez un critique de mâchoire, c'est toujours un membre brisé. Si le membre est protégé par une pièce d'armure solide, vous pouvez tenter de le sauver avec un jet de rupture. SINON, ajoutez 1D6 aux dégâts, ignorez le score PR, puis sur 1D6 : (1) main gauche (2) main droite (3) bras gauche (4) bras droit (5) jambe gauche (6) jambe droite (appliquez ensuite les malus du tableau « blessures graves »).

****Dard** : si le dard occasionne des dégâts à la cible, vous appliquez les effets doubles du poison (immédiat et retardé), qui dépendront de l'âge de la vouivre. Jeune vouivre : poison tétanisant AT/PRD/AD/FO-3 et ensuite 1D/heure, vouivre adulte : poison tétanisant AT/PRD/AD/FO-4 et ensuite 2D/heure, vouivre ancienne : poison tétanisant AT/PRD/AD/FO-5 et ensuite 2D+4/heure. Ces dégâts interviendront seulement après le combat. Pour guérir de ce poison très puissant, un héros doit absorber une fiole d'antidote naturel toutes les heures, et ce pendant 4 heures. Il peut également être guéri par certains prodiges de prêtres ou chez un guérisseur de ville.

Gemme et point faible : la gemme sur le front de la vouivre est son point faible et son organe de vue. Si un héros veut tenter de trancher l'antenne qui tient la gemme (antenne formée de cartilage épais), il doit se trouver près de la tête, déclarer une attaque ciblée (malus -4) et produire au moins 20 points de dégâts pour la trancher. Il peut s'y prendre à plusieurs fois. Si la gemme est tranchée, la vouivre subira ces malus : AT-5 et esquive=0.

Butin : la gemme est un rubis brut de 20 U.G. (jeune vouivre), 40 U.G. (vouivre adulte) ou 60 U.G. (vouivre ancienne). Pour en savoir plus, voir le tableau des gemmes et pierres précieuses.

Dragon des cavernes

Voici un dragon classique de caverne, à savoir que c'est un « rampant » et qu'il n'a pas la faculté de voler. Il ressemble, de fait, à un gigantesque varan de Komodo. La différence principale tient au fait qu'il est intelligent et qu'il est parfois, et aléatoirement, doué de parole. On ne peut donc pas le rouler facilement dans un combat et il ne se mettra pas en danger bêtement. Il crache du feu et peut combattre avec sa gueule énorme ou sa queue puissante, et ses écailles sont épaisses. Il est bien sûr immunisé au feu.

JEUNE DRAGON — Résistance magie : 14

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	10	100	6	2D+4 (dents)* 1D+6 (queue)** 3D+2 (feu)***	30	150

DRAGON ADULTE — Résistance magie : 16

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	11	140	8	2D+6 (dents)* 1D+8 (queue)** 3D+4 (feu)***	40	200

DRAGON ANCIEN — Résistance magie : 18

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	12	200	10	3D+6 (dents)* 2D+8 (queue)** 3D+8 (feu)***	60	250

Résistance magique élevée : sachez que ce sont des créatures magiques. Si applicable, testez la RM.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve face à un dragon des cavernes devra réussir une épreuve de COU ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

Intelligence : ce dragon est assez intelligent pour comprendre qui lui fait du mal. Il se dirigera donc en général vers le héros qui lui cause le plus de dommages, et peut changer de cible à tout moment.

Bulldozer : il se déplace rapidement de part sa taille, et bien sûr on ne peut pas lui barrer le chemin. Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO).

***Morsure :** dégâts contondants. Chances de critique : jeune : critiques sur 1 à 2, adulte : critiques sur 1 à 4, ancien : critiques sur 1 à 6. Si vous obtenez un critique de mâchoire, tirez un « critique contondant » dans la table, mais le héros sera également considéré comme « captif » de la mâchoire. Ceci aura deux conséquences : 1/ le dragon ne pourra plus attaquer quiconque avec sa gueule tant qu'il tient le héros 2/ Le héros captif encaissera les dégâts de mâchoire standard à chaque assaut, jusqu'à sa libération. Si jamais le dragon crache du feu, il sera considéré comme mort (sauf immunité au feu). Le captif peut essayer de frapper la gueule (avec AT-6) et peut tenter de se libérer avec une épreuve FO-6. De gros dégâts peuvent aussi ouvrir la gueule.

****Queue :** imparable, peut être esquivée seulement. Elle frappe aussi à chaque assaut et provoque une mise à terre pour 3 assauts (sauf épreuve AD/FO réussie). Toutes les cibles situées à l'arrière du dragon ou sur ses flancs peuvent être choisies pour une frappe de queue. Si une cible se trouve proche d'un allié, cette cible secondaire a également 50% de chance d'être frappée (avec des dégâts diminués de moitié et 25% de chances de mise à terre).

*****Souffle de feu :** enfin, l'arme la plus dangereuse du dragon reste son souffle de feu, qu'il peut utiliser à la place de ses attaques (imparable, mais qu'on peut esquiver). Il crache un cône de feu d'une largeur de 2 m. à la base, jusqu'à 5 m. de large au bout, sur une distance de 8 à 15 m. **Dégâts :** les dégâts de feu ignorent 50% du score de PR naturel (le score PR magique est compté en totalité). Si un héros est touché, toute armure non métallique perdra 2 PR de façon définitive (sauf les boucliers qui sont ici très utiles). Vous pouvez tester le point de rupture.

Dragon noir

Un très classique dragon volant cracheur de feu, capable de faire peur à n'importe qui. Avec l'âge il se renforce et développe des dégâts vraiment conséquents. Rapide, il a toutefois besoin de beaucoup de place pour se mouvoir à cause de ses ailes, aussi il tentera toujours d'être à son avantage dans des espaces très dégagés. C'est un malin.

JEUNE DRAGON NOIR – Résistance magie : 15

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	8	85	7	3D+2 (feu)* 2D+6 (contondant)**	20	150

DRAGON NOIR ADULTE – Résistance magie : 17

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	10	120	9	3D+4 (feu)* 2D+8 (contondant)**	40	170

DRAGON NOIR ANCIEN – Résistance magie : 19

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
16	10	170	12	3D+8 (feu)* 3D+6 (contondant)**	60	250

Résistance magique élevée : sachez que ce sont des créatures magiques. Si applicable, testez la RM.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve face à ce dragon devra réussir une épreuve de COU ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

Intelligence : le dragon noir est assez intelligent pour comprendre qui lui fait du mal. Il se dirigera donc en général vers le héros qui lui cause le plus de dommages, et peut changer de cible à tout moment.

