

Donjon de Naheulbeuk JDR – Guide des monstres pour le MJ

Version 1.1 – rédigé par Licoy

Il s'agit d'une petite description des monstres et PNJs que l'on peut trouver à proximité du Château de Gzor. Certains aventuriers peuvent être amenés à y faire un rapide voyage pour effectuer une quête, ou simplement se promener (ce n'est toutefois pas recommandé !), et un résumé des risques encourus apparaît indispensable. En effet, les émanations chaotiques dégagées par le donjon ont sérieusement modifié l'organisme et l'esprit de toutes les formes de vie organiques qui s'y sont exposés, les rendant plus fortes, plus dangereuses, et plus perverses... et a rendu de fait tout moyen de communication impossible avec elles. Il paraîtrait que même les plantes sont sensibles aux masses d'énergies chaotiques, mais ce n'est pas encore prouvé (du moins jusqu'à ce qu'une plante avale un jour un voyageur distrait qui passait par là).

Ce bestiaire est à utiliser conjointement avec le « Tableau de rencontre des alentours du Château de Gzor ».

Marmotte du Chaos

Les marmottes du Chaos attaquent souvent en groupe. Certains scientifiques estiment qu'il s'agit d'une preuve que ces créatures ont gardé les instincts craintif d'avant leur contamination par le Chaos. Cela reste à prouver. Il est toutefois vrai qu'elles compensent leur faible force et leur manque de courage par le nombre. Il est très rare qu'une marmotte attaque seule des aventuriers, mais près du Château de Gzor, on a vu de tout. La majeure partie des gens qui ont été mordus par les marmottes du Chaos ont développé dans un laps de temps assez court les premiers symptômes d'une Fièvre Fanghienne.

Rat du Chaos

Le rat du Chaos est un rongeur malade au cerveau complètement ratatiné par la folie. Il attaque tout ce qui passe par son champ de vision, qu'il s'agisse d'un prédateur féroce ou non. Ces bestioles sont très persistantes bien que faibles, et très dangereuses lorsqu'elles agissent en groupe, ce qui reste fort heureusement rare. La morsure d'un rat du Chaos a de grandes chances de s'infecter.

Oiseaux du Chaos

Les oiseaux du Chaos sont peu résistants, mais très énerstants du fait qu'ils esquivent les attaques en se lançant dans des voltiges acrobatiques, comportement pourtant en totale contradiction avec les possibilités limitées de réflexion qu'offre leur cervelle de piaf. Certains mages affirment qu'ils ont réussi à apprivoiser des oiseaux du Chaos et à en faire leur familier, mais je ne m'y ferais pas trop.

Chèvre maléfique du Chaos

La chèvre maléfique du Chaos est sans aucun doute un animal de ferme échappé qui a fini pour son plus grand malheur dans les pâturages à moitié stériles qui bordent le Château de Gzor. Elle charge automatiquement ceux qui s'approchent trop d'elle en fonçant tête baissée. Parmi les curiosités anatomiques qui sont apparues sur la faune et la flore suite à la contamination chaotique, on remarquera la corne unique qui a poussé sur le front de la chèvre, lui donnant une fausse allure de licorne.

Loup du Chaos

Le loup du Chaos chasse toujours en meute, qui n'excède jamais 4 à 5 représentants de leur espèce. Ils sont légèrement plus résistants que leur congénères normaux, et plus voraces. Grâce à leur flair extrêmement développé, ils peuvent sentir leurs victimes à des kilomètres, et d'autant plus s'il s'agit de l'odeur du sang.

Avatar du Chaos

L'avatar du Chaos est une chose très étrange ce que l'on pourrait définir comme une forme éthérée, un esprit formé des sentiments contenus dans le Chaos. Selon la violence de l'énergie chaotique lui ayant donné vie, l'avatar est plus ou moins puissant. Ils possèdent une forte résistance à la magie, mais par chance, ils ne sont pas immatériels. Une lame agira donc de façon efficace sur eux. Ils se contentent généralement de lancer des sorts en se servant de l'énergie magique dont ils sont constitués, mais il leur arrive d'en venir au corps-à-corps lorsque l'énergie en question se trouve sur le point d'être épuisée. La nocivité de la substance qui compose leur corps suffit à infliger des dommages à leur cible en la touchant simplement.

