

Donjon de Naheulbeuk JDR – Guide des monstres pour le MJ

Version 2.2

Une petite description des monstres et PNJs pour ceux d'entre vous qui ont des doutes. Certains sont connus, d'autres moins... Dans la plupart des cas si vous voulez en savoir plus, vous retrouverez des détails supplémentaires dans la rubrique "Bestiaire" de notre encyclopédie en ligne (<http://encyclopedie.naheulbeuk.com/>).

Araignée tranchante

Un arachnide de grande taille (comptez deux mètres d'envergure), qui n'empoisonne pas ses victimes mais tue ses proies en les frappant avec le tranchant de ses pattes... Comme tous ses congénères, elle est particulièrement vulnérable au feu ou à la glace.

Bêtes sauvages

Nous n'allons pas entrer dans le détail de tous les animaux sauvages qu'on peut rencontrer en Terre de Fangh : sanglier noir, cochon mutant, licorne, panthère, tigre, aurochs, crocodile géant, varan, antilope, belette... Ils ont en général un comportement identique : dans le cas des herbivores/omnivores ils ne se battent que s'ils sont fous ou menacés. Pour ce qui est des prédateurs, ils attaquent quand ils sont en surnombre ou bien qu'ils sont surpris mais prendront la fuite dans d'autres cas (et oui, même les panthères ne sont pas totalement débiles). Les animaux sauvages n'ont pas d'armes, aussi ils ne parent jamais les coups mais se contentent d'esquiver. De cette façon, ils ne peuvent réussir de *parade critique*, ce qui est un point important. Le cas des *attaques critiques* est également à traiter... On peut considérer qu'un animal ne fait pas d'attaque critique, on peut aussi décider au cas par cas, mais il faut éviter d'utiliser les tables de coups critiques lorsqu'elles ne sont pas adaptées. À titre d'exemple, une panthère peut tout à fait vous arracher un bras avec ses griffes (table des armes tranchantes). Un Aurochs en revanche va plutôt causer des dégâts de types contondants (c'est une grosse bête à cornes...). Mais inversement une coccinelle berserk ne pourra ni vous arracher un bras, ni vous fracasser le crâne...

Blatte géante du Chaos

Une nouvelle race de blattes envahissantes (*blattus chaoticis*), vraisemblablement inventée par un alchimiste peu scrupuleux désireux de réussir son stage de malveillance, est bientôt présente sur la moitié ouest de la cité de Waldorg. N'hésitez pas à les tuer violemment, à coup de barre de fer s'il le faut, car elles sont terriblement nuisibles... Elles attaquent à peu près à vue et se moquent bien d'être en surnombre ou pas. Une telle blatte peut peser jusqu'à sept kilos et mesurer cinquante centimètres sans les antennes !

Brebiphant

Voici une race de mouton géant particulièrement hostile, qui est souvent utilisé comme monture par les *orques* des pâturages. Le brebiphant a néanmoins le même comportement qu'une bête sauvage quelconque, à cela près qu'étant particulièrement gros, il a rarement peur même s'il se trouve seul. Il attaque en essayant de piétiner ses adversaires ou bien en leur donnant de terribles coups de tête (ou en les mordant).

Castor Mutant

Une variété de castor particulièrement dangereuse engendrée par erreur lors d'une expérience de Gzor. Cet animal aime se nourrir des intestins de ses victimes et peut cracher de l'acide par les yeux (l'acide n'est pas très puissant mais suffit à endommager la plupart des armures). En dehors de cela, il a presque le comportement d'un castor, se reproduit tout seul et prolifère gaillardement si on ne le réduit pas en carquette. On peut donc en trouver dans la plupart des forêts jouxtant un cours d'eau ou un lac.

Castor Ninja

Une autre variété de castor. Ceux-là sont habiles et rusés, portent une cagoule et se fondent dans la végétation. Ils combattent au sabre et peuvent lancer des shuriken. ils sont en général entraînés par des elfes maîtres d'armes qui n'ont rien d'autre à faire.

Cellule géante

La cellule géante ne ressemble à rien. C'est une grosse boule qui avance vers quelque chose à digérer, quelque chose qui se trouverait dans son entourage immédiat (une dizaine de mètres). Son absence totale de cerveau fait qu'elle n'a pas besoin de courage, elle ignore tout simplement la peur. Pour attaquer, elle se contente de s'avancer sur la victime, et si elle réussit une attaque parviendra à digérer une partie de ses chairs et un peu de son équipement. Tout contact avec une cellule géante cause ainsi des dégâts aussi bien au personnage qu'à son armure et ses vêtements !

Chapon fanghien

Ce volatile de grande taille est parfois utilisé comme monture volante par certains guerriers sans amour-propre. Il s'agit d'une sorte de gros poulet à l'intelligence développée et disposant de capacités de combat. Il peut porter sur son dos un aventurier pas trop lourd, et peut combattre à l'aide de son bec, de ses pattes et de ses ailes qu'il utilise pour donner des baffes. Il sautille et voletant et produit un vacarme du diable en essayant de picorer les gens à mort. Il est parfois possible de rencontrer un chapon fanghien à l'état sauvage, mais celui-ci n'attaquera que si on essaie de s'en prendre à ses petits.

Coccinelle berserk

La robe de la coccinelle berserk est identique à celle de la coccinelle commune rouge à sept pois noirs dont elle est issue. On ne risque cependant pas de les confondre, car avec ses cinq centimètres de long, elle est six fois plus grande. De plus, la coccinelle berserk est équipée d'une double paire de mandibules : une petite paire, au format classique, surmontée d'une grande paire (un bon centimètre) de véritables lames, plus tranchantes que de l'acier. Les secondes découpent des bouts de chair que les premières saisissent ensuite et portent à la bouche. Les pattes, au nombre réglementaire de six, sont équipées chacune d'une petite griffe qui peut également occasionner quelques bobos. Petite originalité par rapport à la coccinelle classique, les glandes situées sous le ventre sécrètent un liquide à la composition proche du suc gastrique. Non seulement ça pue, mais en plus, c'est très acide. La coccinelle berserk est également gorgée de magie brute, bien utile pour soulever 216 fois le poids de l'animal standard avec une voilure qui ne fait que 36 fois la surface d'origine. Ces particularités mises à part, on dirait une coccinelle en beaucoup plus gros. Elle attaque à vue et mord les parties découvertes. Il est inutile d'essayer de la combattre, on peut l'écraser comme n'importe quel insecte mais il faut réussir une épreuve d'adresse car elle est très rapide !

