

# Bestiaire de Murgeden

①

## Mode d'emploi

3 sur chaque bestiole se donne :

- une description
- ses mœurs
- une citation typique de la créature si je suis inspiré
- la tactique à employer

## Humanoides

### Kobold

- Petit être couvert d'écailles, affublé de cornes et d'un faciès de diables et d'une petite queue (sans dent).
- Si les petits êtres lâches et menteurs avaient un messie ce serait Judas. Leur duplicité est telle que certains sont psychologiquement incapable de dire la vérité. Donc si l'un de ces misérable vous demande de lui faire quartier, accordez lui sans hésitation la pitié d'une mort rapide.
- Ils vivent sous terre, sont habiles à fabriquer des objets de cristaux et se nourrissent de divers minéraux.
- " Si, si brava, le troisième porte à droite même au trésor " ( si, si, sous le dragon rouge ... )



- Même une douque emoussée dans les mains d'un mage incompetent devraient pouvoir mettre un terme à l'existence de cette engoule.

Toutefois cette vermine est difficile à toucher et arrive souvent à s'enfuir.

Si vous êtes mage et parano vous pouvez toujours lui envoyer quelques projectiles de faible puissance ( la honte, avoir les fesses devant un Kob )

## Xoert

- Hybride de Kobold et de Gobelin : grosse tête et petite bite.
  - Assez semblable aux kobolds, encore plus dégénérés si c'est possible. Les nobots arrivent avoir un sens de l'humour hautement développé et aiment à jouer des tours à l'aventurier imprudent. Ils aiment tout particulièrement deféquer dans les affaires de leurs victimes et si possible dans son couvre chef.
  - Tout guerrier devrait pouvoir leur coller une branlée mémorable d'une seule main.
- Pour les mages : en même titre que les Kob ces têtes de noue sont sensible à la domination et à l'illusion.



## Gobelins

- Les sages postulent que les gobs sont une espèce de main dégénérées par le dieu Tchernobylse
- même tops que Kob et Xwart sauf qu'il est plus balaise et moins rapide
- Mago : en plus de domination et illusion vous pouvez aussi essayer emprisonnement et paralysie. (fait avoir des sorts à perdre)

## Orque

- reprendre la description de Murzyden I
- Attention les mecs on se réveille ce devient sérieux ! Éviter l'usage des orcs et autre brondes : les enfoirés ont des Bouclier. Un guerrier peut se le faire en combat normal ou rapproché avec une dague dans chaque main. Un mago restera à distance et enverra la saule. Les orcs et les humanoïdes qui suivent ne fuient jamais de peur de perdre la face et de finir dans la mermite tribale.
- "Bangai, Kill, destroy"

## Ogre

- Hybride entre un orque et un troll on peut être un néanderthal dégénéré.
- "Miam, miam, ce sent la chair fraîche"
- Les ogres doivent faire face à un dilemme Shakespirien : il sont déchirés entre leurs penchants libidineux et gastronomique.



Ils choisissent souvent le moyen terme en copulant joyeusement avec leur victime puis en la dévorant, quelques fois même sans l'assaisonner.

• On passe à des mois plus dures à passer.

Un guerrier devrait éviter le choc.

Un mago doit rester à l'événement et avoir quelques sorts de protection (armure/bouclier), ou prévoir de l'espionnage. Essayer plutôt illusion, glissement ou paralysie. Éviter dégénérescence. Si vous ne savez balancer que ce essayez animal.

### Troll

• Hybridation des émotions contre nature de Denis Rousseau et d'Arnold Schwarzenegger, le tout saupoudré d'une pincée verdâtre et d'un gros tas de pustules.

• Les joyeux drilles adorent jouer et manger.

trad : ils écrabouillent tout ce qui passe à portée et s'en biffent même si c'est pas tout à fait mort.

• Attention si vous êtes à longue portée un troll peut vous balancer un caillou en travers de la tronche → il est donc recommandé d'avoir un bouclier ou un sort de deflection.

Les trolls sont d'ailleurs parfois utilisés comme catapultes dans les sièges.

De toute façon il vaut mieux être bien protégé (surtout les mago) sous peine de finir aplati comme une crepe.



- ②
- Une mauvaise nouvelle : les trolls se régénèrent : si le combat dure trop c'est mal barré. De plus plus vous mieux éviter glace et dégénération.
  - Une bonne nouvelle ils sont sensible au feu : transformez donc ces tas de barbaques en barbecue.
  - Utiliser l'épée plutôt de la masse
  - Sachez exercer le meilleur part de la valeur quand il le faut (Bref laissez vous)
  - dialogue : "Munch, Munch, Burp"

### Etter

- Humanoïde géant à deux tête
- Quand les deux cerveaux de sa schizophrénie motrice ne se chamaillent pas leur coordination au combat est redoutable
- Toujours des rochers sur la queue
- Supporte mieux le feu que les trolls
- Voir ogre et troll
- peut se faire couper une de ses tête et survivre (Est bien qu'il se serve à cette chose)

### Géant

- For Gorbills only
- Voir etter
- rentable à buter à tout points de vue
- tenter glissement ou paralysie
- pour emprisonnement voudrait mieux essayer à puissance 8 ou plus



## Bugbear

- C'est un homme bête de type ours (sans bague)  
} plutôt en voie de disparition oue son faible taux de natalité et le fait qu'on en capture beaucoup pour les ornières.
- Ils adorent le dieu Ruggak ou gros Gourdin.  
Ils se mêlent souvent avec ours et avec Grols
- Cf Ours

## Gnolls

- Homme bête type loup.
- Ces être sont presque aussi fort que les ours. Malgré tout il considèrent que le travail est au dessous de leur dignité et le laissent en femelles et aux esclaves (" sont la pour ça, non mais Ho").
- Ils adorent le prince Yeemoghu dont l'arme favorite est un fléau à trois boules (elles de demi deux qu'il a veniu à l'aube des temps). De plus, par quelque voie détournée (?), Yeemoghu a obtenu les faveurs d'Ourus le prince des morts vivants.
- Ainsi il assure la régence des goules, avec lesquelles les sherman gnolls s'entendent assez bien.