Farfadet du Chaos

Le farfadet du Chaos est un renégat du peuple fée qui a fini par oublier jusqu'à ses propres origines. Il transporte toujours sur lui un arc avec un carquois rempli de flèches, et une courte dague au cas où il se retrouverait acculé. C'est un être d'une grande dextérité avec qui il vaut mieux ne pas se frotter au combat à distance. En combat rapproché, il n'est pas très résistant de nature, mais son agilité lui permet d'esquiver aisément les attaques.

Mercenaire du Chaos

Le mercenaire du Chaos est sans conteste l'une des seules créatures s'étant abandonnée de façon consciente et consentante au Chaos. Ce sont des humains qui ont voué leur vie au mal, et au mal absolu ! Étrangement, le Chaos ne les a pas rendu moins vifs, mais plus retors. Ils sont capables de développer de redoutables stratégies lorsqu'il s'agit de commettre un larcin, preuve d'une réflexion accrue, et font montre d'une forme de pitié et d'empathie quasi-inexistante pour leurs victimes. Les plus redoutables d'entre eux sont leurs chefs, aguerris aux techniques de combat les plus dangereuses.

Orque du Chaos

Même les plus communs des monstres n'ont pas échappé à la contamination chaotique. Et pourtant, on pensait qu'ils ne pourraient jamais être pires... Visiblement, on se trompait. Les orques du Chaos sont plus vindicatifs et plus résistants qu'un orque basique, mais aussi plus stupides. Le Chaos a une fâcheuse tendance à rendre les créatures peu intelligentes de nature encore plus abruties qu'elles ne l'étaient.

Crabe du Chaos

Le crabe du Chaos est une créature imposante que l'on ne trouve qu'à proximité de la rivière qui jouxte le Château de Gzor. Il est lent et peu précis lorsqu'il frappe, mais possède néanmoins une protection solide due à la résistance de sa coquille. Son point faible se situe sous son ventre, où la chair est tendre. Les rares inconscients qui ont eu l'idée de se baigner dans la rivière ont rapidement compris que personne ne pourrait l'emporter contre un crabe dans son élément de prédilection, aussi fort soit-il, et même avec son épée Vorpale +5. Les crabes sont anthropophages, mais sont aussi irrésistiblement attirés par les créatures à sang chaud, comme les humains dont ils sont très friands.

Piranhas du Chaos

Toujours dans la catégorie des créatures marines infectées par le Chaos, on peut aussi citer les piranhas du Chaos. Ces petits bancs de poissons sont de véritables plaies pour tout ce qui pose ne serait-ce qu'un orteil dans la rivière (orteil qui en principe disparaît de façon fulgurante). Certains témoins racontent qu'une dizaine de ces énervants petits poissons dotés de milliers de dents minuscules et éminemment acérées peuvent sans aucun problème dévorer un corps humain adulte entier en un peu moins de 2 minutes (des expériences ont d'ailleurs eu lieu en laboratoire pour chronométrer la performance, mais les temps d'écarts étaient trop espacés pour établir une moyenne correcte). Quoi qu'il en soit, en dehors d'une solution magique radicale, mieux vaut les laisser en paix.

Araignée Géante du Chaos

L'araignée géante du Chaos mesure environ 3 mètres de hauteur. La meilleure stratégie consiste à lui couper ses huit pattes une par une, et on se retrouve avec un gros corps velu gigotant et sans défense (l'image pourra faire rire les plus sadiques et dégoûter les plus sensibles, mais c'est pourtant efficace). Ses attaques sont si fulgurantes que l'on a du mal à les suivre à l'œil nu, et sa morsure empoisonne ses victimes, mais tant que l'on reste hors de portée, les risques sont amoindris. Comme ses congénères de toutes natures, elle est particulièrement vulnérable au feu et à la glace.

Ours du Chaos

Les Ours du Chaos font généralement plus de 2, 15 mètres et possèdent une fourrure noire ou brune striée de traces blanches, qui sont très recherchées par les guildes de stylistes dans toute la Terre de Fangh. Malheureusement, le danger que constitue leur récupération fait s'envoler le prix de ces vêtements, et seuls quelques clients élitistes peuvent se les offrir. Les Ours du Chaos préfèrent se terrer et vivre seuls dans des endroits exigus (comme une caverne), et protègent farouchement leur territoire. Leur force est impressionnante, un coup de griffe bien placé peut arracher net la tête d'un humain adulte. De caractère méfiant, ils ne passent à l'attaque que lorsqu'on s'approche trop d'eux.