Coyote

Un genre de chien sauvage vivant dans les plaines. La plupart du temps à moitié pelé, roublard et tout le temps affamé, il n'attaque que s'il n'a pas le choix ou s'il se trouve en bande. Comme la plupart des animaux il ne peut parer les coups, mais seulement les éviter en essayant d'esquiver. On peut également dire que son haleine est particulièrement pénible.

Chapichapos maléfiques

Ce sont deux petites créatures humanoïdes (50 cm de haut), frère et soeur, équipés d'armes tranchantes et de dents pointues. La fille est habillée de rose, et le garçon de bleu, dans de petits pyjamas, avec de grands chapeaux ronds. Ils sont cruels et vindicatifs, mais pas très forts... En revanche ils sont très rapides et agiles. Ils se chamaillent sans arrêt, parce qu'ils ne sont jamais d'accord entre eux sur la façon de tuer les gens. Ils peuvent jeter des shurikens,

courir partout et utiliser le mobilier pour se cacher, afin de faire durer la scène. Il ne sont pas difficile à tuer mais peuvent blesser gravement des aventuriers mal protégés.

Dantragor Musqué

Les Dantragors ressemblent à de gros dindons quadrupèdes de la taille d'un Mammouth musqué. Leur tête est courte, écrasée, avec de grosses oreilles tombantes et une bouche très large, munie de grosses molaires qui font les beaux jours de l'artisanat barbare (également utilisées comme ingrédient magique si l'on parvient à en faire de la poudre). Ils sont recouverts d'une abondante fourrure grise qui se fond à merveille dans l'environnement marécageux et brumeux des plaines de Kwzprtt. Beaucoup de ces placides brouteurs sont recouverts de branches mortes, d'algues, de détritiques et de boue. Comme ils dorment souvent la bouche ouverte, ils peuvent facilement être pris pour une hutte accueillante ou une grotte au sec par les aventuriers épuisés perdus dans les marais. Cela ne va pas bien entendu sans occasionner quelques déconvenues, en particulier en cas d'éternuement. Mais en dehors de cela, il n'attaqueront que si on leur cherche des noises.

Dragon des cimes

Ce petit dragon se rencontre dans les forêts en général. Il n'est pas bien méchant ni très intelligent, mais peut décider de s'attaquer à des aventuriers s'ils possèdent une quelconque richesse qu'il pourrait essayer d'ajouter à son butin (il garde en général des trésors dans un genre de nid qu'il fabrique en haut d'un gros arbre). Pour combattre, il frappe avec ses griffes et mord, mais peut également souffler des flammes de faible puissance... Les premiers dégâts des flammes détruiront peu à peu l'armure et causeront un point de protection perdu pour chaque attaque réussie, sous réserve d'un test du point de rupture. De cette façon, les reliques et autres armures indestructibles ne seront bien sûr pas affectées, ainsi que tous les équipements métalliques).

Dragon de banlieue

Ce dérivé de *Draconis ratoulaga* est ainsi appelé car il n'est pas assez dangereux pour attaquer les villageois, et se contente en général de hanter les abords des hameaux pour piquer dans les pouelles ou enlever un canard ou un mouton pour se nourrir. Il ne crache pas de feu et ne dispose pas de pouvoirs magiques, ce qui fait qu'il ne peut attaquer qu'avec ses griffes et ses dents, comme n'importe quel gros lézard (ce qui a tendance à le rendre bougon). Il est résistant et occasionne des dégâts non négligeables, mais se trouve plutôt maladroit et assez bête, et ainsi facile à piéger.

Dragon des cavernes

Tout l'inverse du dragon de banlieue... Cette bête énorme et redoutable hante les grottes et les ruines en y exerçant son implacable joug. Il lui est tout à fait possible de se rendre dans un village et d'y prélever son dîner. Il existe en fait peu de prédateurs pour cet animal, qui peut se trouver mis en danger uniquement par des aventuriers puissants ou, à la rigueur, une hydre à trois têtes qui voudrait s'approprier son territoire. Le dragon des cavernes est intelligent et peut parler (télépathiquement, mais il parle quand-même), il est difficile de le berner et de le convaincre de faire autre chose que ce qu'il juge bon. D'une manière générale, il juge bon de manger les gens et de s'approprier leurs trésors. Il résiste assez bien aux sortilèges, il combat avec son énorme mâchoire et ses griffes (dégâts tranchants), sa queue (dégâts contondants) et son souffle de feu qui est bien plus puissant que celui du dragon des cimes. Il peut ainsi ruiner l'armure d'un adversaire en deux coups et lui occasionner ensuite de graves brûlures. Détail à connaître : ce dragon ne vole pas, il est par ailleurs assez massif et ne se déplace pas très vite.

Géant d'Altrouille

Un des plus grands parmi les monstres de la Terre de Fangh. Ils sont aussi stupides qu'immenses (rendant ainsi justice à l'adage elfique qui dit "plus c'est grand, plus c'est con") et il est très difficile d'en venir à bout. Leur force prodigieuse leur permet de combattre avec des troncs d'arbres entiers, causant ainsi des dégâts considérables. Ils peuvent tuer d'un seul coup un aventurier débutant trop impulsif, et si quelqu'un s'amuse à courir autour se décident parfois à utiliser des rochers comme projectiles (ce qui n'est pas mieux dans la mesure où on survit rarement à un écrasement par rocher). Cette créature est à éviter pour les aventuriers en début de carrière, mais c'est assez simple de fuir dans la mesure où le géant ne court jamais.

Globzoule

Un singe buveur de sang qu'on rencontre dans certaines zones boisées du nord et du centre de la Terre de Fangh. Ils attaquent en général en bande et ne sont pas très intelligents. En raison de leur hygiène buccale douteuse, les morsures ont un grand pourcentage de chances de donner une infection.

Golem de fer

Pour reprendre ma définition de l'encyclonebeuk : "Le golem de fer est une créature fabriquée à moitié magiquement et à moitié alchimiquement. Et à moitié mécaniquement aussi." En bref c'est en grosse partie une machine, et il fonctionne sur le principe universel suivant : moi vois... moi tue ! Il est inutile d'espérer discuter avec, mais on peut le piéger puisqu'il ne fait qu'avancer vers la prochaine victime en se préparant à frapper. Comme c'est un gros bout de métal, il ne peut être touché avec des armes tranchantes (d'ailleurs, les armes en question subiront des dommages) et sera difficilement endommagé par les autres armes (marteaux, masses) car son armure est très robuste. Les sortilèges le touchent mais l'armure absorbera les dégâts dans une large mesure. Les aventuriers peuvent utiliser des subterfuges pour coincer le golem, le faire tomber dans un trou ou l'attacher pour pouvoir s'en débarrasser plus aisément.

