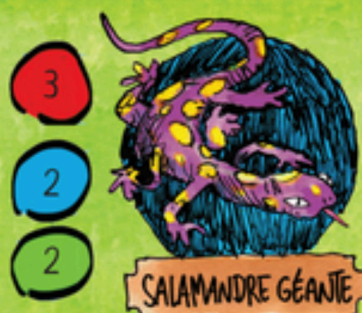
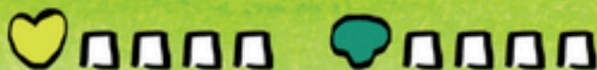




SALAMANDRE GÉANTE



Elles possèdent six pattes et vivent dans les braises. Les sorcières vont les chercher au cœur des volcans. Comme leur peau résiste au feu, on en fait des manteaux pour se protéger des sorts incendiaires. Leur graisse est utilisée comme baume pour intensifier les sens.

Ignifugée : la salamandre ne craint pas le feu.

Attaque 1 : crachat de feu (à distance) -1 ♥.

Attaque 2 : morsure (contact) -1 ♥.



ASPIC DES MARAIS



Serpent géant vivant dans les eaux poissonneuses des marécages, son venin est un puissant paralyseur. Les sorcières l'utilisent souvent comme gardien de leur cabane. Ses écailles se retrouvent dans de nombreuses recettes de potions.

Venin de pierre : un monstre qui subit au moins 1 Dégât de l'aspic est paralysé. Lors de son prochain tour, il ne peut qu'effectuer un test 5. Il conserve ses réussites d'un tour à l'autre. Une fois qu'il atteint 5 réussites, il peut bouger à nouveau et agir normalement.

Attaque : morsure (contact) -1 ♥.



PHÉNIX



Le phénix est un oiseau gigantesque aux plumes de feu. Il vit dans les déserts et les montagnes. Une plume de phénix ensorcelée vous guidera jusqu'à l'objet de vos recherches. Quand il meurt, le phénix explose en milliers d'étincelles pour pouvoir renaître ses cendres.

Ignifugé : le phénix ne craint pas le feu.

Vol : le phénix peut se déplacer en volant.

Attaque : crocs et griffes (contact) -1 ♥.

Sonné : lorsque le phénix est sonné, il explose en étincelles et laisse une plume au milieu d'un tas de cendres. Il renaîtra de ses cendres à la prochaine aventure.



VER DE TERRE GÉANT



Ce gros ver se nourrit de terre et est inoffensif. Mais attention à ne pas vous retrouver sur son chemin, il est aveugle et pourrait bien vous avaler par erreur...

Glouton : lorsqu'un monstre se retrouve face à un ver de terre géant, il doit effectuer un test 2. En cas d'échec, il est avalé par le ver. Une fois à l'intérieur du ver, il subit -1 ♥ au début de chacun de ses tours. Pour s'échapper, il doit réussir un test 6. Il conserve ses réussites d'un tour à l'autre. D'autres monstres peuvent participer. Une fois qu'il atteint 6 réussites, il trouve enfin une sortie, et ressort complètement recouvert de sucs gluants.



GUÊPE RONCIÈRE



Insecte volant recouvert d'épines, la guêpe roncière est une redoutable chasseuse. Une fois qu'elle a trouvé sa proie, elle ne la lâche plus jusqu'à lui infliger sa terrible piqûre.

Résistance 1 : les Dégâts infligés à la guêpe roncière lors d'une attaque sont réduits de 1.

Vol : la guêpe roncière se déplace en volant.

Poison : un monstre qui subit 1 Dégât de la guêpe roncière est empoisonné.

Attaque : piqûre (contact) -1 ♥, la guêpe roncière peut changer de cible à chaque tour.

3
2
2



Esprit de l'eau, le Drac est un élémentaire particulièrement malicieux et imprévisible. On ne peut pas lui faire confiance.

Immatériel : le Drac ne peut subir que des Dégâts de sortilèges ou d'objets magiques.

Faiblesse : le froid. Le Drac craint le froid, qui risque de le geler et le rendre vulnérable aux attaques. Une attaque utilisant une source de froid inflige -1 ♥ supplémentaire au Drac, même si elle n'est pas magique.

Attaque 1 : vague (contact) ■ -2 ♥ à tous les monstres autour du Drac (une seule fois par conflit).

Attaque 2 : jet d'eau (à distance) -1 ♥.

Sonné ou effrayé : lorsque le Drac est sonné ou effrayé, il explose dans une gerbe d'eau, éclaboussant toutes les personnes autour de lui.



Cette fleur au bleu intense diffuse un parfum soporifique. Quiconque s'en approche mal équipé risque de s'endormir à tout jamais !

Effet : quand un tour se déroule au milieu d'un champ de dormeuses, un monstre doit réussir un test ● 2 pour ne pas s'endormir. En cas d'échec, il s'endort immédiatement. Un monstre peut en aider un autre à sortir du champ, s'il est endormi. Un monstre endormi se réveille une fois qu'il n'est plus au milieu du parfum des dormeuses.

Un monstre possédant l'atout Langage de la nature peut demander aux dormeuses de ne plus diffuser leur parfum, s'il a un test ○ 1 réussi.

4
2
3



L'écarlate ressemble à un dragon humanoïde. Il a une tête de serpent, des écailles rouges, une queue puissante et certains crachent même du feu. L'écarlate quitte rarement sa galerie pour rejoindre la surface. **Ignifugé** : l'écarlate ne craint pas le feu.

Résistance 1 : les Dégâts infligés à l'écarlate lors d'une attaque sont réduits de 1.

Attaque 1 : souffle enflammé (à distance) ■ -2 ♥ (une seule fois par conflit).

Attaque 2 : épée (contact) -1 ♥.

Attaque 3 : queue (contact). Choisissez un monstre qui trébuchera à cause de la queue de l'écarlate et devra employer sa prochaine action à se relever.

2
3
1



Cousin des profonds et des sirènes, le triton est une créature aquatique qui ressemble à une grenouille humanoïde. Grâce à sa longue queue, il se déplace très rapidement dans l'eau. La plupart maîtrisent la magie.

Magicien : le triton utilise des sortilèges à la place des attaques.

Amphibien : le triton respire sous l'eau.

Sortilège 1 : bouclier d'eau ■ (une fois par conflit). Le triton crée une coque d'eau autour de lui qui le protège des attaques. Il gagne **Résistance 1** jusqu'à la fin du conflit (réduisez de 1 les Dégâts qui lui sont infligés).

Sortilège 2 : boule aqueuse (à distance). -1 ♥ et le monstre est trempé !

Sortilège 3 : lévitation. Le triton s'envole à quelques mètres du sol.

Sortilège 4 : tempête (à distance). -1 ♥ à tous les monstres à portée du triton avant qu'il redescende au sol.

5
1
3



OGRE BLANC



Ces grandes créatures troglodytes à la peau blanche et aux dents pointues craignent les lumières vives. Elles sortent très rarement de leurs cavernes et se nourrissent des imprudents qui tombent au fond des avens : elles n'ont qu'à attendre que les malheureux s'épuisent dans le dédale de galeries à la recherche d'une sortie.