## Morts vivants

N'ayant pu trouver le repos éternel les emmerdeurs sortiront de leur tombe pour vous prendre la tête.

En règle générale il sont invulnérable :

- à l'asphyxie
- à la déshydratation et au froid
- à l'illusion et à la domination
- à la dégénérescence

En revanche ils sont vulnérables à l'exorcisme

## squelette

- Chair à canon d'Orcus, il peuvent être invoqués par tout microcosme de seconde zone.
- Comportement antisocial généralisé
- Seul sensible aux coups d'estoc, mais beaucoup à ceux de masse
- l'eau bénite et le crucifixe sont toujours utiles, mais sinon essayer matière ou sorcellerie

## zombie

- Un zombie n'est rien d'autre qu'un squelette dont la chair en voie de décomposition adhère encore à sa carcasse.
- moins sensible que le squelette aux coups de masse
- très peu affecté par les coups d'estoc
- le meilleur moyen de le vaincre est encore de lui carrer un crucifixe bien profond dans le ...



## goule

- Que celui qui goute à la chair humaine et ne se brosse pas les dents tous les jours se méfie, car celui le sera maudit par les dieux. C'est le cas des goules qui abandonnent régulièrement leur tombe pour essouvir leur penchant malsain.
- C'est toujours pas le général pour les coups d'estoc mais ce s'arrange

## Nérophage

- C'est un cousin de la goule qui, comme son nom l'indique, a un faible pour une viande pourrie à souhait et copieusement imbibée de vers, larves et autres parasite
- même top que goule

## Momie

Dans l'antiquité, les riches habitant de Cliternia cherchaient à préserver leurs dépouilles mortelles de la putréfaction. Ceci est une subterfuge pour les nécromants de tout poil qui disposent ainsi d'une réserve de cadavres en bon état. Bien que le processus de momification soit éprouvant pour les organes de l'intéressé le cerveau n'est pas trop mal préservé. Une momie est donc nettement moins tarée qu'un squelette ou une goule.

Par ailleurs les bandes de tissu dont une momie est enveloppée la protège passablement bien contre la plupart des attaques sauf le feu.



## Ombres

(11)

Les ombres sont des être extradimensionnel qui ont trouvé un passage vers la terre. Ce sont des être amorphes et sans consistance qui ont le pouvoir de drainer l'énergie vitale de leurs victimes.

- contre drainage faire forme magique ou avoir une armure enchantée.
- ces être sont peu visible à l'œil nu, si vous avez une faible perception avez un sort de révélation en réserve.
- comme ils sont immatériels ils se fontent totalement des sorts de matières et de terre.

## Spectre

Les spectres sont des âmes qui se sont perdues dans les limbes après leur mort et n'en pu trouver de plan d'accueil. Ils logent généralement dans l'éther : zone frontalière entre notre plan et les limbes, d'où ils peuvent nuire avec vivants.

- CF Ombres
- Utiliser arme enchantée ou ce va être craignos

## Fantôme

Alors que les spectres n'ont plus aucune attache matérielles les fantômes sont liés à un lieu en rapport avec leur mort. Ils ne peuvent quitter le lieu qu'ils hantent et s'efforcent d'en chasser tous les vivants.

- Voir ombres.



## Liche

- Certains magiciens cherchent à prolonger leur existence bien au delà des limites naturelles. Malgré tout il finissent toujours par périr et leur esprit refusant cette fin ne quitte pas notre plan. Il se manifeste alors sous la forme d'un orène lumineux et envoie des sorts sur tout ce qui bouge.
- analogue à spectre

## Brain ester

- Analogue à liche mais c'est l'esprit d'une âme avec de grand pouvoir mentale qui subsiste sous cette forme
- sans signe particulier à part ceux communs à tous les morts vivants.

## Death knight

Un jour le prince démon Demogorgon se dit que le robot d'Orus le ferait chier et se mit en quête d'ellie. Sur son chemin il trouva un paladin déchus qui se mit à son service devenant ainsi le premier et le plus puissant des chevaliers de la mort.

- très bien protégé physiquement et assez bien magiquement
- peut faire appel aux flammes infernales en balayant une décharge. Est d'ailleurs bien protégé contre le feu.
- Utiliser benediction ou courir très vite (sans griller)
- avoir réserve d'eau bénite



## Vampire

Ces être forment l'aristocratie des morts vivants :  
leur capacités intellectuelles ont été conservées et  
leurs capacités physiques décuplées.

- Achtung → ces p<sup>o</sup>doque regènerent très  
rapidement : veut donc mieux  
pl<sup>o</sup>ser peu de coup mais bien les  
pl<sup>o</sup>ser.
- Très sensibles à l'empalement : un ép<sup>o</sup>in  
est donc recommandé
- faut être protégé magiquement au soir  
des sorts de récupération : sinon on se  
réveille vite avec 0 en force (drainage)

NB les vampire de Muryadem sont insensibles  
à l'ail, votre haleine n'a donc  
aucun effet sur eux.

## Marchand

Le marchand est un mec très utile dans Muryadem :

- vous pouvez lui montrer son blouze et  
se camelote
- vous pouvez lui acheter divers objets
- " 3as ch<sup>o</sup>i li kapi' Missi' "  
" Elle est fraîche ma corne vibrante  
e 2 vitesses "
- " Ep<sup>o</sup>es uniques garanties en provenance  
directe de Melnibonée "

## Prêtre <sup>^</sup>prêtresse

Le clergé ne vous sera pas moins utile que  
la bourgeoisie :

- moyennant finance il vous guérira
- vous avez quelques chances de trouver



un article religieux sur le Machob et un  
de ses uretons.