Golem de pierre

Une créature qui semble constituée de pierres et de minerais bizarrement assemblés, avec de la vie à l'intérieur. Cette créature magiquement créée est évidemment peu sensible aux attaques physiques (et les armes sont souvent bien endommagées), mais se révèle sensible aux attaques de glace, de feu ou de magie pure, qui altèrent sa matière première. En version "puissante", le golem de pierre est également intelligent et lance des sortilèges de la Terre... Attention, dans ce cas les héros doivent réfléchir à deux fois avant de s'y attaquer.

Guerriers maudits

Ce sont de redoutables adversaires. Ils furent humains il y a longtemps... Puis ils vendirent leur âme à un dieu chaotique au cours d'innombrables rites et devinrent des machines à tuer. Ils sont engoncés dans une armure qui ne laisse filtrer que leur regard malveillant. Sous l'armure, leur corps est contrefait et en partie brûlé, écorché et malodorant. Ils sont habiles au combat et il vaut mieux tenter de les piéger que de les affronter au corps-à-corps, ou bien utiliser des sortilèges. En gros, ce ne sont pas des ennemis à prendre à la légère.

Harpies

Les harpies de la Terre de Fangh sont ainsi formées : leur buste, leur visage et leurs jambes sont humanoïdes et couverts en partie de plumes et en partie d'écailles. Le reste pourrait provenir d'un rapace géant. Elles sont ainsi munies de larges ailes qui leurs permettent de voler, et elles attaquent leurs proies en les survolant et en essayant de les lacérer avec les terribles serres qui terminent leurs jambes. En dehors de cela elles ne sont pas plus dangereuses qu'un orque un peu costaud, et se trouvent fort dépourvues si elles doivent combattre au sol. Si les aventuriers endommagent leurs ailes (avec une boule de feu, un cône de glace) elles se retrouvent à pied et leurs

scores d'attaque et parade seront divisées par deux. Les héros peuvent également l'entraîner dans un endroit confiné ou bas de plafond où elle ne pourra plus voler faute de place.

Hommes-lézards

On ne sait trop quand ils sont nés, mais ces humanoïdes squameux ont gardé une sale réputation. Certains d'entre eux néanmoins vivent paisiblement dans les marécages et ne causent de tort à personne. D'autres en revanche choisissent de travailler comme mercenaire, et sont attirés par la chair fraîche des aventuriers et le bon goût des semi-hommes. Ils apprécient l'humidité et n'aiment pas les températures extrêmes, se trouvent donc particulièrement vulnérables au feu ou à la glace. Des variétés mutantes ont été "fabriquées" par Gzor il y a bien longtemps, mais on ne peut les trouver qu'aux environs de son château : ceux-là sont spécialement entraînés pour résister au froid.

Hydres à trois têtes

Oubliez ce que vous savez des hydres... Ce ne sont pas des adversaires à prendre à la légère, des animaux ludiques qu'on se décide à combattre entre la poire et le fromage. En Terre de Fangh, l'hydre est un adversaire absolument redoutable et qui a causé la perte de nombreux aventuriers. Il faut une véritable armée pour en venir à bout, ou une équipe particulièrement douée et bien protégée. Une partie du corps arrachée à une hydre est un trophée de combat qui mérite le plus grand respect. L'hydre se présente sous la forme d'un grand saurien doté de trois longs cous et de trois têtes. Chaque tête est indépendante et se comporte comme un monstre à part, attaquant la plupart du temps par morsure. Le problème principal vient cependant de la faculté de la régénération de l'hydre. En attaquant son corps, on obtient généralement rien d'autre que du découragement, car les blessures se referment rapidement. Il faut donc couper les trois têtes dans un délai raisonnable, sachant qu'une tête coupée repoussera en 20 assauts environ (quarante secondes... moins d'une minute !). L'animal ne mourra qu'une fois ses trois têtes coupées, ce qui rend l'entreprise absolument périlleuse. Pour couronner le tout, elle résiste bien à la magie et ses écailles la protègent efficacement des attaques physiques. Les hydres sont comme les dragons, elles vivent dans des ruines ou des grottes et entassent méthodiquement des trésors qui ne leur servent à rien. L'hydre ne vole pas, mais elle se déplace plus vite que le dragon des cavernes (et peut rattraper un homme à la course).

Kobolds

Les kobolds sont des lutins bizarres... Ils sont laids et tordus, plus petits que les gobelins... Mais pratiquent la magie, ce qui les rend beaucoup plus dangereux. Ils parlent la langue commune et n'arrêtent pas de faire des commentaires désobligeants, de raconter des blagues et de lancer des phrases grotesques. Pour ce qui concerne la magie ils ne lanceront pas de sorts très élaborés... Ils combattent à la dague car c'est la seule arme un tant soit peu efficace qui soit à leur taille.

Liches

La liche est en quelque sorte un sorcier fou mort-vivant. Le sorcier qui choisit de se "lichifier" le fait en général pour accéder à la vie éternelle, ce qui est assez amusant puisque comme tous les morts-vivants il cesse de progresser et stagne ainsi pour l'éternité (ou jusqu'à ce qu'il soit défait par une troupe de héros en quête de gloire). C'est pourquoi en général les liches sont des sorciers très puissants car ils choisissent d'accéder à l'immortalité une fois qu'ils ont acquis le pouvoir qu'ils recherchaient. Vous pouvez cependant tomber sur des liches de plus ou moins forte puissance, et comme ces créatures lancent des sorts elles peuvent se révéler très dangereuses. Notre "liche en babouche" (mentionnée dans le Donjon de Naheulbeuk) est une liche ratée... Elle ne dispose pas de pouvoirs extraordinaires mais reste un adversaire à ne pas prendre à la légère. Il n'y a pas de discussion possible avec ce monstre, les possibilités sont les suivantes : la fuite ou le combat. On trouve ensuite des liches plus

impressionnantes, ou carrément des liches célèbres et malveillantes capables de réduire à néant un groupe d'aventuriers débutants rien qu'en levant le petit doigt.

Limon maléfique et glaireux

Encore une créature qu'on ne peut affronter en combat standard. Le limon est un genre de slime rampant de couleur verte, qui dissout la chair et les vêtements. Il ne craint pas les armes car il se reforme immédiatement après un coup. Il se contente d'approcher du plus proche aventurier et de tendre vers lui un pseudopode de matière corrosive, c'est là toute l'étendue de sa stratégie. Pour le vaincre, il faut donc utiliser la ruse... Ou bien des sortilèges comme le feu, la glace, les décharges énergétiques. Un aventurier de base, même sans pratiquer la magie, pourra répandre au sol le contenu d'une bouteille d'huile et incinérer ainsi le slime à mesure qu'il approche.