Résistance 1 : réduisez de 1 les Dégâts infligés à l'ogre blanc lors d'une attaque.
Faiblesse : lumière. L'ogre est aveuglé par une lumière forte. Il ne peut pas attaquer lors de son prochain tour. Si la lumière persiste au tour suivant, il s'enfuit dans une galerie... et réapparaîtra plus tard.

Attaque : gourdin géant (contact) -2 ♥



CHAMPIGNON CORAIL

Ce champignon pousse dans les grottes humides et sature l'air de spores toxiques qui provoquent toutes sortes d'effets indésirables.

Effet : un monstre qui arrive dans une caverne envahie de champignons corail peut faire un test 1 pour remarquer que l'air est saturé de spores. S'il ne se protège pas des spores (masque, tissu...), il en subit les effets (endormissement, maladie, poison, rétrécissement, perte de mémoire, boutons, changement de couleur... au choix et à la discrétion de la Fossoyeuse). Les monstres ayant la valeur de 1 la plus faible subissent les effets dès leur prochain tour et les autres dès le tour suivant, s'ils ne sont toujours pas protégés ou sortis de la caverne. Une fois hors de portée des spores, les effets disparaissent rapidement.

3
2
2



LOUP-GAROU



Les loups-garous sont des monstres, humains le jour et loups la nuit. Sous cette forme-ci, ils deviennent agiles et puissants, utilisant leurs crocs et leurs griffes pour se défendre. Leur hurlement, au clair de lune, est à glacer le sang...

Régénération : lorsque la Fossoyeuse joue le tour du loup-garou, il regagne +1 ♥.

Hurlement : au début du conflit, tous les monstres à portée de hurlement doivent effectuer un test 2. Ceux qui échouent ne peuvent pas agir à leur prochain tour et subissent -1 à leurs tests, pour toute la durée du conflit.

Attaque : crocs et griffes (contact) -1 ♥.

3
2
2



GOLEM DE MAGMA



Les golems de magma naissent au cœur des volcans. Méfiez-vous de la lave qui dort, elle devient incontrôlable et dangereuse quand elle explose !

Résistance 1 : les Dégâts subis par le golem de magma lors d'une attaque sont réduits de 1.

Faiblesse : eau. Si le golem reçoit de l'eau sur le corps, il subit -2 ♥.

Attaque 1 : boule de feu (à distance ou contact) -1 ♥.

Attaque 2 : poings de pierre (contact) -1 ♥.

Sonné : lorsque le golem de magma est sonné, il explose dans un jet de pierres ardentes. Tous les monstres autour de lui subissent -1 ♥.

1
2
1



GOBELIN ÉMERAUDE



Ces gobelins doivent leur nom à leurs yeux en forme de pierres précieuses. A cause de cette caractéristique, ils sont sans cesse traqués par des individus cupides et sans scrupules. Ils se cachent et sont devenus méfiants vis-à-vis des inconnus qui s'aventurent dans leurs galeries.

Embuscade : le goblin émeraude joue en premier, avant les monstres.

Méfiant : le goblin émeraude reste à l'écart et attaque à distance. S'il se retrouve au contact, il se met en boule et ne bouge plus. Il est considéré comme sonné.

Attaque : fronde (à distance) -1 ♥.

2
1
3



Les momies sont des morts-vivants recouverts de bandelettes. Certaines protègent la pyramide des intrus.

Malédiction : au début du conflit, la Fossoyeuse choisit un monstre qui devient maudit.

Faiblesse : feu. Si la momie subit des Dégâts d'une source de feu, elle subit -1 ♥ supplémentaire.

Attaque : étreinte étouffante (contact) -1 ♥.



La pyramide est truffée de pièges (fosse à pieux, boule géante, flèches empoisonnées, chute de sable...) pour défendre les trésors qu'elle contient.

Effet : quel que soit le piège, un monstre doit réussir un test ● (difficulté au choix de la Fossoyeuse) pour ne pas tomber dedans. En cas d'échec, il subit des Dégâts (au choix de la Fossoyeuse) ainsi que des conséquences. Par exemple, tomber dans une fosse à pieux peut lui causer -2 ♥ et il faut que le monstre trouve ensuite un moyen de remonter.

2
1
2



Les scorpions géants font la taille d'un chat, leur carapace les protège des attaques, tandis qu'ils ripostent avec leurs pinces et leur dard.

Résistance 1 : les Dégâts subis par le scorpion géant lors d'une attaque sont réduits de 1.

Peur : feu. Si le monstre qui attaque ou effraie le scorpion géant tient une source de feu, le scorpion subit -1 ● supplémentaire.

Attaque 1 : pinces (contact) -1 ♥.

Attaque 2 : dard (contact) -1 ♥ et le monstre est empoisonné.

1
1
1



Ces poissons vivent dans des eaux plus froides que leurs cousins des jungles. Ils sont carnassiers et attaquent toujours en banc serré. Malgré leur réputation, ce sont des trouillards !

Nuée : les piranhas sont trop nombreux, il est impossible de s'en débarrasser par la force. Il faut les effrayer !

Attaque : morsures. Tous les monstres dans l'eau subissent -1 ♥.

3
1
3



L'anguille à ampoule doit son nom à la membrane lumineuse au bout de sa queue. Ce poisson agressif défend son territoire à l'aide de ses puissantes mâchoires et de ses longs piquants.

Vibrations : l'anguille perçoit immédiatement les mouvements d'un monstre dans l'eau.

Attaque : morsure (contact) -1 ♥.

Fuite : si l'anguille est effrayée, elle projette une volée de piquants avant de fuir. Deux monstres, au hasard, subissent -1 ♥ chacun et sont empoisonnés.

2
1
3



Au milieu des vapeurs toxiques, des créatures mutantes ont émergé et attaquent les imprudents qui explorent les alentours du manoir.

Toxique : un monstre qui subit au moins 1 Dégât d'un mutant est empoisonné.

Mutation : un monstre en contact avec un mutant subit une mutation à la fin de l'aventure.

La nature de la mutation est décidée par la Fossoyeuse (tête de poulpe, membre supplémentaire, grosse tête, multiples yeux...). Elle choisit de donner un avantage au monstre ou, au contraire, de le handicaper. La mutation peut être annulée par une personne compétente : savant fou ou sorcière, par exemple.

Attaque : coup de griffes (contact) -1 ♥



Le manoir des savants fous est constamment entouré d'une brume bleutée et toxique.

Effet : les personnages qui ne sont pas équipés pour traverser le gaz toxique (masque à gaz,

barrière magique ou autres idées des joueurs) subissent -1 ♥ et sont empoisonnés.

Note : la Fossoyeuse peut imaginer d'autres effets du gaz, moins dangereux, plus amusants (transformation en animal, hélium, gaz hilarant...). Les vents sont changeants et un gaz peut en remplacer un autre !

1
1
2



Les mains chatouilleuses vivent en groupe, dans les profondeurs des cryptes.

Une main isolée est inoffensive, mais lorsqu'elles attaquent en meute, attention au fou rire !

Petit : la main chatouilleuse peut se faufiler dans des trous de souris.