Bulldozer volant : doté d'ailes, ce dragon se déplace rapidement et on ne peut bien sûr pas lui barrer le chemin. S'il change de position, tous les héros dans une zone de 10 m autour de lui ont une chance d'être renversés par le mouvement des ailes (1 ou 2 au D6). Dans ce cas ils perdront 3 assauts. En se déplaçant, le dragon perdra lui-même toujours un assaut, mais il peut cracher du feu en vol.

***Feu** : feu liquide, cible unique, imparable, peut être esquivée, ignore la moitié du score PR naturel (le score PR magique compte en totalité). Ce dragon crache l'équivalent d'une boule de feu majeure sur une cible, mais à une cadence rapide (une boule par assaut) et il rate rarement sa cible. Ce feu liquide cause des dégâts importants aux armures non enchantées et non métalliques : -2 PR par souffle – les boucliers ne sont pas concernés par la destruction par le feu. Notez qu'il est bon ici d'appliquer les malus d'encombrement pour l'esquive.

Si vous obtenez un **critique de feu** (score de 1 à 3), la cible est considérée comme **carbonisée** et perdra connaissance, avec 5 PV restants. Seule possibilité d'en réchapper : si la personne porte une robe, un sort ou un artefact qui donne le pouvoir « ignifugé ». Une armure enchantée de très haute qualité pourrait faire l'affaire.

****Queue ou patte** : ce dragon ne mord pas ses victimes crues, il attend qu'elles soient carbonisées pour se repaître de leurs cendres. En revanche, à chaque assaut (en plus du feu) il peut frapper derrière lui (avec sa queue) ou autour de lui (avec une grosse patte griffue). Les dégâts sont les mêmes et l'attaque provoque des dégâts ainsi qu'une mise à terre de la cible (sauf épreuve AD/FO réussie). Dans le cas de la queue, c'est imparable, et les cibles proches de la cible principale ont 50% de chances d'être mises à terre également, contre 25% pour le coup de patte.

Point faible : vous pouvez imaginer, comme c'est le cas traditionnellement, un point faible à ce dragon, qui sans cela se révélera incroyablement difficile à tuer. Cela pourra être une écaille particulière ou un point du corps. Dans ce cas, vous pouvez aussi bien donner l'information aux aventuriers par le biais d'un PNJ ou sur épreuve d'observation. Pour toucher ce point, le héros devra déclarer une attaque ciblée (malus -5) et son coup pourra causer le double de dégâts, tout en ignorant le score PR du dragon.

Immunité : on s'en doute, mais il est bien sûr immunisé au feu...

Dragon rouge

Un classique dragon volant cracheur de feu. Rapide, il a besoin de beaucoup de place pour se mouvoir à cause de ses ailes. Un peu moins malin que le dragon noir, et aussi moins gros, il dispose d'une attaque mâchoire à dégâts tranchants. Il est bien entendu immunisé au feu. Pour le sport, vous pouvez lui adjoindre un ou deux petits. Le plus intéressant étant de commencer le combat avec les petits, puis de faire arriver l'adulte...

PETIT DRAGON ROUGE — Résistance magie : 14

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	10	40	5	1D+6 (feu)*	15	60

DRAGON ROUGE ADULTE — Résistance magie : 16

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	8	130	5	2D+5 (dents)**	20	140
12				1D+6 (queue)***		
16				3D+5 (cône de feu)****		

Résistance magique élevée : sachez que ce sont des créatures magiques. Si applicable, testez la RM.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve face à ce dragon (adulte) devra réussir une épreuve de COU ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

Bulldozer volant : doté d'ailes, ce dragon se déplace rapidement et on ne peut bien sûr pas lui barrer le chemin. S'il change de position, tous les héros dans une zone de 10 m autour de lui ont une chance d'être renversés par le mouvement des ailes (1 ou 2 au D6). Dans ce cas ils perdront 3 assauts. En se déplaçant, le dragon perdra lui-même toujours un assaut, mais il peut cracher du feu en vol.

Boule de feu : le petit dragon tire une boule de feu sur une cible, à chaque assaut. Dégâts de feu, standards. Il n'a pas encore appris à utiliser le reste de ses armes.

****Mâchoire** : le dragon tente de mordre une cible devant lui. Critique sur 1, 2 ou 3. Si vous obtenez un critique, c'est un membre tranché. Si le membre est protégé par une pièce d'armure solide, vous pouvez tenter de le sauver avec un jet de rupture. SINON, ajoutez 1D6 aux dégâts, ignorez le score PR, puis sur 1D6 : (1) main gauche (2) main droite (3) bras gauche (4) bras droit (5) jambe gauche (6) jambe droite (appliquez ensuite les malus du tableau « blessures graves »).

*****Queue** : imparable, peut être esquivée seulement. Elle frappe aussi à chaque assaut et provoque une mise à terre pour 3 assauts (sauf épreuve AD/FO réussie). Toutes les cibles situées à l'arrière du dragon ou sur ses flancs peuvent être choisies pour une frappe de queue. Si une cible se trouve proche d'un allié, cette cible secondaire a également 50% de chance d'être frappée (avec des dégâts diminués de moitié et 25% de chances de mise à terre).

******Cône de feu draconique** : il peut choisir de passer un assaut à cracher du feu plutôt que d'attaquer. Il peut alors se tourner dans n'importe quelle direction pour produire un cône de feu de 2 m à la base, 5 m à son extrémité, sur 10 m. de long environ. Le dragon touche ses cibles avec une attaque de feu draconique (spécial), pour 3D+5 points de dégâts. Bien sûr, un allié situé derrière un autre sera partiellement protégé (50% des dégâts). Les héros portant une protection non métallique / non enchantée doivent en tester le point de rupture (et si échec, elle sera détruite). Les héros portant un bouclier retranchent 5 points aux dégâts. Tout héros touché sans casque perdra 2 en CHA (cheveux brûlés). Dans un but de réalisme, vous pouvez également choisir de compter plus de dégâts pour les cibles proches du dragon, et moins pour celles qui sont éloignées.