Loup-garou

Aussi connus comme "Lycanthrope", il s'agit en fait d'un humain ou d'une autre créature humanoïde changée en créature bipède velue et fortement carnivore, dotée de griffes et de dents redoutables. Les loups-garous ont une faculté de régénération ultra-rapide qui leur permet d'ignorer pratiquement les plaies causées par les armes classiques : on ne peut donc les toucher qu'avec des armes magiques, des armes en argent ou des sortilèges. Ils sont résistants, rapides et puissants, mais heureusement pas très adroits.

Morshleg à poils longs

Le morshleg à poils longs est un gros animal à fourrure qui vit en troupeaux dans les Terres Sauvages. Il est reconnaissable à sa longue fourrure marron clair et à ses deux longues cornes qui poussent en « V » au bout de son nez, et donc l'utilité apparaît évidente lorsqu'on y voit empalés des cadavres de gobelins morts. Un morshleg mesure environ 3m40 au garrot pour deux tonnes, ce qui en fait une bête de taille, que sa musculature puissante et ses canines affûtées mettent à l'abri de la plupart des prédateurs non armés d'une épée Vorpale ou d'un Arc elfique +4. Apparenté aux rhinocéros par la cousine germaine de la sœur de son oncle, le morshleg se contente d'ordinaire d'arpenter les Terres Sauvages, où il cohabite en assez bonne entente avec les Trolls, ce qui n'est pas la moindre des étonnantes particularités de ce monstre. C'est un adversaire redoutable pour les aventuriers qui croisent son chemin et qui ne décident pas de faire un détour de plusieurs kilomètres pour l'éviter. Ses charges ne peuvent être parées, il faut tenter l'esquive car on ne peut pas arrêter deux tonnes à l'aide d'une épée.

Nuée de mouches venimeuses

On ne peut combattre une nuée de mouches venimeuses. Elles arrivent en bourdonnant et fondent sur les parties de peau découvertes avec la ferme intention d'y plonger leurs rostrs venimeux et de boire le sang des héros. Un guerrier en armure complète avec gambison et casque de bataille n'aura pas grand-chose à craindre, mais un elfe ou un ranger sobrement vêtus se trouveront immédiatement harcelés. C'est là qu'on verra l'ingéniosité des héros... Ils devront fuir dans un premier temps puis trouver un moyen de s'en débarrasser ou réussir à les semer. Les plus malins pourront choisir de s'enrouler intégralement dans une cape ou dans une couverture mais ça ne représentera qu'un répit, puisque les mouches attendront patiemment que leur proie soit à niveau disponible pour le festin. Pour les détruire les sorts aériens sont dévastateurs ainsi que le feu, le gel, les brumes empoisonnées.

Ogres

Les ogres sont de grandes créatures humanoïdes à l'intelligence dite "moyenne", mais qu'on peut aussi bien qualifier de demeurés. Ils sont gros, bruteaux, mangent beaucoup et n'importe quoi. Cela dit, ils ne sont pas forcément méchants, et certains d'entre eux développent une certaine forme de sensibilité. Ils peuvent même se lier d'amitié avec des gens prétendus "mangeables", et sont capables de comprendre le concept de "copain" (comme : une personne qu'on ne doit pas manger). En combat au corps à corps ils sont maladroits mais très dangereux du fait de leur

force et des armes puissantes qu'ils peuvent manier. Comme beaucoup de créatures ils existent en version "mutante", à savoir plus costauds, plus bêtes, plus moches et plus méchants.

Orques

Ils sont forts et brutaux, peu intelligents et sentent fort des pieds. L'aventurier novice apprendra à s'en méfier car malgré leur réputation de "chair à épée" ces adversaires peuvent en laisser quelques-uns en piteux état. Ils sont bourrins, plus courageux que les gobelins et moins enclins à chercher des ruses. L'orque ne prend pas la fuite au milieu d'un combat, il reste jusqu'à la fin pour se faire tracter bêtement. Certains orques sont plus costauds que d'autres (les orques d'élite notamment, les chefs) et il faut veiller à ne pas les envoyer en grand nombre. Pour varier les plaisirs, ne pas hésiter à modifier leurs caractéristiques en changeant leur matériel : ajout d'un bouclier (+1 PR), arme à deux mains (dégâts + importants, scores AT/PRD diminués).

Rats

Quoi de plus festif que la vermine ? En général on s'en débarrasse facilement. Les rats pesteux sont de gros rongeurs malades et crevant de faim qui s'attaqueront aux aventuriers par paquets de 5 ou 6. Les rats géants sont à peu près les mêmes en plus gros, il faut donc en envoyer moins. Quant aux rats mutants... Ceux-là traînent en général par deux et sont spécialement entraînés pour le combat. La dernière catégorie concerne les rats mutants zombies venimeux de l'espace en short, et je préfère ne pas en parler. Si vous voulez rendre ces créatures plus inquiétantes, n'hésitez pas à gérer les infections : un aventurier mordu devra faire un jet de dé pour savoir si ses blessures s'infectent (voir le pourcentage dans le tableau des rencontres) et pourra en souffrir pendant un certain temps. C'est l'occasion de privilégier le travail d'équipe puisque ses camarades devront trouver un moyen de le soigner. Le score de parade des rats concerne en fait l'esquive car ils ne disposent pas d'armes pour parer les coups.

Serpent constricteur

Une façon différente et amusante de gérer les combats. Ce gros serpent est assez basique dans son comportement... Il se dirige vers la proie la plus proche et tentera de l'enserrer dans ses puissants anneaux. Il ne pare pas les coups et se contente de renouveler ses attaques tant qu'il est en vie. Si un héros ne parvient pas à repousser une attaque réussie du serpent, il se retrouve captif des anneaux et ne pourra plus se battre. Il tentera donc de se dégager en réalisant des épreuves de force (une par assaut). Pour chaque assaut passé dans les anneaux du serpent, il perdra 3 points de vie. Les équipiers de leur côté pourront tenter de le délivrer (en réalisant à leur tour une épreuve de force) ou bien de tuer le serpent au risque de blesser leur camarade. On peut ajouter ainsi une épreuve d'adresse pour chaque coup porté, permettant de voir si le malheureux captif reçoit en prime un coup d'épée de la part de son meilleur ami.