Attaque : chatouilles. La Fossoyeuse choisit un monstre. Il est chatouillé par la main et peut tenter un test ● 1 pour la repousser. La main chatouilleuse ne subit pas de Dégât avec ce test.

1
1
2



Les rats géants sont gros comme des chiens, ils se promènent dans les couloirs, en groupe, et transmettent des maladies.

Attaque : morsure (contact), le monstre devient malade et subit -1 ♥.

1
3
1



Comme leurs sœurs des mers, les sirènes des rivières chantent pour attirer leurs proies dans les eaux sombres. Elles se cachent dans les roseaux qui couvrent les berges et sont difficiles à découvrir sans leur chant maudit.

Chant hypnotique : tous les monstres qui entendent le chant de la sirène doivent effectuer un test ● 2. En cas de succès, le monstre résiste au chant pour le reste du conflit. En cas d'échec, le monstre est hypnotisé et rejoint la sirène dans l'eau lors de son prochain tour. Un monstre hypnotisé dans l'eau boit la tasse et subit -1 ♥ à chaque tour suivant.

Attaque : griffes (contact) -1 ♥.



BÛCHERON



Attaque : coup de hache (contact) -1 ♥



BÛCHERON



Endormi : le bûcheron met du temps à réagir. Il n'attaque pas au premier tour du conflit, vous jouez donc 2 fois d'affilée.

Attaque : coup de hache (contact) -1 ♥.



FRANTZ



Résistance 1. Frantz est très résistant. Déduisez 1 ♥ aux Dégâts qu'il subit avec l'action Attaquer.

Attaque : hache gigantesque (contact) -2 ♥.



SANTÉ



PETIT DÉMON



Atouts :

Vol : Le démon peut se déplacer en volant.

Griffes +1 : Le démon +1 lorsqu'il attaque un adversaire.

Flammèches : une fois par aventure, le démon peut cracher du feu et infliger -2 ♥ à sa cible.



PLANTE CARNIVORE



A cause des nuages toxiques, des plantes ont muté et sont devenues gigantesques et dangereuses. Elles attrapent leur proie avec leurs lianes et referment leurs mâchoires pour la digérer comme un insecte.

Insensible : la plante carnivore ne peut pas être effrayée.

Faiblesse : feu. Si la plante subit des Dégâts par le feu, elle subit -1 ♥ supplémentaire.

Attaque 1 : lianes agrippantes. La Fossoyeuse choisit un monstre attrapé par les lianes. Lors de son tour de jeu, il peut tenter de se libérer en réussissant un test.

Attaque 2 : mâchoires. Si un monstre est prisonnier des lianes, il subit -1 ♥.

Sinon, la Fossoyeuse résout l'attaque 1.



SAVANT FOU



Certains savants sont tellement absorbés par leurs recherches qu'ils peuvent devenir agressifs s'ils sont dérangés.

Esprit supérieur : le savant ne peut pas être contrôlé par un quelconque effet.

Attaque : rayon paralyseur. La Fossoyeuse choisit un monstre qui est paralysé par le rayon et ne pourra pas agir lors de son prochain tour. Pour créer un savant original, la Fossoyeuse lui attribue des atouts et/ou des inventions supplémentaires parmi les listes pages 32-33.





CARLINGUE



Carlingue est un golem de fer. Il a l'apparence d'un chien et se déplace de la même manière. Ses dents d'acier sont particulièrement longues.

Insensible : Carlingue ne peut pas être effrayé.

Résistance 1 : les dégâts infligés à Carlingue sont réduits de 1.

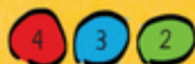
Rapide : Carlingue attaque 2 monstres à chacun de ses tours.

Faiblesse : eau. Carlingue craint l'eau qui le fait rouiller. À chaque fois qu'il reçoit une bonne quantité d'eau, il subit -1 ♥.

Attaque : grandes dents (contact) -1 ♥.



LE CHASSEUR



Le chasseur est un homme imposant qui cache son visage sous un masque à gaz. Il capture des monstres afin de les revendre à des cirques ou à des usines. Il a l'habitude des choses bizarres, ce qui le rend difficile à effrayer.

Impassibilité 1 : les trouilles infligées au chasseur sont réduites de 1.

Attaque 1 [] : filet (à distance). Le chasseur envoie un filet sur un groupe de monstres proches les uns des autres. Les monstres ciblés doivent réussir un test [] 2 pour esquiver le filet. Ceux qui échouent sont pris au piège et doivent utiliser leur prochaine action pour tenter de se libérer, en réussissant un test [] 2.

Attaque 2 : couteau (contact) -1 ♥.

Fuite : lorsqu'il est sonné ou effrayé, le chasseur sort une sorte de tromblon et balance un gaz à l'oignon, avant de s'enfuir dans les bois.



KABAÏ



Kabaï est le dresseur de monstres du cirque, mais il n'aime pas ce travail, ce qui le rend particulièrement méchant.

Résistance 1 : les dégâts infligés à Kabaï sont réduits de 1.

Attaque 1 : fouet (à distance) -1 ♥.

Attaque 2 : poêle géante (contact) -2 ♥.



HANNETON



Hanneton est un menteur et un manipulateur. Rien de bon ne sort de sa bouche. Il n'hésite pas à trahir ses amis, si ça lui profite.

Rapide : Hanneton attaque 2 monstres à chacun de ses tours.

Attaque : quille (contact) -1 ♥.



BERTHE



Berthe est la directrice. Elle a monté ce cirque quand elle a quitté sa carrière de pirate. Malgré sa jambe de bois, elle se déplace avec agilité.

Résistance 1 : les dégâts infligés à Berthe sont réduits de 1.

Attaque [] : onde de choc (à distance) Berthe tape le sol avec ses poings.

Tous les monstres dans la zone subissent -1 ♥.

Attaque : mousquet (à distance) -2 ♥.

Attaque : sabre (contact) -2 ♥.



SAVANT ARSENIC

1 6 2 ☆



Les savants Arsenic ne sont pas des personnes très agréables. Ils ne sortent jamais de leurs laboratoires, ruminent des formules complexes et cherchent à dominer le monde.

Inventions : le savant Arsenic possède trois inventions que la Fossoyeuse choisit parmi la liste des savants fous (livre 1).

Sortilèges : le savant Arsenic connaît trois sortilèges, un de chaque niveau, que la Fossoyeuse choisit parmi la liste des sortilèges (livre 1 ou pages 40-41 de ce livre).

Attaque : lorsque le savant Arsenic attaque, il utilise l'une de ses inventions ou l'un de ses sortilèges.



GOLEM GARDIEN

3 2 2



Les golems gardiens sont conçus pour surveiller des bâtiments. S'ils repèrent un intrus, ils le poursuivent pour l'attraper et le jeter par la fenêtre. Mieux vaut ne pas être trop haut !

Alerte : lorsque les monstres sont proches d'un golem gardien, ils doivent effectuer un test ● 2. Si la majorité du groupe rate son test, le golem les repère et les poursuit.

Zone : le golem gardien ne quitte jamais son étage.