Minautore du Chaos

Le Minautore du Chaos est une créature semi-humanoïde dont la partie supérieure du corps se termine par une tête de taureau. Sa constitution impressionnante et son endurance lui permettent de courir rapidement sur de grandes distances. Il s'agit d'un monstre échappé du Château de Gzor qui erre aux alentours du donjon et qui s'en prend aux voyageurs. D'aucun pensent qu'il s'agit des gardiens du donjon, rien n'est plus éloigné de la réalité. Ils ne se séparent jamais de leur massue, et leurs cornes sont assez solides et tranchantes pour éventrer un boeuf.

Ogre du Chaos

Les ogres du Chaos sont brutaux, colériques, assoiffés de sang et toujours en quête d'un petit quelque chose (de préférence un GROS quelque chose) à se mettre sous la dent. Ils frappent en donnant de larges mouvements balancés faciles à esquiver, mais si jamais il réussissent à atteindre leur victime, les dégâts peuvent se révéler conséquents.

Troll du Chaos

L'une des seules créatures originaires de la région. Au même titre que les Trolls des collines Berserk, il s'agit d'une race particulièrement violente de Trolls attirés par les émanations chaotiques du château. Autant dire que les recherches concernant les moyens de les calmer ont toutes échouées, mais il est aussi vrai que calmer un Troll est en général un exercice difficile dont seuls des spécialistes aguerris sont capables, et non n'importe quel ménestrel venu.

Kraken du Chaos

Le Kraken du Chaos fait partie des rares formes de vie modifiées peuplant la rivière, « rares » dans le sens où seules les créatures les plus dangereuses ont eu la chance de survivre, passant du statut de « prédatés » à « prédateurs » dans une opportune remontée de la chaîne alimentaire. Ses dizaines de tentacules ont envoyé par le fond nombre de bateaux qui tentaient de remonter le courant pour une approche moins dangereuse du donjon. Grand mal leur en a pris. Le cuir glissant du Kraken a la propriété de rendre peu efficaces les armes qui rebondissent sur sa peau. L'élan qu'il donne à ses tentacules avant de frapper provoque d'énormes dommages sur l'environnement, et peut aussi créer un simili raz-de-marée lorsqu'ils retombent dans l'eau. Heureusement, cette créature repose la plupart du temps au fond de la rivière et il est rare de tomber inopinément sur elle.

Dragon du Chaos

Le Dragon du Chaos assure la protection aérienne du Château de Gzor, il lui arrive cependant de s'en éloigner. Ils ne crachent pas de feu, contrairement à leurs congénères affectés à la garde intérieure du donjon, ce qui ne les rend pas moins dangereux, bien au contraire ! Ses écailles le dotent d'une protection efficace contre les armes conventionnelles et les sortilèges, et il dispose d'une réserve d'énergie vitale impressionnante. Leur attaque la plus dangereuse consiste à foncer depuis les airs sur leurs proies et les réduire en charpie dans un mortel et sinistre claquement de mâchoire final..

Géants du Chaos

Le Géants du Chaos sont certainement les véritables gardiens extérieurs du Château. Il paraîtrait que lorsque Gzor entreprit la construction de sa forteresse, ses fidèles capturèrent et exportèrent des Géants des collines d'Altronille, qui furent enchantés à base de sombres sortilèges chaotiques pour leur obéir. Depuis lors, ils sillonnent inlassablement la région, écrasant impitoyablement les aventuriers qui s'approchent un peu trop du donjon. Ils possèdent une intelligence très limitée, mais une force colossale capable de tuer d'un seul coup bien placé le plus chevronné des aventuriers. Ils n'aiment pas trop poursuivre les cibles mouvantes, et se contentent de leur lancer des projectiles de taille non-négligeable, ce qui n'est sans doute pas mieux, vous en conviendrez. Quoiqu'il en soit, il s'agit de l'une des créatures comptant parmi les plus dures à abattre de la Terre de Fangh, et un combat engagé contre un Géant du Chaos nécessite le plus souvent quelques heures (principalement en jeu de cache-cache). Leur point faible réside dans leur pieds, qui sont assez sensibles. Mais si l'on prend en compte qu'ils mesurent plus qu'un immeuble de 12 étages, il apparaît alors difficile de trouver un moyen simple et efficace de causer des dégâts significatifs sur une partie précise de son corps. À méditer...