" Salut Brother T 'a pas 100 P.O. "

### Inquisiteur

- Un peu fanatique sur les bords, ce brave  
pi'tit gars a décidé de purifier le monde  
des forces du mal. Traduction : transformer  
en Auto de fé tout ceux qui ont une trogne  
ne lui revenant pas.
- Type normal, assez bien entraîné
- " Le grand nez est assurément la preuve d'une  
parenté arque "

### Gladien

Le chevalier sans peur et sans reproche. Quelque  
fois un peu agressif, histoire de prouver sa  
valeur, non mais sans dé. Cependant c'est  
un brave type dans le fond et si vous survivez  
à la première passe d'arme il acceptera votre  
rédemption.

- bien équipé : arme / bouclier
- bien protégé : armure / ponne
- transporte généralement des objets intéressants
- peut vous quérir
- essayer glissade car il est assez encombré  
par son armure



## Bardit

Le rebut de de l'humanité en veut bien entendu à votre oreille. Cependant un peu d'acier dans le crâne ou une boule de feu dans la gueule seront généralement suffisants pour le faire battre en retraite.

- paralysie devrait assez bien marcher

## Essassin

Dans ce monde il y a beaucoup de personnes qui savent ce qu'elles ne devraient pas savoir ou se trouve là où elles ne devraient pas être : l'essassin est là pour y mettre bon ordre. Même si vous n'êtes pas sur sa liste son subconscient le pousse parfois à faire des heures supplémentaires.

- faire gaffe ses armes sont empoisonnées : l'essassin peut ainsi se régler du spectacle de la longue et douloureuse agonie de sa victime. Ayez donc un sort de guérison sous la main

## Mercenaire

Quand il ne sert pas un employeur, le mercenaire est en quête de quelque larcin qui redonne une meilleure mine à sa bourse.

- Assez bien équipé arme/armure/bouclier
- essayer paralysie ou glissade



## Guerrier

Il est un soldat professionnel qui sert son supérieur pendant les guerres. En luvier ou en temps de paix l'ennui le pousse à chercher d'autres distractions. Généralement cela consiste à échanger quelques coups avec tout ce qui passe alentours.

- analogue à mercenaire

## Garde

Il est censé faire régner l'ordre dans les villes et leur périphérie. Généralement il se contente d'engraisser et d'engraisser des pots de vin.

- voir Merc

## Berserker

Adeptes du dieu Ram - Bhô le guerrier est un adepte de destruction. N'étant pas sectaire il cherche autant sa propre destruction que celle des autres : toutes les âmes sont bonnes pour Ram - Bhô.

Le Berserker a généralement l'aspect d'un tas de barbaque bodybuildée et emploie l'arme la plus grosse qu'il ait pu trouver.

- inutile de vous rendre : son cerveau atrophié est imperméable à ce concept



- ayez de bonnes défenses ou cognez le premier.
- 3<sup>e</sup> exemple si vous avez le choix entre épée / bouclier et épée à 2M, optez pour la première solution.
- Il ne se soucie aucunement de parer vos coups et est donc facile à toucher.

### Archer

Le guerrier, conscient des dangers du corps à corps, s'est spécialisé dans les armes à distance. Comme tous les hommes d'armes il n'a rien contre un peu de rapine.

- Pour éviter de ressembler à un porc-épic ayez donc un bouclier ou des sorts de protections.
- Pour un mage mal protégé vaut mieux fuir ou essayer de se rapprocher avant de lui griller les moustaches.
- Pour un guerrier n'ayez pas peur d'avancer, même en close, car cet adversaire est un peu faiblard sous son arc.
- A souvent du Mater intéressant.

### Chasseur

Généralement un trappeur qui piège les animaux pour se nourrir et revendre leur peaux.

- même chose que chasseur ?



## Barbare

Qui est ce qui a de gros muscle et une petite cervelle ?

Quand il n'est pas en train de se ruiner le gosier ou de se lever une dormelle, le barbare cherche un moyen de se remplir les poches

- enlève aux autres guerriers, un peu mieux entraîné
- "Bon Ya pas un trône dans ce bled que je puisse le fouler de mes talons ériguilles?"
- "C'est encore le comédié"

## Druide

A la base c'est un prêtre spécialisé dans l'adoration de la nature : il y a de nombreuses sectes de druides qui n'ont pas toutes la même interprétation de la chose.

Certains sont prêt à vous guérir. D'autres veulent absolument vous occire dans le cadre d'une quelconque pratique occulte.

- résiste bien aux sorts de terre
- a des sorts pour se guérir
- pas très à l'aise en combat

## Shaman

C'est un prêtre qui adore les esprits.

- m'importe que druide



## Illusionniste

5

Magicien spécialisé dans l'hypnose et la  
théumaturgie.

- utilise un sort d'invisibilité donc si vous avez  
un sort de { perception, révélation } ça serait pas inutile.
- médiorre au corps à corps
- balance des éclair → il est donc cool d'avoir  
un perma magique sous la main
- se trébuche généralement avec des objets  
intéressants.

## Magie

Cet utilisateur de magie est obsédé par la quête  
du savoir. Il ne reculera devant rien pour  
obtenir une connaissance ou un ingrédient pour  
ses expériences. Généralement il cherche du sang  
qui est utile dans l'écriture de certains  
perchemins.

- enologue à illusionniste mais n'utilise pas  
l'invisibilité
- il s'est jeté un sort de perma

## Un fou

Le stress de la vie mouvementée est tel que beaucoup  
finissent à l'asile. D'ailleurs si celui qui finit le  
n'est pas encore dérangé, il est sur de le  
devenir.