Tarentule des cavernes

Voici une grosse araignée moche et velue, qui ressemble à une tarentule sauf qu'elle pèse environ cinquante kilos. On la rencontre dans les cavernes ou les donjons humides et glauques, de préférence quand le temps est assez chaud. Lorsqu'elle arrive à toucher une victime à l'aide de ses crochets, elle lui cause des blessures cruelles mais inocule dans le même temps un poison paralysant de faible puissance... L'adversaire perdra ainsi une partie de ses capacités à chaque fois qu'il se fait mordre, et devra prendre un antidote ou du repos pour retrouver l'usage complet de ses membres.

Trogylorks

Voici une variété particulière d'orques des profondeurs, vivant dans les caves ou dans les recoins oubliés des cavernes. Ils sont plus grands et plus minces que leurs congénères de surface, avec de gros yeux globuleux et la

peau blanche. Néanmoins ce sont des combattants tout aussi efficaces ! Et bien sûr, il faut éviter de les combattre dans le noir, car eux y voient très bien... La lumière vive peut les aveugler facilement.

Trolls géants

Ce sont de grandes créatures humanoïdes à la peau dure et au mauvais caractère. Ils ne sont pas très habiles mais leurs coups sont dévastateurs (conséquence de leur grande force). De plus, ils sont résistants et leur peau épaisse forme une armure de qualité moyenne mais qui encaisse souvent une moitié des dommages. Si on les blesse et qu'on ne les achève pas tout de suite, ils ont une fâcheuse tendance à régénérer leurs membres (y compris leur tête) et à revenir au combat après quelques heures. On trouve plusieurs versions des trolls, depuis les trolls des collines jusqu'au trolls des cavernes, des trolls mutants et des trolls jongleurs (plus rares).

Vouivre

La Vouivre est difficile à apparenter à quelque créature que ce soit, ce qui vient sans doute d'origines magiques improbables. Schématiquement, on pourrait la décrire comme un dragon sans membres antérieurs, avec des ailes membraneuses, un cou serpentin et une mâchoire à faire pâlir un troll. Les Vouivres ont apparemment une croissance continue (en courbe logarithmique mais quand même) et les plus anciennes peuvent dépasser les 30 mètres de long de la tête à la queue. Un spécimen "moyen" (si tant est que ça puisse exister) mesure environ 20 mètres de la tête à la queue. Et, au bout de la queue, toujours un gros aiguillon suintant de poison... C'est ainsi qu'au corps-à-corps elle frappe deux fois pour chaque assaut : une fois avec ses mâchoires, et une fois avec sa queue (un peu comme les scorpions). La particularité de la Vouivre est de voir à travers une gemme placée au bout d'une antenne sur son front : l'aventurier qui arrive à briser la gemme ou couper l'appendice privera la Vouivre d'une partie de ses capacités (pensez donc à lancer des épreuves d'intelligence pour éventuellement guider les héros vers une action utile en ce sens). En dehors de ça, l'affronter en pleine possession de ses moyens est un vrai suicide. L'aventurier touché par le poison verra ses capacités grandement diminuées et commencera à perdre sa vie lentement (jusqu'à ce qu'on lui administre un antidote ou qu'il décède).

Zombies

Tout le monde connaît les zombies. Ils bougent lentement, n'ont peur de rien et sentent mauvais. Ils sont si lents qu'ils ne frappent qu'une fois sur deux. Le MJ vicieux peut leur ajouter une possibilité d'infection si jamais ils touchent un aventurier lors d'un combat. Contrairement aux zombies des films d'horreur, ceux-là ne sont pas contagieux et l'aventurier mordu ne deviendra pas un zombie dans les 30 minutes.

Sous-section – Guide des créatures à invoquer

Tableau d'invocation V.2.7.

Une petite description détaillée des bestioles, démons et autres esprits présents dans le "grand tableau des invocations". Le reste des indications se trouve dans le tableau !

Aelnis

Élémentaire de l'air qui ne sait faire qu'une chose : déplacer des petits objets. Cela n'en fait pas un adversaire, mais il peut rendre des services dans certaines situations.

Afflak

Un autre élémentaire de l'air, dans le même genre qu'Aelnis mais bien plus puissant. Il peut déplacer de gros objets grâce à sa forme de coussin d'air surpuissant. On peut lui faire faire des manoeuvres complexes, mais l'issue dépendra de l'adresse du mage qui le dirige.

Aglougoudou

Élémentaire de l'eau qui ne sait faire qu'une chose : générer de l'eau. On peut utiliser ses talents de façon intelligente, mais c'est tout.

Aigle de Rumilak

L'Aigle de Rumilak est un grand oiseau de près de cinq mètres d'envergure affilié aux élémentaires de l'air, qui passe le plus clair de son temps à voyager entre les plans d'existence au gré des courants aériens. Il se nourrit d'à peu près n'importe qui ou n'importe quoi dans la mesure où ce repas contient de la viande... Il combat à coups de bec et de serres, il peut également transporter des gens. Il ne peut pas être invoqué ni se déplacer en intérieur à cause de sa grande taille (pas plus que dans un sous-bois ou une caverne) et on le voit principalement en extérieur dans les lieux dégagés. Il peut être touché par toutes les armes classiques, aussi bien que les sortilèges, sauf ceux de la magie de l'air.

Amen'ruh

Élémentaire de l'eau, côté froid, qui prend la forme d'un humanoïde de glace et combat à l'aide d'une épée de la même matière. Il peut être combattu par tous les moyens, et se trouve être particulièrement vulnérable au feu (et bien sûr, insensible à tous les sortilèges de l'eau).

Ashil

Un puissant élémentaire de lumière, capable d'aveugler les ennemis ou d'illuminer n'importe quel espace sombre. Il se déplace selon le désir de son invocateur, et ne peut être combattu, hormis avec de l'eau.

Avatar de Slanoush

L'Avatar prendra la forme qui lui convient, le plus souvent quelque chose d'humanoïde et d'assez grand, d'une grande beauté, armé d'un fouet gigantesque ou d'une quelconque arme mystique et dévastatrice. Lâché sur un champ de bataille ou dans le château d'un ennemi, cet avatar détruira tout sur son passage car il sera frustré d'avoir été invoqué dans le monde des humains et il aura bien envie de se défouler. Il peut faire appel lui-même à n'importe quel prodige de Slanoush et dispose pour cela d'une énergie redoutable. Ce n'est pas un dieu en lui-même, cependant il n'est pas vulnérable aux armes classiques... Il faut utiliser des armes enchantées, magiques ou des reliques d'autres dieux pour espérer lui faire perdre de son énergie vitale impie. Un adversaire à réserver pour les grandes occasions ! On ne peut pas l'atteindre avec un prodige de Slanoush, bien entendu.