Dragon doré

Bien que majestueux et très beau, et aussi très rare, ce dragon volant est l'un des plus terribles. Il est intelligent, il parle, il produit du feu glacé et peut disposer de pouvoirs spéciaux. Il est très agile pour porter des attaques féroces avec sa queue. On dit qu'il est parfois domestiqué, mais en fait il peut choisir de travailler en binôme avec un héros, pour son propre compte ou par sympathie. Il n'est pas foncièrement mauvais, mais peut le devenir.

DRAGON DORÉ ADULTE – Résistance magie : 17

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 14	12	180	12	4D+5 (feu glacé)* 2D+8 (contondant)**	60	230

DRAGON DORÉ ANCIEN – Résistance magie : 19

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15 15	13	220	15	4D+5 (feu glacé)* 3D+8 (contondant)**	100	300

Résistance magique élevée : sachez que ce sont des créatures magiques. Si applicable, testez la RM.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve face à ce dragon devra réussir une épreuve de COU ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

Intelligence : le dragon doré est assez intelligent pour comprendre qui lui fait du mal. Il se dirigera donc en général vers le héros qui lui cause le plus de dommages, et peut changer de cible à tout moment.

Bulldozer volant : doté d'ailes, ce dragon se déplace rapidement et on ne peut bien sûr pas lui barrer le chemin. S'il change de position, tous les héros dans une zone de 10 m autour de lui ont une chance d'être renversés par le mouvement des ailes (1 ou 2 au D6). Dans ce cas ils perdront 3 assauts. En se déplaçant, le dragon perdra lui-même toujours un assaut, mais il peut cracher du feu en vol.

***Cône de feu glacé** : attaque principale de ce dragon, qu'il peut utiliser un assaut sur deux, conjointement à son attaque de queue. Il peut alors se tourner dans n'importe quelle direction pour produire un cône de feu glacé de 2 m à la base, 5 m à son extrémité, sur 10 m. de long environ. Les dégâts produits sont en même temps de feu et de glace. Ce feu étrange détruira toute armure non enchantée au premier coup (vous pouvez tester le point de rupture), puis ensuite au deuxième coup et plus, vous ajouterez des dégâts additionnels de 2D6 – un bouclier solide peut absorber ainsi 8 P.I., mais vous devrez tester sa résistance à chaque fois ! Bien sûr, un allié situé derrière un autre sera partiellement protégé (50% des dégâts). Dans un but de réalisme, vous pouvez également choisir de compter plus de dégâts pour les cibles proches du dragon, et moins pour celles qui sont éloignées. L'aventurier disposant d'un pouvoir/artefact de résistance (feu ou glace) ne subira que 50% des dégâts.

****Queue** : à chaque assaut (en plus du feu) il peut frapper derrière ou autour de lui avec sa queue. L'attaque provoque des dégâts ainsi qu'une mise à terre de la cible (sauf épreuve AD/FO réussie). C'est imparable, peut être esquivé, et les cibles proches de la cible principale ont 50% de chances d'être également frappées et mises à terre.

Point faible : vous pouvez imaginer, comme c'est le cas traditionnellement, un point faible à ce dragon, qui sans cela se révélera incroyablement difficile à tuer. Cela pourra être une écaille particulière ou un point du corps. Dans ce cas, vous pouvez aussi bien donner l'information aux aventuriers par le biais d'un PNJ ou sur épreuve d'observation. Pour toucher ce point, le héros devra déclarer une attaque ciblée (malus -5) et son coup pourra causer le double de dégâts, tout en ignorant le score PR du dragon.

Immunité : on s'en doute, mais il est bien sûr immunisé au feu... et à la glace.

Pouvoir : ce dragon peut jeter des sorts, du moins en théorie – en conséquence, vous pouvez lui choisir un ou deux pouvoirs dans les grimoires de magie : magie du feu, magie de la glace, magie de combat... Il peut ainsi produire des effets totalement inattendus.

Dragon mort-vivant

Très rare, car nécessitant les pouvoirs d'un nécromancien vraiment puissant, le dragon mort-vivant peut offrir à des aventuriers un challenge de taille... Celui-ci ne crache pas de feu car il est principalement constitué d'ossements et d'écaillés desséchées, il est aussi un peu lent mais il dispose d'autres possibilités.

DRAGON MORT-VIVANT – Résistance magie : 18

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	6	160	10	3D+5 (tranchant)*	100	180
11				2D+8 (contondant)**		

Résistance magique élevée : c'est une créature magique ET un mort-vivant. Si applicable, testez la RM.

Aspect vraiment terrifiant : tout héros qui se retrouve face à ce dragon devra réussir une épreuve de COU-3 ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

Intelligence : ce dragon étant déjà mort, il sera souvent assez stupide.

Bulldozer : il se déplace lourdement de part sa taille, et bien sûr on ne peut pas lui barrer le chemin. Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO).

***Patte** : à chaque assaut il peut frapper autour de lui avec une patte griffue. L'attaque provoque des dégâts tranchants ainsi qu'une mise à terre de la cible (sauf épreuve AD/FO réussie). C'est imparable mais peut être esquivé, et les alliés proches de la cible principale ont 25% de chances d'être également frappés et mis à terre.

Critique sur 1, 2 ou 3. Si vous obtenez un critique, c'est un membre tranché. Si le membre est protégé par une pièce d'armure solide, vous pouvez tenter de le sauver avec un jet de rupture. SINON, ajoutez 1D6 aux dégâts, ignorez le score PR, puis sur 1D6 : (1) main gauche (2) main droite (3) bras gauche (4) bras droit (5) jambe gauche (6) jambe droite (appliquez ensuite les malus du tableau « blessures graves »).

****Queue** : à chaque assaut (en plus du feu) il peut frapper derrière ou autour de lui avec sa queue. L'attaque provoque des dégâts ainsi qu'une mise à terre de la cible (sauf épreuve AD/FO réussie). C'est imparable, peut être esquivé, et les cibles proches de la cible principale ont 50% de chances d'être également frappées et mises à terre.

SPECIAL : miasmes nécrosiques : automatiquement réussi, ce sort touche les 3 cibles vivantes les plus proches du dragon, pour 1D+2 points de BL directs (ignore toute armure, pour l'éviter, tester la résistance magique du héros). Le dragon peut lancer ce sort 2 ou 3 fois sur le combat.