Attaque : le golem gardien reste immobile tant qu'il n'a pas repéré les monstres. Puis, lorsqu'il les poursuit, le monstre le plus proche doit réussir un test ● 2, sinon le golem l'attrape avant de se diriger vers la fenêtre la plus proche et de le jeter dehors lors du tour suivant. À son tour, un monstre peut tenter d'échapper à l'étreinte du golem en réussissant un test ● 3.



CHIMISTE

2 4 2



Les chimistes passent leur temps à concocter de drôles de substances plus ou moins dangereuses. Ils portent des masques à cause de l'air saturé de produits chimiques de leurs laboratoires.

Potions : le chimiste possède trois potions que la Fossoyeuse peut choisir parmi la liste des savants fous (livre 1) ou inventer.

Attaque : lorsque le chimiste attaque, il utilise l'une de ses potions, au choix de la Fossoyeuse.



POUDREUX

2 2 2



Les poudreux sont les ouvriers de la raffinerie, ils sont recouverts de poussière verte de pykilite. Ils ne sont pas particulièrement méchants, mais n'apprécient pas trop qu'on pénètre dans leur usine.

Attaque 1 ■ : souffle toxique (à distance). Tous les monstres effectuent un test ● 2 pour résister au poison. Ceux qui échouent subissent -1 ♥ et s'empoisonnent.

Attaque 2 : marteau (contact) -1 ♥.



GOLEM CORBEAU

1 1 2



Les golems corbeaux sont des créatures mécaniques qui espionnent pour le compte des savants Arsenic.

Camouflage : le golem corbeau se cache et observe. Les monstres doivent réussir un test ● 3 pour repérer le corbeau. Si aucun monstre ne le repère, le corbeau s'envole et va avertir ses chefs. La Fossoyeuse pourra tendre une embuscade aux monstres plus tard dans l'aventure.

S'il est repéré, le corbeau tente de fuir et attaque s'il est rattrapé.

Attaque : serres mécaniques (contact) -1 ♥.



INGÉNIEUR NAIN

3 3 2



Le peuple nain a toujours travaillé le métal et fabriqué d'étonnantes machines. Mais pour une raison inconnue, ses membres vivent reclus dans les montagnes du Nord. Certains ingénieurs s'exilent dans les grandes cités comme Karbure.

Résistance 1 : les dégâts infligés à l'ingénieur nain sont réduits de 1.

Attaque 1 : gants de force (contact) -2 ♥.

Attaque 2 : marteau (contact) -1 ♥.



DÉBOULONNEUR

4 1 1



Certains golems de fer, comme les déboulonneurs, effectuent des tâches précises et limitées. Ils peuvent obéir à des ordres très simples.

Résistance 1 : les dégâts infligés au golem déboulonneur sont réduits de 1.

Attaque : pinces (contact). Le monstre ciblé doit réussir un test ♥ 2 pour ne pas être attrapé par le golem. En cas d'échec, il subit -1 ♥ et doit utiliser sa prochaine action pour tenter de se libérer (test ♥ 2).



TROLL DES COLLINES

4 1 3



Les trolls des collines sont des créatures robustes et résistantes qui ne brillent pas par leur intelligence. Les nains les utilisent souvent pour effectuer des travaux demandant une grande force physique.

Résistance 1 : les dégâts infligés au troll des collines sont réduits de 1.

Régénération : le troll des collines regagne 1 ♥ au début de son tour.

Attaque 1 : coup de clef (contact) -1 ♥.

Attaque 2 : lancer de boulons (à distance) -1 ♥ contre tous les monstres à portée de lancer. Test ♥ 2 pour esquiver l'attaque.



MARIN

3 2 2



Les marins qui travaillent à Karbure sont des durs à cuire. Ils ont pas mal bourlingué sur les mers et ont croisé de nombreux monstres. Il n'est pas facile de les effrayer.

Impassibilité 1 : les ♥ infligées au marin sont réduites de 1.

Attaque : harpon (contact) -1 ♥.



CONTREBANDIER

2 3 2



De nombreux contrebandiers se sont installés sur les docks où il est facile de se cacher. Les autorités de la cité descendent rarement dans le quartier, une aubaine pour faire circuler les marchandises interdites en toute discrétion.

Embuscade : lors d'un conflit, le contrebandier joue en premier.

Fuite : lorsqu'il ne lui reste plus que 1 point de ♥ ou de ♡, le contrebandier prend la fuite. La Fossoyeuse peut décider de le faire revenir plus tard dans l'aventure.

Attaque : sabre (contact) -1 ♥.



NIXE

2 2 3



Les nixes sont des créatures aquatiques vivant dans les marais proches de Karbure. Elles séduisent les imprudents grâce à leurs chants sensuels et leurs danses ondoyantes afin de les attirer dans les profondeurs.

Attaque 1 ♡ : chant hypnotique (à distance). Tous les monstres proches de la nixie doivent effectuer un test ♡ 2 pour résister à l'hypnose. Ceux qui réussissent sont immunisés contre son chant pour le reste du conflit. Ceux qui échouent se jettent à l'eau pour la rejoindre et subissent -1 ♥.

Attaque 2 : noyade (contact) -1 ♥ à un monstre hypnotisé.

Attaque 3 : jet d'eau (à distance) -1 ♥ à un monstre hors de l'eau. Test ♥ 2 pour esquiver l'attaque.



SORCIÈRE AQUEUSE

2 3 3



GOLEM D'EAU

3 1 2



Les sorcières aqueuses vivent dans des cabanes sur pilotis. Elles se déplacent en marchant sur l'eau, à la recherche de résidus toxiques pour préparer leurs potions. Déplacement : la sorcière aqueuse peut marcher sur l'eau comme si celle-ci était solide. Elle peut décider à tout moment de s'enfoncer dans les flots. Immunité contre les poisons : la sorcière aqueuse ne peut pas être empoisonnée.

Amphibien : la sorcière aqueuse respire sous l'eau.

Magie : la sorcière aqueuse utilise des sortilèges à la place des attaques.

Sortilège 1 : paralysie (à distance). L'un des monstres est pris pour cible. Il doit réussir un test 2 pour résister au sortilège, sinon il se paralyse. À son tour, il doit réussir un test 2 pour bouger à nouveau.

Sortilège 2 : invocation (à distance). La sorcière invoque autant de golems d'eau que de monstres. Voir le profil des golems d'eau ci-dessous.

Sortilège 3 : vague (contact et à distance) -1 et le monstre est trempé.



Les golems d'eau sont des créatures invoquées par les sorcières. Ils ne parlent pas et obéissent aveuglément à leur maîtresse.

Insensible : le golem ne peut pas être effrayé.

Résistance 1 : les dégâts infligés au golem sont réduits de 1.

Attaque : poings aqueux (contact) -1.



CRAPAUD-Dragon

2 1 2



Les crapauds-dragons sont des batraciens de grande taille. De la vapeur sort de leur bouche avant qu'ils crachent leurs boules aqueuses.

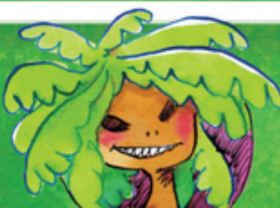
Amphibien : le crapaud-dragon respire sous l'eau.