Balfini

Cet élémentaire intermédiaire du feu se présente comme une grande flamèche qui agit selon les désirs du mage invocateur. Il est uniquement constitué de feu... C'est donc ainsi qu'il cause des blessures, généralement des brûlures sans gravité, en se collant simplement à la cible. Il ne peut être paré mais seulement esquivé. Il ne peut pas non plus être combattu sauf par l'eau, l'étouffement ou la glace : les armes ne font que le traverser.

Coyote infernal

C'est à peu près la même chose qu'un coyote, mais en plus infernal. Il sent encore plus mauvais, il est plus féroce, moins peureux et plus résistant. Bref, c'est la taille au-dessus... Avec les yeux rouges, c'est encore mieux. On peut le frapper normalement, cela dit.

Créature des glaces

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

Criquets du Chaos

Ces créatures rouges, d'une vingtaine de centimètres de long, ne sont pas des insectes ordinaires : ils dévorent absolument tout en dehors de la pierre et le métal, et frapperont bien entendu n'importe qui. L'arrivée de la nuée sur une zone causera la panique et tout être vivant n'ayant pas pris soin de se protéger intégralement et efficacement (par exemple en s'immergeant dans l'eau, en se changeant en pierre ou en s'enfermant dans une cave) périra en quelques minutes. Les criquets repartiront par la porte au terme d'un festin d'une trentaine de minutes, quand ils seront rassasiés. Enfin, tout cela reste théorique, car si le mage invocateur échoue à les renvoyer dans leur monde, ou bien s'il est inconscient, la situation peut se compliquer. S'ils restent coincés en terre de Fangh, il faudra trouver un autre mage de Tzinntch pour les renvoyer dans leur monde, car une fois repus ils changeront de place jusqu'à ce qu'ils aient à nouveau faim...

Dalmorg

C'est un être transnaturel un peu étrange qui fut engendré pendant l'ère du Chaos. Il est à lui seul une porte dimensionnelle, réussit l'exploit d'être à la fois vivant et démoniaque. Le dalmorg se présente comme une grosse boule de muscles ovoïde, doté d'un nombre d'yeux variables, de trois pattes et d'une paire d'ailes ridiculement petites (ce qui lui permet de faire des bonds assez longs). Le reste du corps est constitué d'une bouche énorme et armée de dents tranchantes, il se nourrit principalement de chair et combat en arrachant des parties du corps des gens. Il est donc incapable de parer et se contente d'esquiver les attaques. À ce propos, il convient d'utiliser contre lui des armes magiques, des reliques mystiques ou des sortilèges : il ne craint pas les armes classiques.

Démon-Sanglier

Un sanglier plus gros et plus méchant que les sangliers normaux. De plus, ce n'est pas vraiment un animal... Et on ne peut pas manger ses jambons. S'il est tué, il disparaît tout simplement car son essence retourne dans son plan d'existence habituel. Ses yeux sont souvent jaunes et luisants et il sent très mauvais. Enfin, sinon, n'importe quelle attaque classique peut le toucher.

Démone Lubrique

Une démonsse lubrique de Slanoush est fort peu vêtue, ce qui fait qu'on a tendance à ne pas trop s'en méfier. Mais ces créatures féminines aux formes divines sont de redoutables combattantes, assez intelligentes pour échapper au contrôle des invocateurs. Elles peuvent également faire appel elles-mêmes à des prodiges de Slanoush (auxquels

elles sont bien sûr immunisées). Elle combat à l'aide d'un redoutable fouet, ce qui l'empêche de parer les coups. En revanche, elle peut les esquiver...

Esprit Feignasse

De merveilleux alliés issus du plan de Zaral Bak. Ils ressemblent à des types en pyjama un peu échevelés, à l'apparence phosphorescente. Ce sont des esprits damnés de disciples de Dlul, qui ont failli à leur mission dans des temps lointains et qui essaient de racheter leur faute aux yeux de leur dieu. Comme le dieu est endormi, c'est loin d'être gagné. Ils sont moyennement efficaces mais ne rechignent pas au combat, néanmoins ils souffrent d'un défaut : contrairement à bon nombre d'esprit ils sont semi-consistants et sont donc vulnérables à toutes les attaques qui touchent les humains normaux (en dehors des prodiges de Dlul). Une fois défaits ils retournent dans leur plan jusqu'à la prochaine fois...

Feignasse du Chaos

C'est un fier guerrier affilié à Dlul... Qui vient d'un plan d'existence aberrant pour rosser tout ce qui bouge et qui l'empêche de dormir. Il est vêtu d'une armure bien solide et brandit un marteau à deux mains capable de broyer les os des plus récalcitrants. On peut le combattre par tous les moyens classiques, sauf les prodiges de Dlul qui ne peuvent l'atteindre.

Flatakkuh

Cet élémentaire du feu se présente comme une petite boule de feu qui tournoie et se promène selon les désirs du mage invocateur. Il est uniquement constitué de feu... C'est donc ainsi qu'il cause des blessures, généralement des brûlures sans gravité. Il ne peut être paré mais seulement esquivé. Il ne peut pas non plus être combattu sauf par l'eau, l'étouffement ou la glace : les armes ne font que le traverser.

Gerbille Justicière

Une gerbille géante vêtue d'un manteau rouge et qui combat avec une lance. Une seule fois au cours de sa période d'invocation, la Gerbille Justicière peut utiliser le Discours Accablant : elle parle pendant trente secondes, et si elle n'est pas interrompue pendant ce laps de temps, tous les ennemis subissent un effet identique à celui d'une Garde à vue de Labahk (prodige d'Adathie). En dehors de ça, c'est surtout une gerbille géante et justicière.

Glaciator

Élémentaire mineur du plan de l'eau. C'est un petit humanoïde de glace très agité (1m), qui combat en projetant sur sa cible une écharde de glace acérée tirée de son propre corps. Il n'est pas très puissant et on peut le défaire avec tous les moyens classiques, en particulier le feu. Insensible à l'eau et à la glace.

Golbargh

C'est un démon de l'ancien monde, aussi redoutable qu'intelligent. Comme tous les démons il est toutefois sujet à des raisonnements bizarres... Et il faut s'en servir pour tenter d'éviter le combat. Il ne rechigne pas à la discussion car il n'a pas beaucoup de distractions, et de plus il est si orgueilleux et sûr de sa force qu'il n'a pas grand-chose à perdre en général. Il est grand et costaud, possède quatre bras et une longue queue pleine de piquants. Sa peau écaillée est rouge et bleue, et ses yeux brillent d'une intelligence mauvaise. Si jamais les aventuriers foncent vers le combat, et à moins qu'ils soient d'un niveau élevé il faudra vraiment leur conseiller la fuite... Le Golbargh est une machine de guerre qui frappe et pare deux fois par assaut, cause des dégâts considérables et n'a peur de personne. Il faut en outre disposer d'armes magiques ou mystiques, ou bien de sortilèges... Les armes classiques ne peuvent le toucher.