SPECIAL : drain de vie : automatiquement réussi, ce sort vise une cible vivante face au dragon (on peut y résister avec un jet de résistance magique). Si le test RM échoue, le dragon passera 3 assauts à aspirer la vie de la cible, pour 1D+2 par assaut, pour regonfler son énergie vitale au détriment de celle de la cible. La cible sera immobilisée pendant tout ce temps.

SPECIAL : vent de la tombe : sur un jet AT à la place de ces attaques normales, le dragon peut souffler du froid dans une direction de son choix, en face ou sur les côtés (l'attaque porte jusqu'à 12 m). C'est absolument imparable et impossible à esquiver. Il produira ainsi 3D+5 points de dégâts sur chaque cible se trouvant dans cette direction (dégâts de froid, comptez l'armure normalement). Critique sur 1, 2 ou 3, toutes les cibles face à lui seront également gelées, incapables de bouger pendant 3 assauts. Vous pouvez faire diminuer les dégâts en fonction de l'éloignement des aventuriers.

Immunité : le dragon est immunisé à la glace et au froid, mais il est également insensible aux armes tranchantes (sauf celles qui sont enchantées). En effet, il ne peut pas saigner ! Les armes contondantes en revanche peuvent briser ses os, et auront ici un bonus de +2 aux dégâts.

Autres pouvoirs : si vous le désirez bien sûr ce dragon pourra jeter d'autres sorts, de préférence choisis dans le grimoire du nécromancien. Il peut ainsi produire des effets totalement inattendus. Ajustez l'XP en fonction.

Golem de pierre puissant

Créature magique soit errante, soit mise en place par un maître du donjon pour protéger quelque chose. Ce golem n'étant pas une créature vivante ne s'ennuie pas et peut rester des siècles en stase, attendant d'être activé par le passage d'un ennemi potentiel... Il n'est pas armé mais ses deux poings sont gigantesques et il dispose d'immunités ainsi que de sortilèges. Il est bien entendu immunisé à toutes les attaques tranchantes, y compris magiques.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	10	70	10	3D+5 (contondants)*	20	100

Résistance magique élevée : sachez que c'est une créature magique. Son score RM est de 15.

***Déstabilisation :** de part sa grande force et la taille de son poing, le golem qui touche un héros l'envoie valser à 1D4+2 m. dans la direction droite ou gauche. Il pourra éviter de chuter sur épreuve AD réussie, sinon il perdra 3 assauts. Il perdra de toute façon un assaut s'il est repoussé.

Parade : tout héros qui tente une parade contre l'attaque de poing du golem doit 1/ tester la résistance de son arme 2/ réussir en épreuve de FORCE en prime pour réussir sa parade (sinon il prend le coup tout de même). Si le test de résistance de l'arme est raté, celle-ci sera brisée.

Critiques : Comme il est très fort, le golem cause des critiques contondants sur 1, 2 ou 3.

SPECIAL : Rocher destructeur : à la place d'une attaque, sur un score de 12 en AD il peut décider de lancer un rocher tiré de lui-même en direction d'une cible éloignée. C'est une attaque de projectile contondant qui peut être seulement esquivée (AD-3), et qui causera 4D de dégâts ainsi qu'une mise à terre de la cible.

Immunités et faiblesse : Le FEU et la GLACE ne lui causent que 25% des dégâts prévus - en effet la pierre n'est pas spécialement troublée par ces éléments. Par contre, si les deux attaques d'éléments sont utilisés consécutivement, le golem perdra 5 points de PR car il deviendra friable. Les aventuriers ne s'en rendront compte qu'après avoir réussi une attaque physique. Si un héros l'attaque avec une arme tranchante non enchantée, il devra tester son point de rupture à chaque assaut et elle ne produira pas de dégâts. L'arme endommagée perdra également 1 P.I. à chaque coup, et devra être entretenue et affûtée pour retrouver ses capacités de base.

Mercenaire entraîné

C'est en quelque sorte lui-même un aventurier, et il est donc forcément dangereux. Ses caractéristiques ne sont pas extraordinaires mais il dispose de coups spéciaux redoutables, et vous pouvez en envoyer plusieurs.

Mercenaire offensif – Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	10	65	6	2D+6 (épée ench.)*	18	80

Mercenaire défensif – Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	14	80	10	2D+3 (hallebarde)	20	80

Mercenaire assassin – Résistance magie : 11

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
16	12	45	4	2D+6 (dague ench.)*	20	60

Coups spéciaux : choisissez 1 ou 2 coups spéciaux pour chaque mercenaire, dans le document des coups spéciaux (tels que Moulinet de Riddick, Rafale nerveuse, Double attaque...) et considérez qu'ils sont automatiquement réussis (mais sans possibilité de critique). Par contre, vous n'utiliserez chaque coup qu'une seule fois.

Critiques : grâce à son entraînement, le mercenaire cause des critiques sur 1, 2 ou 3.

Armes enchantées : elles font plus de dégâts qu'une standard, et vous pouvez leur ajouter un pouvoir.

Kobold

Ce n'est pas particulièrement dangereux, un kobold. Toutefois c'est assez spécial à combattre, et de fait il mérite sa place dans le bestiaire avancé. En effet cette créature est immunisée aux malédictions, se déplace très vite et pratique elle-même la magie (sans jamais échouer). De fait, le kobold, bien que crétin, peut se révéler très agaçant !

Kobold de base — Résistance magie : 20

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
16	8	15	1 (mag.)*	1D+2 (dague) +sorts	8	20

Kobold aguerri — Résistance magie : 20

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
16	10	20	2 (mag.)*	1D+3 (dague) +sorts	10	30

Kobold doyen — Résistance magie : 20

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
16	14	25	4 (mag.)*	1D+4 (dague) +sorts	12	40

Immunité magique : les kobolds sont immunisés à toute forme de malédiction, et à tout sortilège qui devra tester la résistance magique.

Rapidité : les kobolds se déplacent deux fois plus vite que les humains et peuvent donc esquiver à chaque assaut.

***Protection magique** : le kobold n'a pas d'armure, mais une protection magique de puissance variable. Cette protection sera toujours comptée, même en cas de coup critique.

+Sorts : le kobold de base peut lancer 2 sorts dans un combat, le kobold aguerri en lancera 4, et le doyen en aura autant qu'il veut. Notez que toutes les malédictions des kobolds peuvent être brisées par un *dispel magic*.