Saut : le crapaud-dragon peut effectuer des sauts de plusieurs mètres.

Attaque 1 : boule aqueuse (à distance) -1 et le monstre est trempé.

Attaque 2 : langue collante (à distance). Le monstre doit réussir un test 2 pour éviter la langue, sinon il est attrapé et gobé par le crapaud. Il subit -2 et doit réussir un test 3 à son tour pour ressortir.

Les autres monstres peuvent l'aider. Il ressort tout englué.



MANDRAGORE FURIBONDE

2 2 2

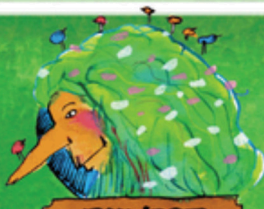


Les mandragores ne sont pas méchantes, mais celles de La Furibonde sont en colère. Elles se méfient de ceux qui pénètrent dans la forêt, même si ce sont des monstres.

Discussion : la mandragore est méfiante, mais ouverte au dialogue. Les monstres peuvent essayer de discuter avec elle en effectuant un test de groupe 5. En cas de réussite, la mandragore se radoucit et n'est plus un adversaire. Sinon, elle attaque les monstres.

Attaque 1 : lancer de châtaignes (à distance) -1.

Attaque 2 : griffes racines (contact) -1.



FAYVERT

7 2 2



Le fayvert est un géant des bois recouvert de lierre. Sa chevelure forestière tombe jusqu'au sol et dégage une bonne odeur fleurie.

Résistance 2 : les dégâts infligés au fayvert sont réduits de 2.

Distrait : le fayvert a la tête dans la canopée. Il ne fait pas attention à ce qui se trouve au sol. Il n'attaque pas volontairement les monstres mais risque de les écraser par inadvertance. Pour tenter d'effrayer le fayvert, un monstre doit se trouver au niveau de sa tête.

Attaque : pieds gigantesques (contact) -2, sauf si le monstre réussit un test 2 pour esquiver le pied.



RONCES AGRIPPANTES

2 1 2



Les ronces agrippantes poussent près des sources d'eau magique. Elles protègent les bois des intrus. Toutes les ronces sont connectées par un réseau de racines qui courent sous la forêt. Dès que l'une d'elles est en danger, les autres sont averties.

Insensible : la ronce agrippante ne peut pas être effrayée.

Embuscade : lors d'un conflit, la ronce joue en premier.

Faiblesse : feu. Les dégâts infligés à la ronce par une source de feu sont doublés.

Attaque 1 : agripper (à distance). Tous les monstres proches de la ronce doivent réussir un test 2 pour l'esquiver. Ceux qui ratent sont agrippés. Pendant son tour, un monstre agrippé peut tenter un test 2 pour se libérer.

Attaque 2 : épines (contact) -1 aux monstres agrippés. Si aucun monstre n'est agrippé, la ronce résout son attaque 1 à la place.



HERBE-ÉPÉE

Les herbes-épées poussent en grand nombre dans cette région. Elles sont coupantes comme des rasoirs et résistantes comme de l'acier.

Effet : un monstre qui souhaite traverser un champ d'herbes-épées sans équipement particulier subit -1 ♥ à chaque tour. Une armure ou une protection spéciale peut prévenir ces dégâts.

Se repérer dans les herbes-épées n'est pas simple, un monstre doit réussir un test 2 pour ne pas se perdre.



BOURACH



Les bourachs se cachent dans les hautes herbes. Elles ne sont pas très grandes, mais leurs mâchoires sont redoutables. Elles attaquent toujours en groupe les convois de voyageurs.

Embuscade : lors d'un conflit, la bourach joue en premier.

Rapide : la bourach attaque 2 monstres à chacun de ses tours.

Attaque : grandes dents (contact) -1 ♥



KOBOLD



Les kobolds sont plutôt des créatures bienveillantes, mais la proximité de Karbure les a rendus méfiants et agressifs face au monde extérieur.

Téléportation ■ : une fois par conflit, le kobold peut disparaître dans un nuage de fumée et réapparaître plus loin.

Attaque 1 : explosifs (à distance) -1 ♥.

Attaque 2 : pioche empoisonnée (contact) -1 ♥ et le monstre s'empoisonne.

Fuite : lorsque le kobold est sonné ou effrayé, il disparaît dans un nuage de fumée.



GROACH



Les profondeurs des collines sont habitées par toutes sortes de créatures étranges. Les groachs ressemblent à de gros scarabées aux dents longues. Ils provoquent des tempêtes en agitant leurs ailes.

Vol : le groach se déplace en volant.

Attaque 1 ■ : tempête (à distance) -1 ♥ à tous les monstres.

Attaque 2 : crocs (contact) -1 ♥.



CROCODILE MUTANT



Jeté dans les égouts lorsqu'il était bébé, ce crocodile a muté au contact des eaux toxiques. Au fil des années, il est devenu gigantesque et a appris à vivre dans cet environnement.

Immunité contre les poisons : le crocodile mutant ne peut pas être empoisonné.

Résistance 1 : les dégâts infligés au crocodile sont réduits de 1.

Attaque 1 ■ : balayage (contact) Tous les monstres au contact du crocodile doivent réussir un test 2 pour esquiver sa queue, sinon ils subissent -2 ♥.

Attaque 2 : mâchoire (contact) -2 ♥

2
3
2



Ces caméléons savants se déplacent sur leurs pattes arrière et sont passionnés par les sciences. À l'image des savants fous, ils aiment bricoler toutes sortes de machines, mais les résultats sont rarement satisfaisants et cela se termine généralement en grande explosion !
Si les monstres parviennent à les convaincre (test 2 ou en les aidant face aux golems de la dame verte, par exemple), les caméléons savants peuvent les aider dans leur quête en les hébergeant, en les guidant dans la mangrove et/ou en leur offrant une de leurs inventions...

4
2
2



Les golems de fer sont des créatures métalliques construites par les savants-sorciers. Ils obéissent aveuglément à leurs créateurs, effectuant toutes sortes de tâches. Certains golems parviennent à se libérer de leur emprise et fuient à travers le monde.
Résistance 1 : les dégâts infligés au golem de fer lors d'une attaque sont réduits de 1.
Filet : au début d'un conflit, le golem de fer envoie un filet sur un groupe de monstres proches les uns des autres. Tous les monstres ciblés doivent réussir un test 2 pour ne pas se retrouver prisonniers du filet. Ceux qui ont échoué doivent utiliser leur prochaine action pour tenter de se libérer en réussissant un test 2.
Attaque : poing de fer (contact) - 1



Effet : quand du sable mouvant est présent dans la zone, un monstre doit réussir un test 2 pour le repérer. En cas d'échec, il tombe dedans. S'il arrive à s'accrocher à quelque chose, il doit réussir un test 3 pour s'extirper du sable. Si d'autres monstres l'aident à sortir, c'est un test de groupe : additionnez le total des réussites. En cas d'échec, le monstre subit - 1 à cause de la fatigue et il va falloir trouver un autre moyen de le sortir de là.