- n'a pas d'équipement mais coriace quand même



## Nécromant

Tel le baron Frankenstein, le nécromant cherche à découvrir les secrets de la vie et de la mort. Peu à peu il en vient à développer une fascination morbide et à considérer tous les vivants comme des cobayes potentiels. Il commencera d'abord par injecter des mixtures bizarres dans les veines des animaux, puis étendra son champ d'expérience aux hommes. Sa carrière est généralement brève car ceux qui il rappelle à la vie n'ont généralement aucune reconnaissance : les vivants.

Quand il ne cherche pas à vous tuer il cherche du sang comme le mage.

• voir mage

"Viens ici que je te fasse une petite piquette anti-tétanique".

## Mutant

Il arrive souvent que les expériences des mages ou des nécromants tournent mal : le résultat est généralement un mutant.

Certains hôpitaux psychiatriques peu scrupuleux laissent les mages pratiquer leurs expériences sur leurs patients qui en sortent quelque fois transformés.

On dit aussi que les adorateurs les plus fervents du dieu Tchernobylse deviennent des mutants.

Leur apparence est très variable mais ils ont généralement un excès de bras et sont largement



aussi agressifs que les berserkers

- se régénèrent
- éviter le close combat
- pas tellement sensible à l'asphyxie ou à la désintégration.

## Insecte

En général :

- ils ont une armure qui les protègent (exosquelette) mais assez peu de points de vie
- pas trop rapides mais assez forts
- ils ont peu de volonté : le contrôle omnid est donc utile.
- 3 or contre comme avec tous les ennemis ils sont invulnérables à la domination
- rien de particulier en ce qui concerne les projectiles magiques : vous pouvez sans distinction les griller ou les électrocuter
- attention certains sont venimeux et/ou lancent de la toile

## Ouvrière

C'est une fourmi de 1 m de long qui assure les tâches quotidiennes de la ruche : trouver de la bouffe la distribuer etc...

## Guerrière

C'est l'infanterie de la ruche : broie dans ses mandibules tout ce qui ne porte pas d'antenne



## Drone

Leur rôle est généralement de féconder les pondueuses. Ils vivent dans l'isolement le plus totale, s'efforcent de féconder tout ce qui passe à proximité, y compris un éventuel insecte.

Mais lorsque l'hiver arrive et qu'il faut économiser la nourriture il se font bouler hors de la ruche par les ouvrières, trop contente de ne plus avoir à supporter leurs assiduités. Ces pauvres bêtes, incapable de se nourrir, meurent alors lentement de faim ou de froid.

Dans certains cas il sont chargés de féconder Byzance pour engendrer une nouvelle race d'insectes. Leur sort n'est guère plus enviable car leur nuit de noces se termine dans le ventre de la reine.

## Scorabée

Leur tâche est la culture des champignons, histoire de varier le menu de la ruche, et aussi la tonte des pucerons. Byzance n'ayant pas réussi à engendrer d'insecte apte à fournir du lait, se sont généralement des femelles humaines qui font office de pucerons. Le lait ainsi recueilli est nécessaire à la fabrication de la gelée royale.



## rhinocéros

Ils constituent l'infanterie lourde de la ruche, on peut être employés pour les travaux réclamant une grande force.

- \* attention si vous êtes en combat éloigné ou close : tel le rhinocéros classique il peut vous charger et vous passer dessus comme une locomotive.

## araignée

Un des parasites de la ruche : elles vivent dans des recoins peu fréquentés et se nourrissent d'une ouvrière imprudente qui se sera laissée prendre dans leur filet.

- Elle balance de la toile : il est donc utile d'avoir un sort de force pour s'en débarrasser ou de libération pour parer l'effet. Attention : ces sorts doivent être lancés avant que vous soyez emprisonnés dans un cocon de toile, sinon vous ne pourrez plus rien faire.
- ses mandibules sont empoisonnées

## scorpion

- troupe de choc
- l'viscère habituel monte en graine
- poison très virulent
- résiste assez bien au feu

## scorpion royal

- même chose en pire



## libellule

Ces insectes qui sont apparemment des bouches inutiles survivent dans la ruche pour trois raisons :

- satisfaire les drones quand il n'ont pas d'ouvrières à se mettre sous le dard
- servir de cibles aux entraînés
- transmettre des messages entre la ruche et certains postes avancés

## abeille

C'est l'US air force de la ruche. Au cours de leur existence elles ont plusieurs tâches différentes.

Dans une première phase elle assure la récolte de pollen et de nectar. Elles servent ensuite d'ouvrière pour recréer de la cire, du miel ou de la gelée royale. Dans un dernier temps elles sont utilisées à diverses tâches : garder la ruche, ventiler les couloirs à grands coups d'ailes, effectuer des réparations ou construire de nouvelles ailes de la ruche.

## guêpe

- commando aéroporté
- plus coriace et plus venimeuse que l'abeille

## Frelon

- force de frappe aérienne lourde
- comme guêpe en plus puissant



## Jaspillon

A peu près comme libellule. Leur trompe très longue leur permet de recueillir le pollen de la fleur de mandragore qui rentre dans la composition de la gelée royale.

## Monte religieuse

• trouges d'élite, très belliqueuses

## Bourdon

Spécialisé dans la recherche du pollen et du nectar. Il a plus d'autonomie de vol et de capacité de transport que l'abeille. Toutefois il se débrouille moins bien en combat.

## Pondeuse

En fait il y a divers types de pondueuses : chacune pond des œufs d'une espèce différentes. Elle s'occupent aussi d'élever et de nourrir les larves. Elles ont souvent fait à faire car plus d'une guerrière se taperoit bien un œuf ou une larve au p'tit déj.

## Rabrid

C'est une espèce mutante engendrée par l'union de Bzylone et d'un scorpion royal. Il se présente sous la forme d'un humanoïde protégé par une solide carapace. Il a des des antennes, des pinces, un dard et des yeux à facettes. A l'instar de beaucoup d'aventurier son existence n'est vouée qu'à un seul but : l'extermination de toute forme de vie.