Supplément : Magie KOBOLD !

Lacets attachés : (malédiction) en un assaut, le kobold lance un sort (toujours réussi) qui bloque les pieds de sa cible (sauf résistance magique). La cible ne pourra plus se déplacer pendant 1D10 assauts.

Tyroïpus : (malédiction) en un assaut, le kobold lance un sort (toujours réussi) qui rend aveugle la cible (sauf résistance magique). La cible écoperà des malus suivants AD-6/AT-5/PRD-8, pendant 1D6 assauts.

Ohbentaitoi : (malédiction) en un assaut, le kobold lance un sort (toujours réussi) qui rend muette la cible (sauf résistance magique). La cible ne pourra plus lancer de sorts (sauf les silencieux) pendant 1D10 assauts.

Faumoï : (illusion) en un assaut, le kobold fabrique un double illusoire de lui-même, double qui peut parler et pourra détourner l'attention d'un héros, mais sera dissipé au moindre contact.

Flicoplouf : en un assaut, le kobold fait apparaître une flaque de graisse de 2 m. de large à l'endroit de son choix. Tout héros qui marche à cet endroit devra réussir une épreuve AD-4 pour traverser, ou bien chutera au sol et perdra 3 assauts.

Zip-zap : en un assaut, le kobold jette un petit éclair sur sa cible, jusqu'à 20 m. L'éclair produit 1D+2 points de dégâts mais ignore totalement l'armure (à l'exception des points de PR magique).

Cramocram : en un assaut, le kobold expédie un jet de feu jusqu'à une distance de 5 m, jet qui peut toucher plusieurs cibles. Les dégâts sont de 1D+5 pour la première cible, et 1D+2 pour celles qui sont derrière. Les dégâts sont réduits de moitié si la cible porte un bouclier.

Shapoudoum : en un assaut, le kobold fait jaillir une rafale de grosses pierres sur une zone circulaire de 6 m. de large — pierres qui heurteront les gens avec violence. Toutes les cibles dans la zone encaisseront des dégâts de 1D+2, sauf ceux qui portent un casque (1D seulement).

Troll géant (en extérieur)

Une rencontre de taille, qu'on peut faire à tous les niveaux et principalement en extérieur, mais il en existe plusieurs versions. Certains sont vraiment très débiles et maladroits, d'autres moins... Et sa peau a tendance à s'épaissir également avec l'âge.

Troll géant maladroit – Résistance magie : IO

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
7	5	50	3	3D+2 (contondant)*	20	35

Troll géant menaçant – Résistance magie : II

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
IO	6	60	4	3D+4 (contondant)*	20	50

Troll géant aguerri – Résistance magie : I3

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2	6	75	6	3D+6 (contondant)*	20	80

Bulldozer : avec ses grandes jambes, il se déplace un peu plus vite qu'un héros standard, et du fait de sa corpulence, même un ogre ne peut pas lui barrer le chemin. Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO).

***Grosse branche durcie** : Cette arme est gigantesque et maniée avec une grande force, mais sans précision. En conséquence, pour réussir une PARADE contre ce type d'attaque il faut également tester le point de rupture de l'arme (ou du bouclier). Si l'arme est brisée, les dégâts sont comptés et la parade considérée comme ratée. Le héros qui fait le tank verra bien vite qu'il est donc beaucoup plus important d'essayer l'esquive... Si tant est qu'il n'est pas trop lourd pour ça. Si l'attaque est réussie, la cible a 50% de chances de subir également une mise à terre.

Troll aguerri : **balayage** : c'est l'attaque spéciale de cette version avancée, qu'il peut utiliser une ou deux fois par combat : il va frapper tous les aventuriers qui se trouvent sur ses flancs et/ou devant lui avec un seul coup de balayage de gourdin, et il faudra résoudre l'équivalent d'une attaque réussie sur chacun d'entre eux.

Gros animal (générique)

Lorsque les aventuriers combattent un animal de grande taille, il peut être intéressant de mettre en place certaines de ces capacités spéciales, lesquelles sont bien souvent liées au seul poids de l'animal.

Bulldozer : l'animal qui se déplace vers une cible ne peut pas être bloqué. Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO). Cette capacité est utile lorsque, par exemple, un aventurier pense qu'il peut faire des dégâts à distance parce qu'il est protégé derrière ses alliés. Erreur !

Parade : d'une manière générale, on ne peut pas parer les attaques d'un gros animal (qui sont souvent des charges ou des coups de tête violents) de façon standard, en utilisant son arme pour dévier le coup. Il faut alors tenter de l'esquiver, ou y ajouter une épreuve de FO.

Mise à terre : plutôt qu'une attaque, l'animal peut essayer simplement de pousser un aventurier de façon à ce qu'il tombe. Il encaissera à ce moment des dégâts variables et perdra 3 assauts à se relever.

Piétinement : vous pouvez imaginer que l'animal piétine une cible déjà mise à terre, plutôt que d'attaquer une autre cible – dans ce cas les dégâts seront calculés en fonction de la taille de la bête et il n'y a pas d'épreuve.

Résistance : un gros animal résistera forcément beaucoup mieux à toutes les tentatives de mise à terre, que ce soit à l'aide de sortilèges ou par des coups spéciaux. Pour les plus grands d'entre eux, ils y sont même immunisés.

Détérioration de matériel : n'oubliez pas qu'un héros bousculé ou piétiné par un gros animal a des chances de voir son matériel détérioré ou brisé : par exemple, vous pouvez tirer au D6 tout ce qui est fragile et non protégé dans son sac ou dans ses poches (gourde, fioles, objets fragiles ou produits instables).

Chapon fanghien

Race étrange et rare de poulet géant qui vole. Seules les femelles sont utilisées comme montures épiques, les mâles stupides errant généralement dans la nature. Cet animal est assez peureux et peut être intimidé. Ils sont étrangement tous immunisés aux malédictions.

Chapon fanghien mâle – Résistance magie : 20

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	6	30	2	ID+2 (bec)*	8	10

Chapon femelle – Résistance magie : 20

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	8	35	2	ID+4 (bec)*	10	25

Chapon femelle aguerrie – Résistance magie : 20

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	10	45	3	ID+6 (bec)*	12	35

Immunité magique : les chapons sont immunisés à toute forme de malédiction, et à tout sortilège qui devra tester la résistance magique.