3
2
3



Dans les tréfonds des marécages se trouvent des puits de pétrole. C'est là que vivent les cyclopes de goudron, créatures gluantes hautement inflammables.
Résistance 1 : les dégâts infligés au cyclope de goudron lors d'une attaque sont réduits de 1.
Gluant : le cyclope se déplace comme une limace et adhère à toutes les surfaces.
Régénération : au début de son tour, le cyclope de goudron regagne + 1.
Faiblesse : le feu. Si un monstre inflige au moins un dégât au cyclope de goudron avec une source de feu, celui-ci s'enflamme immédiatement et s'enfuit dans les profondeurs des marais. Il est considéré comme effrayé.
Attaque : étreinte (contact) - 1 et le monstre est recouvert de goudron. Tant qu'il est dans cet état, le monstre a - 1 et + 1.

3
2
4



Aveuglé par sa tristesse, Firmin attaque tous les intrus qui pénètrent dans la cité d'Evenos, et plus particulièrement s'ils touchent aux tombes du cimetière. Il se bat avec une épée spectrale.
Immatériel : le double de Firmin ne peut subir que des dégâts de sortilèges ou d'objets magiques.
Impassibilité 1 : les infligées au double de Firmin sont réduites de 1.
Faiblesse : les clous enchantés. Le double de Firmin craint le contact des clous plantés dans les tombes. Un monstre peut retirer un clou en réussissant un test 1. Il peut alors s'en servir pour blesser Firmin, puisqu'il est considéré comme un objet magique.
Sonné ou effrayé : lorsqu'un double de Firmin est sonné ou effrayé, il disparaît dans un nuage de fumée.
Attaque : épée spectrale (contact) - 1

3
3
2



Les serpentes sont des femmes-serpents. Elles sont agiles et leur corps est très puissant. Elles portent de nombreux bijoux en or sur les bras, autour de la queue ou dans les cheveux. La plupart sont des guerrières exceptionnelles, certaines sont herboristes, prêtresses ou chamanes.
Embuscade : la serpentine attaque en premier lors d'un conflit.
Attaque 1 : arc (à distance) ou lance (contact) - 1.
Attaque 2 : étreinte (contact). Le monstre doit réussir un test 2 pour ne pas être étreint par la serpentine. En cas d'échec, il subit - 1 et doit utiliser sa prochaine action pour tenter de se libérer (test 2).
Attaque 3 : morsure (contact). La serpentine mord un monstre qu'elle a étreint, lui inflige - 1 et l'empoisonne. Si elle n'a étreint personne, elle effectue l'attaque 1 à la place.

3
2
2



HUMUS



Ce golem de terre arpente les marais à la recherche d'argile rouge pour réaliser ses poteries et sculptures. Une fois cuite, la terre révèle de jolis reflets bleutés, très appréciés des amateurs de céramiques. Humus connaît Clairbrun comme sa poche, il pourra servir de guide aux monstres souhaitant se rendre dans les marécages. Mais le golem est plutôt solitaire et il faudra le convaincre (test) pour qu'il veuille bien les aider dans leurs aventures.

3
1
3



CHESTER



Un mystérieux scaphandrier se promène dans les rues de Thaco. Il tient toujours un harpon à la main et semble chercher à attraper quelque chose. Il s'agit de Chester, un loup-garou un peu fou qui a passé sa vie à traquer une baleine blanche des marécages. Personne n'a jamais vu une telle créature, à part lui, et il ne trouvera pas le repos tant qu'il ne l'aura pas capturée. Il pourrait entraîner les monstres dans une folle aventure à travers les marais à la poursuite de la baleine blanche. Mais existe-t-elle vraiment ?

2
2
3



TOPO



A Thaco, un squelette portant un large chapeau emmène les voyageurs à travers le marais de Clairbrun. Pour le trajet, il ne demande que des roches, qu'il collectionne.

5
3
5



KRAKEN DE DRACONTIA



Personne ne sait vraiment à quoi ressemble le kraken de Dracontia. Ceux qui l'ont vu ne sont plus là pour le décrire. Les anciens parlent d'un monstre tentaculaire à la gueule géante et à l'haleine pestilentielle, provoquant maladies et démence.

La bête de Dracontia ne peut être ni vaincue ni effrayée. Elle est trop grosse et tapie dans la brume. Ses caractéristiques aident la Fossoyeuse à gérer une rencontre avec la bête. Par exemple, en lui infligeant suffisamment de dégâts, les monstres arrivent à s'enfuir ou à la repousser provisoirement.

Attaque : plongée carnassière. Tous les monstres proches de la bête de Dracontia subissent - 2 .

5
3
5



NÉNUPHAR GÉANT

Nénuphars carnassiers se referment quand on marche dessus.

Il est possible de sauter de nénuphar en nénuphar pour se déplacer dans les marais, mais il faut réussir un test 2 pour être assez rapide. En fonction de la distance à parcourir, la Fossoyeuse peut demander de réussir plusieurs tests. En cas d'échec, le nénuphar se referme sur le monstre, qui subit - 1 . Il doit par la suite réussir un test 2 pour se libérer du nénuphar. En cas de succès, il se libère et tombe dans l'eau. En cas d'échec, il subit à nouveau - 1 et doit retenter un test. D'autres monstres peuvent essayer de l'aider.

4
-
2



CHEVALIER MAUDIT



En voulant défendre à tout prix Dracontia, les alchimistes dracontiens poussèrent trop loin leurs expériences et ils finirent par animer toutes les armures du château. Malheureusement, ils ne parvinrent jamais à les contrôler, et ce qui était un espoir pour les habitants devint rapidement un tourment supplémentaire.

Insensible : le chevalier maudit ne peut pas être effrayé.

Résistance 1 : les dégâts infligés au chevalier maudit lors d'une attaque sont réduits de 1.

Coquille vide : le chevalier maudit n'a pas d'esprit, il ne peut pas être contrôlé par hypnose.

Attaque : épée (contact) - 1 .

Sonné : lorsque le chevalier maudit est sonné, l'armure tombe en morceaux, vide.

1
4
2



ALCHIMISTE DRACONTIEN



Les seigneurs de Dracontia se sont depuis longtemps entourés d'alchimistes et de magiciens pour protéger leur cité. Ceux-ci travaillent dans de hautes tours à la recherche de sortilèges protecteurs. Magie : le magicien dracontien utilise des sortilèges à la place des attaques.

Sortilège 1 : pierre de fatigue (une fois par conflit). La Fossoyeuse désigne un monstre, celui-ci est affaibli par la pierre et subit - 1 à ses tests jusqu'à la fin du conflit.

Sortilège 2 : pierre de volonté. La fossoyeuse désigne un monstre, celui-ci doit réussir un test 2. En cas d'échec, il devra attaquer l'un de ses amis lors de son prochain tour.

Sortilège 3 : pierre de feu (contact et à distance) - 2 .

2

2

4



L'esprit tourmenté est un fantôme, prisonnier d'un lieu à cause d'un sortilège. Il perd alors ses repères, ressasse le passé et attaque tous ceux qui pénètrent sur son territoire.
Immatériel : l'esprit tourmenté ne peut subir que des dégâts de sortilèges ou d'objets magiques.