- ils ont une bonne armure
- leur dard est venimeux

### Selket

Comme les raknids ce sont des hybrides humains insectes. Ils sont le résultat de la copulation de Bylona avec des humains.

Si ils sont nourris à la gelée royale ils acquièrent une intelligence humaine. Contrairement aux autres habitants de la ruche ils peuvent utiliser des armes ou tout autre type de matériel sur lequel ils peuvent mettre la main.

Il y a quelques siècles de cela un marin oriental qui avait été capturé par Bylona leur a enseigné quelques techniques de combat. Depuis ils se sont transmis les connaissances, en particulier ce qui concerne le lancer de Shuriken.

- leur nature hybride les rend difficile à contrôler par domination ou oniriques
- Ils peuvent transporter un équipement assez varié, et même du bois



## homme bête

(7)

Cette espèce est très variée, sans doute à cause de son exécution phonétique des dieux du chaos.

Certaines sous-espèces comme les gnolls ou les bugbears sont relativement stables. Cependant dans la plupart des cas l'apparence des hommes bête change de génération en génération : on a ainsi vu des hommes loups engendrer des hommes chats et réciproquement. Les sous-espèces les plus connues sont :

- Wolfen : homme loup
- Skaven : homme rat
- Elix : homme chat
- Buroo : homme bouc

Certains individus particulièrement favorisés par leur divinité peuvent subir des mutations au cours de leur existence : leurs cornes se croisent, il leur pousse un bras, ils reçoivent quelque fois des pouvoirs magiques.

- combattent moyen, sans bouclier → sans pouvoir envoyer des flèches sans crainte.
- plutôt faciles à contrôler avec { domination ennemis



## Satyre

C'est une sous espèce d'homme bête :  
petits de boucs torso humain. Pas très courageux  
ils préféreraient vous envoyer quelques flèches  
sur le coin de la queue.

## Go magnon

Ce sont des humains qui ont régressé physiquement  
et mentalement sous l'action de Mystérieux pouvoir  
magique. Certains pense suggèrent que cet effet  
a été engendré par le dieu Tchernobylx.

D'autres pense que certains adorateur du  
dieu Ram Bho ont atteint l'illumination  
ultime ont pu se métamorphoser.

- éviter le corps à corps
- envoyer quelques projectiles
- méfiance : les ramollis du bulbe cognent dur

## Cyclope

Les légendes racontent que les cyclopes étaient initialement  
une race de géant avec deux yeux. Ils étaient  
d'habiles forgerons et même les dieux appréciaient  
leurs services. Or un jour le dieu Slesmesh  
s'éprit d'un titan au nom aujourd'hui oublié. Cette  
idylle fut consommée dans les montagnes que  
peuplaient les cyclopes. Ces derniers, curieux,  
s'enquirent de ce qui causait des secousses sismiques  
dans leur pays. Lorsqu'ils en trouvèrent la cause



il peuvent profiter du spectacle qui s'offre à eux.

À la fin de l'acte, la déesse s'aperçut de leur présence, et rien moins qu'enchantée, décide de distourner ces voyageurs. Elle dirige alors un par un les cyclopes pour leur arracher un œil : ce leur apprendra à être indisciplinés. Sans que les cyclopes perdent la faveur des dieux. Aujourd'hui malgré leur déchéance ils sont encore d'excellents artisans et de redoutables guerriers.

- en combat ils ne sont inférieurs qu'à ceux qui ont
- envie des rochers difficiles à encaisser
- résiste pas trop mal au feu
- l'illusion marche pas mal
- ils ont des perceptions limitées : flash ou invisibilité fonctionnent bien.

### Sherds

Les êtres redoutables ont été créés artificiellement par de puissants magiciens des temps anciens. Il semble qu'ils soient soumis à leur maître et puissent aujourd'hui agir selon leur propre volonté. Leur particularité principale est leur vitesse de réaction proprement aveuglante. Ils sont pratiquement impossibles à toucher. Ils attaquent généralement avec leurs griffes et la vitesse avec laquelle ils portent leurs coups les rends dangereux. Par ailleurs leur organisme synthétise des dards qu'ils peuvent d'un mouvement de leur avant bras lancer avec une vitesse terrifiante.



Leurs moeurs sont desuées mais on voit néanmoins que leur flet favori est le cerveau humain. Leurs victimes sont donc généralement retrouvées avec une boîte crânienne vide. Par ailleurs lorsqu'ils sont au repos, ils sont totalement immobiles : il vaut donc mieux se méfier des statues

- essayer plutôt d'utiliser la magie pour les détruire car il est extrêmement très dur de les atteindre
- cependant ils sont peu sensibles à matière et illusion et immunisés à domination.
- si vous réussissez à en buter un c'est très rentable du point de vue trésor

### Beholder

Après s'être occupée des cyclopes qui l'avaient offensée Sleanesh ne savait pas trop quoi faire du tas d'yeux qu'elle avait accumulée. Après une nuit particulièrement mouvementée, elle en fit présent au dieu Tcherno-byx. Celui-ci d'humeur créative engendra à partir de cette matière première les beholders.

Ils ressemblent à des boules flottante avec un oeil central et une dizaine d'yeux secondaire portés par des appendices reliés au corps. Si leur morsure n'est guère redoutable l'oeil principal peut émettre un rayon de la mort très efficace.

- peu sensible à matière et domination, insensible à l'illusion
- avoir un bon charme magique ou une armure très enchantée.



## Demons

Les créatures sont originaires d'autres plans et leur organisme fonctionne de façon très différente de notre.