Bulldozer volant : il est assez gros pour qu'on ne puisse pas lui barrer le chemin (sauf pour un ogre). Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite éprouvée AD/FO).

Rapidité : ces animaux se déplacent deux fois plus vite qu'un héros et peuvent s'envoler.

***Bec acéré** : les coups de bec du chapon ne font pas bien mal mais il faut savoir que l'oiseau a toujours pour instinct de viser les yeux ! Ainsi un coup critique de bec aura toujours pour conséquence : œil crevé, sauf si le héros porte un casque bien fermé. Critique : dégâts +3, ignore l'armure, et vous appliquerez les malus correspondant au tableau des blessures graves. Le chapon mâle peut faire un critique sur un score de 1, la femelle sur 1 ou 2 et la femelle aguerrie sur 1, 2 ou 3.

Cellule géante (grotte, donjon)

C'est tout à fait stupide et très lent, mais très probablement issu d'une expérience magique. Ces cellules géantes se présentent sous la forme d'un gros bloc translucide qui avance par bonds. Elles vont tenter de phagocyter tout ce qui se trouve à leur portée, digérant leur proie à l'aide de sucs puissants. Ces organismes sont si étranges que les malédictions n'ont pas de prise sur eux. Ils sont également immunisés à la plupart des attaques physiques car les armes ne font que les traverser pour en ressortir.

Cellule géante de base – Résistance magie : 20

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
6	0	40	0	ID+3*	1000	15

Cellule géante monstrueuse – Résistance magie : 20

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	0	60	0	ID+8*	1000	35

Immunités : les cellules sont immunisées à toute forme de malédiction, et à tout sortilège qui devra tester la résistance magique. On ne peut pas les frapper avec des armes contondantes ou tranchantes non enchantées.

Lenteur : les cellules sont très lentes : on peut leur échapper en marchant un peu vite. Par contre elles peuvent prendre toute la place dans un couloir...

***Digestion** : quand la cellule attrape un morceau de quelqu'un, elle utilise un suc digestif corrosif. En plus des dégâts, la victime perdra 1 point de PR sur toute pièce d'armure non enchantée, ou une partie de vêtement.

Hydre (caverne, sanctuaire, donjon)

Une créature draconiforme dotée d'un grand pouvoir de régénération et de plusieurs têtes, ainsi que de pouvoirs spéciaux. Il en existe trois versions, chacune plus grosse que l'autre et dotée d'encore plus de têtes. On ne sait pas vraiment s'il s'agit d'une anomalie ou bien de leur façon de croître. Le corps de la créature est assez lourd et pataud, mais cela reste un des monstres les plus redoutables qu'on puisse affronter. Il faut la tuer vite sans quoi c'est elle qui vous aura... C'est un combat tout à fait épique, à n'importe quel niveau.

HYDRE À TROIS TÊTES – Résistance magie : 14

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	5	120 (40 x 3)	4	2D+5 (dents)*	30	200

HYDRE À CINQ TÊTES – Résistance magie : 16

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	7	200 (40 x 5)	6	2D+6 (dents)*	50	300

HYDRE À SEPT TÊTES – Résistance magie : 18

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	8	280 (40 x 7)	7	3D+4 (dents)*	80	400

Résistance magique élevée : sachez que ce sont des créatures magiques. Si applicable, testez la R.M.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve face à une hydre devra réussir une épreuve de COU ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

Intelligence : l'hydre est assez intelligente pour comprendre qui lui fait du mal. Il se dirigera donc en général vers le héros qui lui cause le plus de dommages, et peut changer de cible à tout moment.

Bulldozer : elle se déplace assez lentement, mais on ne peut pas lui barrer le chemin. Quiconque se met en travers de son déplacement sera balayé (et tombera, sauf réussite épreuve AD/FO).

Le combat et les têtes : toute l'énergie vitale de la créature se trouve dans ses têtes, et ce sont également elles qui ont des pouvoirs. Chaque tête porte une attaque, à chaque assaut, sur une cible de son choix. Malheureusement, chaque tête repousse complètement en 12 assauts et se régénère partiellement à chaque assaut (5 PV regagnés). Il faut donc s'arranger pour tuer toutes les têtes en un temps très court, car lorsqu'elles sont toutes mortes en même temps, l'hydre est défaite. Il est alors nécessaire d'avoir une grande cohérence de groupe ! Un groupe qui n'est pas au courant de cela n'a aucune chance de vaincre l'hydre.

***Morsure :** dégâts contondants. Chances de critique : critiques sur 1 à 3. Si vous obtenez un critique de mâchoire, c'est un membre brisé. Si le membre est protégé par une pièce d'armure solide, vous pouvez tenter de le sauver avec un jet de rupture. SINON, ajoutez 1D6 aux dégâts, ignorez le score PR, puis sur 1D6 : (1) main gauche (2) main droite (3) bras gauche (4) bras droit (5) jambe gauche (6) jambe droite (appliquez ensuite les malus du tableau « blessures graves »).

Pouvoirs : ce monstre nécessite une préparation, car chaque tête peut être dotée d'un pouvoir particulier que vous devrez noter. Je ne vais pas lister les pouvoirs mais vous pouvez les piocher dans les grimoires de magie. Exemples : boule de feu mineure ou majeure, cône de feu, cône de froid, malédiction quelconque, crachat d'acide, inoculation de poison, sort de silence, sort d'éclair en chaîne, pétrification. Pour indiquer aux aventuriers quel tête à quel pouvoir, vous pouvez leur dire qu'une tête vient de pousser un cri bizarre, et ensuite il se passe quelque chose. Il conviendra pour eux de couper les têtes les plus dangereuses en premier.

Plante carnivore géante (jungle, forêt)

C'est une grosse plante à laquelle on peut échapper facilement si on regarde où on met les pieds... Ses feuilles sont énormes, et à première vue totalement inoffensives. Si quelqu'un s'en approche ou marche dessus, les feuilles se referment vivement autour de la proie et il faut alors l'en extraire rapidement, ou il mourra. Il en existe plusieurs versions, certaines plus dangereuses que d'autres.