Gorgauth

Tout comme le *dalmorg*, c'est un être transnaturel un peu étrange qui fut engendré pendant l'ère du Chaos. Les *gorgauths* sont également de grosses boules ovoïdes, ont cinq pattes pleines de griffes acérées, une bouche démesurée pourvue de dents coupantes comme des rasoirs Durandil. Ils portent en outre des cornes démoniaques, sont recouverts d'écaillés acérées, de longs poils noirs sous le ventre et on retrouve sur les côtés de son corps les embryons d'oreilles pointues comme celles des Elfes. Les *gorgauths* sont redoutables, et s'acharnent à dévorer leurs victimes par l'utilisation de leur mâchoire et de leurs griffes. À ce propos, il convient d'utiliser contre eux des armes magiques, des reliques mystiques ou des sortilèges : ils ne craignent pas les armes classiques.

Ghukkutuh

Voici un puissant démon de combat, essentiellement invoqué sur les champs de bataille, et accessibles aux mages généralistes. C'est un humanoïde à la peau bleue, doté d'un physique reptilien et athlétique. Il se déplace rapidement et peut frapper très efficacement à l'aide de ses longs bras armés de griffes. Il est également insensible à beaucoup de magies : feu, air, électricité et glace.

Grand Millepatte

C'est un être transnaturel ressemblant à un gros insecte de couleur bleue, de quatre mètres de long et haut d'environ un mètre. Il vit dans les tunnels qu'il creuse dans un plan d'existence qui n'est pas le nôtre, associé au plan de la Terre. Il est assez impressionnant pour les ennemis (en particulier les gobelins) : il bouge affreusement vite et sa carapace est très épaisse. Il attaque avec ses mandibules, ne fait pas beaucoup de dégâts mais représente un challenge pour de nombreux combattants. Il est immunisé aux sortilèges de la Terre. Comme tous les arthropodes, il craint particulièrement le feu et la glace.

Harpinette

Un démon bas de gamme, toutefois assez utile en combat puisqu'elle peut servir de rempart au mage qui désire se protéger. C'est la même chose qu'une harpie, mais en plus petit. Elle peut être combattue par tous les moyens classiques.

Hodugalak

Un petit élémentaire de Terre, servant souvent d'assistant dans les combats. Il frappe ses cibles à l'aide de petits rochers qu'il semble sortir de nulle part. Vulnérable à tous les types d'attaque, sauf les sortilèges de la terre, il n'est pas très puissant.

Horreur osseuse (golem d'os)

Le *golem d'os* peut prendre des formes variées : bonhomme, dragonneau, géant, salamandre ou poulet (en plus balaise). Il est constitué d'ossements magiquement assemblés et animés. D'une manière générale il n'est pas très grand et résiste affreusement bien aux armes tranchantes. Les flèches en général ne font que traverser l'air qui sépare ses os, et les lames glissent bêtement. Il ne fait pas trop le malin face à des armes contondantes telles que les massues ou les marteaux, et dans une certaine mesure les haches. Craint le feu et les sortilèges, à l'exception des sortilèges cérébraux bien sûr.

Lapin tueur

Associé à la nécromancie. C'est une abomination élaborée en faisant entrer dans le corps d'un lapin-garou mort l'esprit d'un vampire majeur, une créature incontrôlable qui sert avant tout à protéger un endroit, et attaquera tous les intrus avec férocité. C'est un très gros lapin, avec des dents tranchantes. Il reste sensible à toutes les attaques.

Main de Jugement de Keleem le Fou

À partir de la main d'un guerrier mort, on matérialise une sorte de grande main noire et gluante, d'un mètre de haut qui sautille sur son moignon et tente de griffer. Cette main combat pour celui qui l'a créé (en général un nécromancien), et ses griffures infligent (en outre) la Peste de Kéleem (une belle saloperie) si sa cible échoue à la résistance magique. La force, les dégâts et la puissance générale de la main dépend du niveau du guerrier qui en était le propriétaire. Elle tombe en poussière à la fin du combat, et on peut la frapper à l'aide d'à peu près n'importe quoi à l'exception des sorts psychiques. Et oui, c'est juste une main !

Melgono

Un démon voleur, qui est très spécialisé ! Silencieux, adroit et rapide, il peut dérober des objets pour le compte de son invocateur. S'il est hors de contrôle il peut tenter de voler n'importe quoi... Il refuse le combat et se contente de fuir s'il est attaqué, ou de retourner dans son plan s'il est mis en danger.

Merguez de combat

Merguez de combat tout droit venues du palais d'Adathie. Celles-ci ressemblent à d'authentiques morceaux de charcutaille mais ne sont pas comestibles, et surtout, elles sont à peine sorties du gril. Il vaut mieux donc éviter de les toucher à mains nues. En combat, elles sautillent un peu partout et leur utilité principale est de brûler l'ennemi avec de la graisse chaude...

Métréolash

De son vivant, Métréolash était connu sous le surnom de *Dieu Pourfendeur d'Adathie*. À sa mort, ce cultiste exceptionnel fut invité à vivre dans le palais de la déesse-reine où il mange des merguez en buvant du thé (son petit vice à lui). Il se présente comme un type costaud en armure, un esprit semi-consistant sauf pour ce qui concerne les dommages produits par sa fourchette géante de combat. Le prêtre qui a vraiment besoin d'aide peut faire appel à lui, mais Métréolash n'est que partiellement contrôlé et n'acceptera d'agir que pour une cause qu'il estime être juste. Il est capable d'agir à la fois comme un guerrier et comme un prêtre d'Adathie (un peu comme un paladin, en mieux), invulnérable aux attaques non magiques, ce qui le rend redoutable. Il a quelques faiblesses qu'il faut connaître, comme par exemple le chocolat. Il ne supporte pas qu'on le frappe avec du chocolat, et s'en retourne immédiatement dans son plan si c'est le cas.

Moissonneuse des Limbes

Il s'agit d'un démon semi-mécanique provenant d'un plan d'existence découvert par hasard pendant l'ère du Chaos, à la suite d'un sortilège raté. Ce démon bizarre, affilié à Tzinntch, est hérissé de lames, de pics et d'extrémités contondantes. Il a la hauteur d'une vache et la largeur de deux aurochs, c'est donc une grosse bête... Il se conduit de la façon suivante : une fois invoqué, il se précipitera sur la cible la plus proche et la frappera violemment jusqu'à ce que cette dernière cesse de bouger... Puis s'en prendra à la suivante, et ainsi de suite. La créature est fortement carapaçonnée, mais n'a pas d'immunité particulière, hormis les sortilèges de Tzinntch.