Impassibilité 1 : les trouilles infligées à l'esprit tourmenté sont réduites de 1.

Attaque : main spectrale (contact) - 2 ♥

3

2

2



Les corbacs des ombres vivent en tribu, dans des ruines. Dans la cité d'Evenos, ils ont aménagé leurs nids dans les anciens greniers. Malgré leur petite taille, ce sont de redoutables et agiles combattants.

Vol : le corbac des ombres peut se déplacer en volant.

Embuscade : le corbac des ombres attaque en premier lors d'un conflit.

Disparition : une fois par partie, la Fossoyeuse peut décider de faire disparaître le corbac des ombres dans les ténèbres, au lieu d'attaquer. Celui-ci pourra réapparaître plus tard, au cours de l'aventure, avec ses jauges de santé et de trouillomètre à 0.

Attaque : poignard (contact ou à distance) - 1 ♥

3

2

2



Les ratus arpentent les profondeurs des montagnes à la recherche de trésors. Ils s'installent le plus souvent dans des grottes, à l'abri de la lumière du soleil, mais on peut en apercevoir à la surface, fouillant les vestiges de cités oubliées.

Queue : le ratus utilise aussi sa queue pour attaquer. Ses attaques peuvent toucher deux monstres.

Attaque : griffes et queue (contact) - 1 ♥



Les expériences répétées des savants fous ont modifié les environs de la tour.

Un monstre qui traverse les nuages toxiques doit réussir un test 2 pour résister aux effets dévastateurs. En cas d'échec, il subit une transformation parmi les suivantes ci-dessous.

Champignon



- 1 ♥
Spores

Slime



- 1 ♥
Gluant

Mandragore



- 1 ♥
Cri puissant

Profond



- 1 ♥
Amphibie

Golem de pierre



- 1 ♥
Armure de pierre

Vapeur



- 1 ♥
Vol

Le monstre commence à ressentir des changements au contact du nuage toxique, mais la métamorphose est totale au chapitre suivant. Le monstre reste dans cet état jusqu'à la fin de l'aventure. Il garde ses valeurs de caractéristiques et ses atouts, mais avec les modifications indiquées ci-dessus.

4
1
3



Les crocodiles qui hantent la mangrove sont massifs et effrayants. Ils nagent discrètement dans les rivières, guettant leurs proies. De nombreuses sorcières du bayou apprivoisent ces créatures monstrueuses qui ensuite protègent leur cabane des intrus.

Résistance 1 : les dégâts infligés au crocodile du bayou lors d'une attaque sont réduits de 1. **Balayage :** une fois dans le conflit, la Fossoyeuse peut utiliser le balayage à la place de l'attaque du crocodile. Tous les monstres au contact du crocodile doivent réussir un test 2. Ceux qui le ratent sont balayés par la queue du crocodile et subissent - 2 . Ils devront utiliser leur prochaine action pour se relever.

Attaque : mâchoire (contact) - 2

2
2
2



Au cœur de la mangrove se cachent les gobelins racines. Ces petites créatures à la peau verte et aux oreilles pointues sont dotées de membres en bois qui peuvent s'allonger. Cette particularité leur permet de se déplacer facilement dans les marais.

Attaque : bras racines (contact et à distance) - 1 . La cible de l'attaque doit réussir un test 1, sinon elle est prisonnière des racines. Pour se libérer, elle doit réussir un test 1 lors de sa prochaine action, sinon elle reste bloquée et subit - 1 . Le goblin racine peut emprisonner jusqu'à quatre personnages en même temps (deux avec ses bras et deux avec ses jambes).

2
4
3



On trouve des sorcières partout dans le monde. Celles de la mangrove sont appelées sorcières vaudou ou mamans bayou. Elles pratiquent une magie plus sombre que leurs sœurs de Trouilleville, comme la possession, la malédiction et la transformation de personnes en zombies.

Magie : la sorcière vaudou utilise des sortilèges à la place des attaques. **Sortilège 1 :** malédiction . Une fois par conflit, la sorcière maudit tous les monstres présents dans son champ de vision. Ils rateront un test (au choix de la Fossoyeuse) lors de ce conflit. La malédiction prend fin lorsque la sorcière est sonnée ou effrayée.

Sortilège 2 : zombie. La sorcière invoque l'un de ses zombies. Il surgit de la terre et attaquera les monstres au prochain tour. Lorsque la sorcière est sonnée ou effrayée, les zombies invoqués retournent se cacher sous terre (voir le profil du zombie, ci-dessous).

2
1
4



Le zombie est une créature invoquée par une sorcière pour en faire son serviteur. Il arpente la mangrove à la recherche d'ingrédients ou aide à la construction des cabanes. Il peut passer des semaines sans bouger, attendant les ordres de sa maîtresse. Parfois, certains zombies se perdent et on les retrouve errant sans but dans les marécages...

Insensible : le zombie ne peut pas être effrayé.

Résistance 1 : les dégâts infligés au zombie lors d'une attaque sont réduits de 1.

Lenteur : le zombie est tellement lent que, face à lui, les monstres peuvent effectuer deux actions par tour.

Attaque : dents et griffes (contact) - 1

3
1
2



Créatures de pierre, les gargouilles se confondent avec les rochers. Elles se nourrissent de gravier et de sable. Elles possèdent de petites ailes qui leur permettent de voler sur de courtes distances. D'un naturel possessif, elles protègent leur île des intrus.

Vol : la gargouille des îles peut se déplacer en volant.

Zone : la gargouille ne quitte jamais son île.

Résistance 1 : les dégâts infligés à la gargouille des îles lors d'une attaque sont réduits de 1.

Attaque 1 : jet de cailloux (à distance) - 1

Attaque 2 : poing de pierre (contact) - 1

3
2
2



Dans la mangrove de pierre, on trouve des pirates de tous types : fantômes pirates, gobelins pirates ou loups-garous pirates. Mais les plus dangereux sont les trolls pirates. Heureusement, ils naviguent sur la mer des Trolls et pénètrent très rarement dans le marais de Clairbrun.

Attaque 1 : mousquet (à distance) - 2

Attaque 2 : sabre (contact) - 2

1

2

3



CARNAVALIER



Juchés sur leurs longues échasses, les carnavaliers d'Urla arpentent la mangrove tout au long de l'année, jouant d'instruments qu'ils ont fabriqués, et psalmodiant d'étranges chansons aux paroles incompréhensibles. Cette drôle de procession servirait à communiquer avec des créatures, par-delà les astres.

Les carnavaliers peuvent être des guides et des alliés pour les monstres, à travers la mangrove et les marécages. Pour cela, il faut parvenir à les sortir de leur transe (réussir un test 3), ce qui n'est pas évident !

1

3

2



CULTISTE



L'objectif d'un cultiste est de détruire le monde, en invoquant un dieu oublié depuis des millénaires. Pour cela, il lira d'obscurs livres, écrits dans une langue insondable, afin de préparer un rituel... C'est très long et, bien souvent, la tentative échoue. Dans le meilleur des cas, le cultiste reprendra sa lecture et rachètera quelques bougies. Dans le pire des cas, il ne sera plus là pour recommencer !
Attaque 1 : invocation [icon]. Une fois par conflit, le cultiste peut invoquer une affreuse chose (voir le profil ci-dessous).