PLANTE CARNIVORE FORESTIÈRE – ID6 feuilles

AD	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	0	10 (par feuille)	2	ID+2/assaut*	1000	feuilles x 6

PLANTE CARNIVORE DE JUNGLE – ID10 feuilles

AD	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	0	12 (par feuille)	2	ID+6/assaut*	1000	feuilles x 8

PLANTE CARNIVORE ANCIENNE – ID20 feuilles

AD	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	0	14 (par feuille)	2	2D+4/assaut*	1000	feuilles x 10

Résistance magique élevée : ce sont des plantes ! On ne peut pas les maudire.

***Déroulé du combat** : très simple au demeurant, il commence quand la plante essaie d'attraper sa première victime. Si l'épreuve AD de la plante est réussie, le héros tombé dans le piège est captif des feuilles, au moins pour le premier assaut. Il pourra ensuite essayer de s'en extraire par la force à chaque assaut (épreuve FO-3, puis vous ajouterez 1 au malus à chaque assaut car les feuilles se resserrent). Chaque fois qu'une feuille est vaincue, vous pourrez regagner 1 point sur le malus. Le héros captif subira ensuite des dégâts corrosifs à chaque assaut (une bonne armure est ici prépondérante... un mage mal équipé peut en effet périr en trois ou quatre assauts). Le héros peut choisir de frapper lui-même les feuilles (avec AT-5) plutôt que tenter d'en réchapper.

Pour le cas de la plante carnivore ancienne, notez qu'elle peut essayer d'attraper jusqu'à deux victimes si elle dispose de plus de 12 feuilles.

Feuilles : les feuilles sont larges, épaisses et caoutchouteuses. Pour libérer le captif, il faut « tuer » toutes les feuilles. On ne peut en venir à bout qu'avec des armes tranchantes ou des sortilèges. Toutefois, le héros captif a toujours 50% de chances d'être touché par une de ces attaques si elles sont le fait de ses camarades. Il subira, de fait, autant de dégâts que la plante si c'est le cas.

Arbre cogneur

Un arbre transformé par magie en machine à baffes (magie de la Terre). Il tente de frapper quiconque l'approche à l'aide de plusieurs branches, et bénéficie donc de plusieurs attaques par assaut. Il faut couper toutes ses branches. On peut utiliser cet arbre pour protéger un trésor, ou encore mieux, y attacher un héros ! Il se fera ainsi battre à chaque assaut, obligeant ses camarades à le secourir rapidement.

ARBRE COGNEUR DE BASE – ID6 branches

AD	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
8	5	10 (par branche)	3	ID+1 (contondant)*	1000	branches x 6

ARBRE COGNEUR FÉROCE – ID10 branches

AD	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	8	12 (par branche)	3	ID+3 (contondant)*	1000	branches x 8

Résistance magique élevée : ce sont des plantes ! On ne peut pas les maudire.

Branches : les branches tentent de frapper quiconque s'approche, une attaque par branche par assaut. En dehors de cela, le combat est on ne peut plus simple, il faut couper toutes les branches...

Démone lubrique (invoquée)

Une démonsse lubrique de Slanoush est fort peu vêtue, ce qui fait qu'on a tendance à ne pas trop s'en méfier. Un combat qui peut se révéler intéressant car la démonsse, bien que peu puissante, dispose de pouvoirs tirés directement de mentor, le dieu Slanoush. Il est recommandé de ne pas envoyer cette démonsse seule, car elle périra bien vite : utilisez-la en soutien de mercenaires, de paladins corrompus ou de bandits. À réserver aux ADULTES.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2	IO	30	I	2D (fouet)*	II	24

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

Nudité : la démonsse ne porte vraiment pas beaucoup de vêtements... Donc elle est vulnérable.

***Fouet** : la démonsse combat au fouet. Cette arme fait assez mal de 3 à 5 mètres, ne vaut rien au corps-à-corps et ne permet pas de parer les coups. Elle fera donc tout son possible pour se tenir à distance. En cas de critique au fouet, considérez le résultat « œil crevé ».

SPECIAL : troublante : de part sa tenue et son aura sulfureuse, la démonsse provoque un malus de -2 en INT pour tous les héros. Ceux qui ont « Tête vide » sont immunisés à cet effet.

SPECIAL : prodiges de Slanoush : la démonsse peut lancer des prodiges de Slanoush et ne les rate jamais. C'est donc un combat qui se prépare et qui peut donner pas mal de surprises. Vous pouvez choisir quelques prodiges dans le grimoire du « Prêtre de Slanoush ». Privilégiez « Secrets troublants de Slanoush », « Flagellation sadique », « Lames rotatives de Slanoush », « Feu intérieur de Slanoush », et pourquoi pas la « Frénésie humide ». Dans beaucoup de cas, vous aurez à tester la résistance magique des héros, une valeur souvent négligée.

Liche (générique)

La liche est un sorcier nécromancien qui a décidé de lui-même de mourir afin d'accéder à une existence éternelle. Il ne peut plus progresser ensuite, dommage pour lui, car les morts ne changent pas de niveau. Il existe ainsi des lichés ratées, et d'autres plus puissantes. Elles ont toutes en commun le fait de pouvoir lancer des sorts de nécromancie, et vous pouvez choisir de les entourer de morts-vivants : squelettes, zombies, goules, etc.

LICHE EN BABOUCHES — Résistance magie : I4

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
9	6	30	2	ID+4 (dague)	20	40

Magie : accès aux sorts de nécromancie niveau I à 4, pour 30 PA

LICHE DE BASE — Résistance magie : I5

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
IO	8	35	3	ID+5 (dague ench.)	20	50

Magie : accès aux sorts de nécromancie niveau I à 5, pour 35 PA

LICHE IMPRESSIONNANTE — Résistance magie : I6

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2	IO	40	4 (ench.)	ID+6 (bâton ench.)	20	55

Magie : accès aux sorts de nécromancie niveau I à 6, pour 45 PA

LICHE CÉLÈBRE ET CRUELLE — Résistance magie : I7

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2	IO	50	5 (ench.)	ID+7 (bâton ench.)	20	80

Magie : accès aux sorts de nécromancie niveau I à 8, pour 60 PA

Résistance magique élevée : ce sont des créatures magiques ET des morts-vivants. Le cas échéant, testez la RM.

Aspect terrifiant : l'aura malfaisante d'une liche peut provoquer la peur (tester COU le cas échéant).