- cela les rend vulnérable à l'exorcisme
- beaucoup ne sont guère sensible au feu
- la domination, l'illusion et la dégénérescence ne sont pas très efficaces

## Diabolotris

Ils représentent en quelque sorte le prolétariat de l'enfer, le plus bas échelon dans la hiérarchie démoniaque. Ils sont créés par

les démons majeurs à partir de larves démoniaques. Les larves sont la forme

prise par les âmes des damnés lorsqu'elles sont recueillies sur terre par des êtres mystérieux appelés les sorcières de la nuit.

Les diabolotris sont de petits humanoïdes griffus et ailés. Sur des démons ils ne sont pas trop agressifs et on peut encore discuter avec eux.

## Gremlins

Cette espèce est une race de renouilleurs inféodée aux démons. Ils ont un sens inné de la mécanique, il savent donc créer des mécanismes complexes, mais adorent avant tout les saboter.

- même chose que diabolotris mais peu résistants au feu



## Lémures

Les âmes de certains démons sont si noires qu'elles tombent directement au fond des enfers avant de pouvoir être

---

## Lémures

Seuls les âmes suffisamment noires sont jugés dignes d'intérêt par les sorcières de la nuit. Les âmes des autres démons n'ont qu'à se demander pour trouver le chemin des enfers. Une fois arrivées elles sont métamorphosées en lémure. Ceux-ci sont considérés comme du bétail par tous les démons. Les démons inférieurs aiment à s'acharner sur les seuls être dont le rang est inférieur au leur. Généralement au bout de quelques siècles l'âme d'un lémure finit par devenir suffisamment malveillante pour mériter une promotion. Le lémure s'enveloppe alors dans une coque de soie infernale et après 6 jours 6 heures et 6 minutes en émerge. Il est alors devenu un démon à part entière : généralement un diablotin ou quelquefois un démon plus puissant.



## gorgonilles

Les êtres massifs semblent être fait de pierre et quand ils sont immobiles ont les confond facilement avec des statues. Ils servent généralement de messagers ou de troupes aéroportées aux seigneurs démons.

- leur peau est difficile à percer
- pas d'attaques à distance

## Fenri

Quelques fois appelés Wargo ou chiens d'enfer ils sont utilisés pour maintenir la cohésion des lemuurs. De temps à autre, lorsqu'une proie volable se présente, un seigneur démon part en chasse accompagné d'une meute de fenri.

- sensibilité normale au feu
- commence à avoir une protection magique officielle

## Gallu

Surnommés "kareaux démoniaque" : ils ressemblent à des ministres avec une peau rouge sang. Ce sont des sujets du seigneur démon Baphomet.

- coqrent dur
- mieux vaut utiliser des armes magiques contre eux : les autres sont peu efficaces.
- ils se régénèrent



## Dæmon

Elle sont des démons supérieurs. Quoique plus sophistiqués que leurs sous-fifres ils aiment se montrer brutaux.

- peuvent envoyer des décharges de feu d'enfer.

## Succube

Elles tentent sérieusement les sorcières de la nuit dans la récolte des âmes.

Elles peuvent s'emparer de l'essence vitale de tout humain qui accepte de les embrasser.

Un court baiser affaiblira simplement l'humain en question. Sinon le corps de celui-ci se desséchera et finira par tomber en poussière.

Son âme est alors transformée en un papillon qui voltera jusqu'aux enfers où un seigneur démon pourra disposer de lui.

- sa force physique est moyenne pour une démons (comme un ogre)
- draine l'énergie vitale à peu près comme un spectre.

## Combrion

Souvent un seigneur démon se lasse de son harem de ~~succubes~~ succubes. Il visite alors notre plan en quête d'une partenaire mortelle qu'il réduira en prenant un aspect agréable. Une fois satisfait il délaisse sa conquête, qui généralement est enceinte.



Le résultat de cet accouplement est un cambriol : ③  
hybride d'homme et de démon. Si le cambriol  
se comporte bien : vole, torture etc..., le  
seigneur démon peut le reconnaître comme son  
rejeton légitime et lui donner un poste dans  
sa cour infernale.

- peu sensible aux armes non magiques
- généralement bien équipé : bouclier, épée etc...
- maîtrise bien le feu d'enfer → mieux que  
dæmon

### Balrogs

Ce sont des esprits élémentaires que le seigneur  
Immunus a converti et pris à son service.

Leur puissance physique est très grande : en  
close combat ils leur arrivent de couper leurs  
adversaires en deux après une étreinte un peu brutale,  
3 or ailleurs l'aura de flamme qui les entoure  
blesse tous ceux qui les approchent de trop près (close).  
Même à distance il peuvent envoyer des boules  
de feu redoutable.

- Si vous avez des sorts d'eau c'est le moment  
ou jamais.
- si vous voulez éviter de finir en Merquenz  
grillée essayez un Zornus
- sachez changer de trottoir au moment opportun



## Shaitan

Serviteurs personnels des seigneurs démon, ils visitent souvent la terre pour veiller aux intérêts de leur maître. Ils aiment bien les humains : ces petits être tellement rigolos avec lesquels ils aiment jouer. Ils n'ont malheureusement pas bien conscience de la fragilité de leurs jouets qui finit souvent les membres arrachés : se l'aime un peu, beaucoup ...

- vraiment pas fréquentables loin, mêlé au dort

## Cémolite

Quand un seigneur démon éprouve le besoin de s'incarner son avatar se manifeste sous la forme d'un cémolite.

L'apparence de cette incarnation est très variable.

Dans tout les cas sa puissance est colossale.

Si par un miracle (programme grille) vous arrivez à exterminer un cémolite, celui ci amuse de cette nouvelle expérience, se montre beau joueur et alors que sa forme disparaît il vous laisse quelques trésors.