Morbak infernal

Souvent invoqué en bande, il s'agit d'un familier de combat associé à Slanoush. Il se présente comme une boule de haine de la taille d'un petit chien, velue et sautillante, avec des membres courts et une grande gueule pleine de dents pointues. Il ne s'attaque qu'aux parties découvertes, et donc l'amure ne compte pas avec cette bestiole. En dehors de cela, on peut le combattre comme n'importe quel animal.

Mukh'Thula

Les secrets de l'invocation de ce démon de l'ancien monde ne sont connus que par les mages de Tzinntch. Ce démon est appelé pour protéger le sorcier et lui permettre de vaquer à ses occupations alors qu'il est attaqué par un ou plusieurs ennemis. Mukh'Thula est une créature à la fois solide et rapide (sa capacité de mouvement est légèrement supérieure à celle d'un humain), qui offre l'avantage d'être bien protégée par une peau très épaisse et caoutchouteuse. Les armes contondantes ne peuvent l'endommager car elles rebondissent la plupart du temps sur son organisme. Une fois invoquée et maîtrisée, la créature va protéger le mage. Même si elle n'endommage que très peu les ennemis, elle pourra lutter pendant un temps considérable. Ce démon n'utilise pas d'armes et frappe à mains nues, produisant des dégâts de type contondant. Si son énergie vitale s'approche de zéro, elle retournera dans son monde la plupart du temps pour y lécher ses blessures.

Noble steed of fire

Un cheval de feu qui peut être monté, à condition de bénéficier d'une selle ignifugée et de vêtements idoines (ou d'un sortilège de protection au feu). Il donne du charisme, mais peut également combattre à l'aide de ses sabots de feu, c'est donc un bon allié qui ne supporte pas l'eau. Il inflige des dégâts physiques aussi bien que des brûlures, et peut être combattu par presque tout, hormis le feu.

Passeur des Morts

C'est un esprit puissant et redouté par tous ceux qui ne pratiquent pas la magie. En effet, il n'est qu'en partie solide et ne craint pas les attaques physiques (c'est pourquoi en général il ne pare pas les coups). En dehors du feu et des rayons énergétiques ou de la foudre, il ne craint rien (sauf peut-être les blagues douteuses). Se présente sous la forme d'une grande forme noire aux contours indistincts, armé parfois d'une faux ou parfois d'une épée lumineuse ou d'un cimenterre. S'il se sent menacé et que ses ennemis ont trouvé ses points faibles, il choisira en général de retourner dans son monde avant que son enveloppe ne subisse trop de dégâts.

Phoenix

Un bel oiseau de feu, plutôt fragile mais très rapide. Il se battra jusqu'à la mort, puis tombera en poussière. Il renaîtra aussitôt pour recommencer, tant qu'il dispose de vies. Le nombre de réincarnations dépend du niveau de son invocateur. En matière de combat, il cause principalement des brûlures, et se trouve lui-même insensible au feu, quel que soit son intensité. On peut le combattre efficacement avec de la glace, des armes classiques ou des sortilèges de l'air.

Rarhukhul

Un élémentaire intermédiaire de la terre. Il prend la forme d'un petit humanoïde trapu qui peut combattre à l'aide de ses poings de pierre (considérés alors comme armes contondantes). Il est très fort et peut également porter ou déplacer des objets lourds. D'une intelligence moyenne, on peut lui confier des tâches de base. Il est possible de le combattre avec des armes non tranchantes ou des sortilèges autres que ceux de la Terre ou du Feu. Essayez donc de brûler un caillou...

Serpent de feu

Il s'agit d'une créature d'un lointain plan du feu, qui offre l'avantage d'empoisonner les adversaires lorsqu'elle parvient à leur infliger des blessures à l'aide de ses crochets. Cette bestiole est semi-solide, on peut donc la combattre avec des armes ou des sortilèges, à l'exception des sorts de feu.

Shalibukk

Une créature de la magie de Tzinntch, d'un plan d'existence peuplé essentiellement de bestioles malsaines. Celle-ci se présente sous la forme d'un bipède de petite taille, trapu et véloce, à la peau sombre et squameuse, armé de griffes longues et solides affûtées comme des sabres. Il se précipite sur ses ennemis et tente de les mettre en pièces, sans la moindre idée de stratégie. On peut le combattre avec pas mal de choses, mais pas en utilisant des sortilèges de Tzinntch (qu'il peut retourner contre le lanceur !).

Sommierax

Sommierax le Mécontent est un esprit-démon vivant dans le plan de Zarat Bak et qui n'aime pas être tiré de la sieste. Il prend la forme d'un type maigre et blafard vêtu d'un épais pyjama rose et armé d'un marteau. Si le prêtre arrive à le contrôler il se révélera pugnace et sans pitié envers les ennemis. Malgré son côté démoniaque, il est sensible à toutes les armes classiques.

Truiccube

La truiccube est un démon dont l'incarnation est de taille humanoïde. Elle représente un improbable croisement entre un succube et une truie. Pourvues d'ailes de chauve-souris à griffes acérées, d'un visage féminin sublime enlaidi d'un groin grotesque, les truiccubes vivent suspendues aux plafonds des grottes, le plus souvent à des crochets de boucherie improvisés. Leurs « jambes » se terminent en sabots d'ongulés, et la plupart du temps leurs cuisses graciles et néanmoins jamboneuses portent le tampon « VPF » (Viande Porcine Fanghienne). Il faut noter enfin que leur nombre de mamelles est variable, et que leurs mains sont également pourvues de griffes acérées, qui ne les empêchent nullement de manier des couteaux +4 contre les côtelettes, des *cleavers of depravation* et autres *curse'd nunchaku premium sausage*. Les truiccubes ont des mœurs violentes, et se délectent des aventuriers de bas étage qui osent s'aventurer dans les donjons (surtout les plus gras). Ils sont assurés de finir en tourtes, pâtés et autres chapelets de chipolatas, après avoir servi de hochets pour leurs amusements les plus indicibles (non, même contre paiement je ne dirai rien). Pour les combattre il convient d'adopter des méthodes radicales : l'utilisation des légumes verts bénits est recommandée, en particulier la *holy salade verte of salvation* (sans vinaigrette). Sinon, elles sont assez sensibles au feu et succombent aux armes classiques.