Commandant de la garde

Un militaire bien équipé et bien entraîné que les aventuriers pourraient trouver en travers de leur chemin. Il peut être corrompu par le crime, ou simplement là par hasard pour défendre le palais ou le fortin d'une intrusion. Dans tous les cas, vous pouvez lui adjoindre des gardes et/ou des arches d'élite.

Commandant de la garde – Résistance magie : 20

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
16	16	90	12*	2D+8 (glaiive ench.)**	20	150

Garde d'élite du palais – Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	13	90	7*	1D+10 (hallebarde)**	18	100

Archer d'élite du palais – Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
16	11	75	5*	1D+8 (flèches)*** 2D+5 (glaiive ench.)**	18	80

Résistance magique élevée : le commandant est immunisé, grâce à une amulette, contre les malédictions. Pour les autres, testez la RM le cas échéant.

Coups spéciaux : choisissez 1 ou 2 coups spéciaux pour chaque garde d'élite, dans le document des coups spéciaux (tels que Moulinet de Riddick, Rafale nerveuse, Double attaque...) et considérez qu'ils sont automatiquement réussis (mais sans possibilité de critique). Par contre, vous n'utiliserez chaque coup qu'une seule fois.

Critiques : grâce à leur entraînement, ces militaires d'élite causent des critiques sur 1, 2 ou 3.

***Armures** : les armures de ces militaires ont un bonus magique de 3 (garde, archer) ou 6 (commandant)

****Armes enchantées** : elles font plus de dégâts qu'une arme standard, et causent donc des dégâts magiques.

*****Flèche barbelée** : ce type de flèche causera une hémorragie si on tente de l'arracher (2 PV perdu par minute jusqu'à guérison) – comme c'est compliqué à soigner, toute épreuve de premier soin sur une cible blessée par ce type de flèche sera donc passée avec un malus de -6

Aura du commandant : il dispose d'une aura impressionnante, tous les aventuriers qui ont moins de 15 en COU devront passer une épreuve de COU pour se résoudre à l'affronter au corps-à-corps. En cas d'échec, ils reculeront et perdront de 1 à 3 assauts.

SPECIAL : Coup de pied du commandant : à la place d'un assaut, il peut se débarrasser d'un héros au corps-à-corps avec une épreuve de FO (15) et le faire tomber d'une ruade (au sol, perd 3 assauts) – le héros peut tenter de résister à son tour en réussissant une épreuve de FO.

SPECIAL : Coup de pommeeu du commandant : à la place d'un assaut, il peut tenter d'assommer une cible avec une attaque standard, en frappant la tête avec le pommeeu de son glaiive. La cible touchée peut parer ou esquiver, mais en cas d'échec elle chutera et perdra 6 assauts.

SPECIAL : tir handicapant : un archer peut choisir de tirer dans la jambe d'un héros (AD malus -3), si le coup est réussi les dégâts normaux sont comptés mais ce héros ne pourra plus ensuite se déplacer que d'1 m par assaut.

SPECIAL : balayage de hallebarde : un garde d'élite peut tenter de renverser jusqu'à 3 cibles qui lui font face à la place d'une attaque, en utilisant ce coup spécial : les dégâts ne sont que de 1D+4 mais il peut causer la mise à terre des cibles (perte de 3 assauts). On peut y résister uniquement avec une ESQUIVE.

Mage de haut niveau (générique)

Les mages de haut niveau sont forcément intelligents, même s'ils sont devenus fous avec l'âge. Ils vont donc faire en sorte de ne pas mourir en trois assauts ! Et pour eux, l'issue du combat penchera en leur faveur, sinon bien sûr ils ne choisiront pas d'affronter les aventuriers.

C'est toujours un combat qui se prépare avec soin : à défaut, le MJ va se retrouver à chercher frénétiquement dans les grimoires pour savoir quel sort il peut lancer. Préparez donc une batterie de quelques sorts qui seront les favoris du mage en fonction de sa spécialité (5 ou 6 sortilèges différents font bien l'affaire). Installez votre mage à un point stratégique, avec une sortie de secours.

Ne confrontez pas le mage tout seul : pour que le combat ait de l'intérêt, le mage devra être protégé par des sbires afin de détourner l'attention et d'éviter qu'il se prenne toutes les attaques au premier assaut. Golems, démons invoqués, gardes, sorciers stagiaires, mercenaires, les choix sont nombreux.

Utilisez les sorts de protection : les mages peuvent se prémunir contre les attaques physiques, les attaques de projectiles (rien de plus stupide que de recevoir une flèche empoisonnée en début de combat) et les sorts. Veillez à lancer ces protections en tout début de combat, ou bien vous aurez de mauvaises surprises.

Mage célèbre et cruel – Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 (c.a.c) 16 (sorts)	10	50	4 (ench.)	2D+2 (bâton ench.) +sorts	17	80

Magie : il utilise les grimoires suivants : généraliste, combat (niveaux 1 à 6) PA : 45

Mage de feu irascible – Résistance magie : 16

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14 (c.a.c) 17 (sorts)	13	70	6 (ench.)	2D+2 (bâton ench.) +sorts	18	120

Magie : il utilise les grimoires suivants : généraliste, feu, combat (niveaux 1 à 7) PA : 60

Mage métamorphe volant – Résistance magie : 16

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 (c.a.c) 16 (sorts)	11	70	6 (ench.)	1D+2 (bâton ench.) +sorts	15	80

Magie : il utilise les grimoires suivants : généraliste, métamorphose, combat (niveaux 1 à 7) PA : 55

Spécial : il est doté en standard des « ailes du métamorphe », lui permettant de voler à son gré

Nécromancien redoutable – Résistance magie : 17

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 (c.a.c) 16 (sorts)	12	80	8 (ench.)	1D+6 (bâton ench.) +sorts	12	80

Magie : il utilise les grimoires suivants : généraliste, nécromancie (niveaux 1 à 9) PA : 60

Spécial : il aura déjà quelques morts-vivants prêts à l'emploi...

Invocatrice renommée – Résistance magie : 18

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 (c.a.c) 16 (sorts)	14	65	6 (ench.)	1D+6 (bâton ench.) +sorts	12	90

Magie : elle utilise les grimoires suivants : invocateur (niveaux 1 à 10) PA : 60

Spécial : elle aura déjà quelques invocations sous la main, ainsi qu'un familier