## Sauriens

Le terme désigne les reptiliens à sang froid :

- généralement sensible au froid et pas trop au feu
- peau cuirassée
- détestent les humains et n'acceptent pas de reddition une fois le combat engagé

## Sauve

Les sauves sont l'espèce la plus répandue d'hommes-lézard. Ils se reproduisent par œufs, et après leur éclosion grandissent très vite. Après un an la maturité physique est atteinte et ils sont déjà des guerriers redoutables. La maturité intellectuelle met un an à venir et leur donne plus de sens tactique.

## Troglodyte

Les troglodytes sont une espèce préhistorique de sauves. Ils sont plus forts mais moins agiles et intelligents. On les utilise généralement comme troupes de choc ou pour les travaux éprouvants.

## Homme serpent

Ils forment une caste à part dans les tribus reptiliennes. Cette race est très amoureuse et grâce à ses pouvoirs magiques dominait la terre il y a des milliers d'années de cela. Ils ont cependant été vaincus par les humains et ont dû se réfugier auprès de leurs cousins sauves. Ils se consacrent généralement à la destruction



de l'humanité par la ruse. Sous cela il l'infiltrer grâce à un charme qui leur permet de prendre forme humaine pour mieux semer le zynoné. Ils peuvent envoyer des éclairs assez puissants

### Bicéphale

La bicéphalie est plus commune chez les sauriens que chez les humains. Chez les saures cette mutation est même considérée comme un signe favorable des deux. Les bicéphales deviennent donc généralement des prêtres.

### Babbler

C'est une sous espèce particulièrement dégénérée de troglodyte. Les Babbler sont nettement plus proche de la bête que de l'humain. Ils ressemblent à des tyrannosaures en réduction.

Leurs mâchoires avides de chair sont particulièrement redoutables.

- éviter close
- essayer le contrôle animal

### Naga

Cette espèce a été élevée par les hommes serpent qui les utilisent comme chiens de garde ou comme assassins. Les naga sont de très gros serpents à tête humaine.

- leurs morsures sont empoisonnées → guérison



## Lemie

(10)

Les lemies sont une sous espèce mutante des saures.  
Ils sont humains de la tête au torse, cependant une queue de serpent remplace les jambes. Ils sont très forts et ont des griffes empoisonnées.

## Solemnandre

Les solemnandres sont des esprits élémentaires du feu que contrôlent les hommes serpents. A force d'être sous l'influence de sauriers ces esprits ont adopté une forme de lézard. Ils peuvent cracher des boules de feu redoutables sur ceux qui les importunent.

## Taresque

C'est une espèce mineure de dragon à forme humanoïde. En close combat ils ont une aura de feu analogue à celle des balrogs quoique moins puissante. Ils crachent des jets de feu de faible puissance.

## Strider

Les striders sont une espèce de petits dinosaures qui sert de monture aux sorts. Leurs pattes de derrière sont très longues et très puissantes ce qui leur permet de courir plus vite qu'un cheval. Les pattes avant par contre sont atrophiées par manque d'usage. Cette espèce est stupide et très agressive, ce qui rend la cavalerie saure redoutable.



## Wyvern

Cette sous espèce de dragon sert de monture aux rois pour les transports aériens. Sur terre les wyvern se déplacent sur leurs pattes de derrière comme les striders. Des ailes remplacent les pattes de devant et leur mâchoire est renforcée par un bec acéré.

De plus leur queue se termine par un dard en poison redoutable.

## Worm

Comme les wyvern c'est un parent des dragons quoique plus intelligent. Bien qu'il n'ait aucun membre ce monstre se déplace assez vite, même lorsqu'il creuse la terre. Il a la même mâchoire à bec prêt à happer les aventuriers que les wyvern.

• il régénère rapidement

## Wyrm

Ce reptile a la même apparence que le worm mais il port une paire d'ailes qui lui permettent de voler.

## Hydre

Il s'agit du petit frère du monstre légendaire que combattit hercule. L'hydre a trois tête et se régénère très vite : même si ses tête ne repoussent pas cela la rend difficile à tuer. En prime elle peut vous arroser de jet de feu.



## Dragon

Les dragons sont les descendants évolués des dinosaures de la préhistoire. Au stade adulte seuls les géants sont leurs égaux pour la puissance physique. En outre ils sont pratiquement immortels et leur intelligence a donc le temps de se développer et d'absorber les connaissances les plus diverses. Leur savoir en matière de magie dépasse généralement celui de tout sorcier humain. D'ailleurs avec son souffle enflammé un dragon n'a aucun besoin de magie pour détruire ses adversaires.

- bien protégé physiquement
- très bien protégé de la magie
- invulnérable à l'illusion
- peu sensible à feu et domination (sensibles à glace)
- exige des protections appropriées (parme / déflexion)  
ou votre prochaine résidence sera un cendrier

## Skarash

Les rois-lézard sont une espèce mutante de saure et leurs sont supérieurs en tout point. Ils sont cependant très rares et il ne peut y en avoir qu'un en plus par tribu. Comme leur nom l'indique ils gouvernent généralement les tribus de saures en raison de leurs prouesses au combat et de leur sens tactique inné.



## Animouse

### Boo

- éviter le dose ou il vous étouffe vite fait
- utiliser contrôle animal
- T'es déjà essayé d'attaquer un serpent a coup de lance → dur, dur

### Viperé

- analogue à Boo sous étouffement
- attention au poison

### Ret

- griffe au poison (pas très virulent mais attention aux attaques répétées)

### Choune souris

- toujours faire contrôle animal si vous avez des points de magie a gaspiller

### louve

→ insecte géant au stade larvaire

### slime

tas de gelée acide ambulante qui ne pense qu'à bouloter tout ce qui est disponible

- peu sensible aux armes de taille ou d'estoc  
→ si vous n'avez que ça sous la main essayez vous de patience faute de mieux car le combat risque de s'éterniser.
- insensible à l'asphyxie
- vulnérable à glace et déshydratation
- se fiche éperdument de domination et illusion

### Loup

→ si on t'demande ce que c'est réponds qui t'en sais rien

### Note

J'ose espérer que même les plus tarés d'entre vous que

- domination marche sur les humanoïdes
- contrôle animal marche sur les animouse (visettes compris)
- exorcisme marche sur les morts vivants et les démons, surement pas sur les humanoïdes ou les animouse!  
(Vos 15 tu finiras bien par l'exorciser ce ret)



## Mud-mon

Certains esprits élémentaires de la terre qui ont pu trouver un passage jusqu'à la terre, y résident pendant une longue durée. Il se noue alors un lien empathique entre l'esprit et son environnement. Les deux entités finissent peu à peu par atteindre un état de symbiose totale.