Attaque 2 : coup de poing (contact) - 1 ♥

4

1

3



AFFREUSE CHOSE



Créature molle aux multiples yeux et tentacules, l'affreuse chose est souvent invoquée par un cultiste, mais on trouve certains spécimens à l'état sauvage dans les marécages et les jungles. Des savants ont découvert que quelques affreuses choses vivaient même en groupe, comme une famille.
Résistance 1 : les dégâts infligés à l'affreuse chose lors d'une attaque sont réduits de 1.
Peur du feu : l'affreuse chose craint le feu, l'effrayer à l'aide d'un objet enflammé lui inflige - 1 ♥ supplémentaire.

Attaque 1 : tentacules (à distance). L'affreuse chose essaye de saisir un monstre avec ses tentacules. La cible doit réussir un test 2 ou être agrippée. A son tour de jeu, une cible agrippée peut utiliser son action pour tenter de se libérer, en réussissant un test 2.

Attaque 2 : mâchoires (contact). Si un monstre est agrippé par l'affreuse chose, il subit - 2 ♥. Sinon, la Fossoyeuse résout l'attaque 1 à la place.

1

2

3



HURLEMENT



Volatile composé de brumes et de cauchemars, le hurlement vit perché sur les arbres et attend le promeneur égaré pour fondre sur lui. Il tourne autour de sa proie afin de la désorienter avec ses rêves sombres.

Immatériel : le hurlement ne peut subir que des dégâts de sortilèges ou d'objets magiques.
Brume du cauchemar : au début de chaque tour du conflit, tous les monstres en contact avec le hurlement doivent réussir un test 2 ou passer leur prochaine action à retrouver leur esprit.

Attaque : griffes (contact) - 1 ♥

3

1

3



ENSEVELI



Pauvres âmes enfermées dans une coque de cendres volcaniques, les ensevelis sont les gardiens du gouffre et de la Langue du Géant. Si on leur offre quelque chose, ils ne sont pas agressifs.

Résistance 1 : les dégâts infligés à l'enseveli lors d'une attaque sont réduits de 1.

Foreur : l'enseveli peut creuser rapidement des galeries, dans la terre ou la roche, avec ses mains.

Attaque : coup de poing (contact) - 1 ♥



SERPENTINE



Les serpentes sont des femmes-serpents. Elles sont agiles et leur corps est très puissant. Elles portent de nombreux bijoux en or sur les bras, autour de la queue ou dans les cheveux. La plupart sont des guerrières exceptionnelles, mais certaines sont herboristes, prêtresses ou chamanes.

Attaque 1 : arc (à distance) ou lance (contact) - 1 ♥

Attaque 2 : étreinte (contact). Le monstre doit réussir un test ♥ 2 pour ne pas être étreint par la serpentine. En cas d'échec, il subit - 1 ♥ et doit utiliser sa prochaine action pour tenter de se libérer (test ♥ 2).

Attaque 3 : morsure (contact). La serpentine mord un monstre qu'elle a étreint et lui inflige - 1 ♥. Le monstre est empoisonné. Si elle n'a étreint personne, elle effectue l'attaque 1 à la place.



PRÊTRESSE



Les prêtresses sortent rarement du temple. Elles prient jour et nuit la grande déesse Yagge, mère de tous les serpents. Ce sont aussi les gardiennes de ce lieu sacré et les ingénieuses inventrices des pièges qui s'y trouvent. Elles seules connaissent l'emplacement de chaque traquenard et les passages secrets pour les éviter.

Magie : la prêtresse serpentine utilise des sortilèges à la place des attaques.

Sortilège 1 : nuée de serpents (à distance). La prêtresse appelle tous les serpents des alentours pour qu'ils attaquent sa cible.

Le monstre doit réussir un test ♥ 2 pour éviter les serpents, sinon il subit - 1 ♥ et est empoisonné.

Sortilège 2 : hypnose (à distance). Le monstre ciblé doit réussir un test ♥ 2, sinon il est hypnotisé. La Fossoyeuse décide de l'action du monstre à son prochain tour. Puis les effets de l'hypnose disparaissent.



COULOBBRE



Les coulobres sont de grands serpents ailés qui obéissent aux serpentes et défendent leur territoire. Elles s'en servent aussi comme messagers et comme éclaireurs pour surveiller leurs ennemis.

Vol : la coulobre peut se déplacer en volant.

Attaque : morsure (contact) - 1 ♥ et le monstre est empoisonné.



GARDIEN DU TEMPLE



Serpents en pierre gigantesques, les gardiens du temple sont immobiles la plupart du temps. Mais lorsqu'un intrus pénètre dans le temple, ils s'éveillent et le pourchassent.

Insensible : le gardien du temple ne peut pas être effrayé.

Résistance 1 : les dégâts infligés au gardien du temple lors d'une attaque sont réduits de 1.

Zone : le gardien du temple ne quitte jamais son temple. Si les monstres s'échappent du bâtiment, le gardien ne les poursuit pas.

Attaque : coup de pierre (contact) - 2 ♥



HOMME-LÉZARD



Grandes créatures reptiliennes, les hommes-lézards portent souvent des armes et armures pour partir à la guerre. Leur soif de pouvoir les pousse à toujours étendre leur territoire, au détriment de leurs malheureux voisins.

Résistance 1 : les dégâts infligés à l'homme-lézard lors d'une attaque sont réduits de 1.

Attaque 1 : arc (à distance) ou lance (contact) - 1 ♥

Attaque 2 : mâchoire (contact) - 2 ♥



CRABE DE MOUSSE



Le crabe de mousse vit caché dans les eaux des marais. Immobile, il ressemble à un rocher et attend l'imprudent qui sautera sur sa carapace. C'est une créature redoutable : si vous en voyez une, le plus raisonnable est sans doute de fuir !

Embuscade : lors d'un conflit, le crabe de mousse joue en premier, avant les monstres.

Résistance 1 : les dégâts infligés au crabe de mousse lors d'une attaque sont réduits de 1.

Attaque : pinces puissantes (contact) - 2 ♥

2
1
2



COULOBRE
DE PIERRE



Les coulobres de pierre sont plus petites que leurs cousines de chair mais leur peau de roche les rend plus résistantes. On les trouve surtout à la frontière du territoire des serpentines, où elles surveillent les déplacements des intrus.

Vol : la coulobre de pierre peut se déplacer en volant.

Résistance 1 : les dégâts infligés à la coulobre de pierre lors d'une attaque sont réduits de 1.

Attaque : morsure (contact) - 1

1
4
2



DRUIDE SOMBRE



Les druides sombres vivent reclus dans les profondeurs des forêts ou des collines pour étudier la sombre magie et vénérer des dieux anciens.

Magie : le druide sombre utilise des sortilèges à la place des attaques.

Sortilège 1 : fumée ténébreuse (une fois par conflit). - 1. Tous les monstres dans la pièce sont touchés.

Sortilège 2 : éclairs noirs (contact et à distance) - 1 sur deux monstres.