Dans le cas des mud-mon l'élémentaire s'est installé dans les marais et a pris la forme d'un humanoïde boueux. Comme avec tous les élémentaires ses motivations sont incompréhensibles pour un esprit humain. Il semblerait cependant qu'ils considèrent les humains comme des parasites infectant la surface de la terre, et font tout leur possible pour purifier cette infection.

- immunisé contre les sorts d'air, d'illusion, de domination et de dégénérescence
- résiste bien au feu
- sensible à l'eau, la terre et la matière
- leur structure spongieuse les rendent insensibles aux coups d'estoc et peu sensibles aux coups de taille
- ils se régénèrent

## Sand Mon

C'est un élémentaire qui squatte la plage ou le désert.

- analogue au Mud-mon mais encore plus sensible aux sorts de terre

ressemble à un humanoïde formé de sable



## Sasquatch

Le grand hominoïde poilu est aussi souvent appelé grands pieds. Il existe une espèce albinos dans les régions montagneuses : le Yéti. Les sasquatch vivent généralement dans les grands espaces forestiers. Ils peuvent se contenter de baies et de racines mais trouvent la chair humaine particulièrement savoureuse.

## Fourisseur

Cette race hominoïde vit surtout dans les dunes. Le jour ils s'enterrent sous le sable ou se réfugient dans des galeries souterraines. La nuit ils recherchent des proies.

- agiles mais pas très forts
- résistent bien aux vents d'air

## Shocker

Cette créature est originaire du plan élémentaire de l'électricité. Elle peut envoyer des éclairs de très forte puissance. Par ailleurs l'air qui l'entoure est surchargé d'électricité ce qui rend le combat rapproché difficile.

- peu sensible à l'air et magie
- immunisée à illusion, domination et dégénérescence



## Gnome

Cette espèce semble à la fois apparentée aux nains et aux elfes. Des nains ils ont reçu leur petite taille et leur goût pour la boisson et les souterrains. Le côté elfe se manifeste dans leur amour de la nature et des beaux. Leur seul petit problème est du côté de la natalité. Leur vitesse de reproduction est à peu près celle des elfes : un enfant par couple et par millénaire pendant les périodes orageuses. De plus les naissances ne sont pas équilibrées il naît une femelle pour deux mâles d'où certains problèmes techniques. Cela ne signifie toutefois pas qu'une moitié des gnomes mâles sombre dans la frustration ou l'onanisme. Les célibataires se consacrent à leur job ou partent à l'aventure. Il est à noter que lorsque les gnomes ont un ennemi ils essaient de s'en débarrasser de la manière la plus humoristique possible : en substituant dans ses poches un collier de strangulation à un talisman par exemple.

- \* Agiles mais pas très résistants : un sort d'oblitération basse puissance vous débarrassera aisément de cette nuisance mineure.



## Forfadet

Les forfadets sont une espèce très proches des gnomes : à la fois par leur caractère bon vivant et leur taille microscopique.

Toutefois ils sont particulièrement avareux et sont toujours à l'effet d'une pièce d'or.

De plus leur méfiance, souvent justifiée, envers toute personne de plus de 50 cm confine souvent à la paranoïa. Ils ont donc tendance à prendre leurs jambes à leur cou à la moindre rencontre. Mais si vous arrivez à mettre la main dessus, le butin vendra le coup.

## Huorn

Mère nature est pétente, mais il arrive qu'elle s'obfusque des outrages que l'humanité lui fait régulièrement subir. Dans certaines forêts elle a donc créé des entités qui la débarrasseraient de ces parasites grouillants qui la pollue. Les huorns sont des arbres animés qui sont parfaitement adaptés à cette tâche : leur écorce est très résistante et leurs branches griffues savent donner à réfléchir aux meneurs de louche.



- leur biologie végétale les rends vulnérable au feu mais résistent à dégénérescence, illusion, domination
- peu sensibles aux coups d'estoc

Rock

Non cette espèce n'a pas été crée par les deux melomanes!

En fait le rock n'est qu'un gros oiseau de proie à part que son régime se constitue de moutons, de loups, d'éléphants, d'éventurier...

3 es de quoi fouetter un orc ; quoi!

- Sa vitesse lui permet :
  - { d'esquiver vos coups (dur à toucher)
  - { de faire des attaques en zigzag (charges)
- légère vulnérabilité à l'air

Béhémoth

Cette bestiole est la contrepartie terrestre du rock.

Il tient du rhinocéros à la fois par son apparence et sa tactique. Face à un éventurier il foncra à toute berzoïque vers l'impudent et touchera de lui fourrer ses deux cornes dans le bide, il est d'ailleurs plutôt bon à ce petit jeu.



## Dryade

La dryade est une variété de nymphe adaptée aux forêts. Dans les temps anciens il est dit qu'elle harcelait les hommes pour les épouser et petit feu et des jeux pervers dont elles étaient friantes. Par la suite elles ont les passions sexuelles limitées des mortelles ont fini par les lasser. Désormais elles satisfont leur besoin insatiables en dormant un Belémouth ou un roc et méprisent totalement les humains.