

## GOLEM DE CHAIR

Tortionnaire (motivation : blesser et terrifier)

### POUVOIRS :

- Regard paralysant
- Force herculéenne
- Saut

### ATTAQUES :

- Mains-massues (2 dégâts ; percutant).
- Coup de pied rhino (3 dégâts).
- Pointes d'empalement (3 dégâts ; sanglants).

### RÉSISTANCE :

- Capacité de dégâts : 18
- Armure : 2 (plaques de metal)



### FAIBLESSE :

C'est un savant mélange d'alchimie et de science qui anime le Golem de chair. Le stopper et le détruire nécessitera des pierres qui aspireront et conserveront l'énergie vitale du Golem de chair. Encore faut-il avoir un alchimiste capable de le faire...et qui saura s'en débarrasser par la suite !



## BOURSOUFLÉ

Dévoreur (motivation : dévorer les gens)

Bestiaire p. 22

### POUVOIRS :

- Liposuccion
- Élasticité
- Détection du mouvement

### ATTAQUES :

- Morsure aspirante (2 dégâts ; sanglant, ignore l'armure).
- Écrasement (3 dégâts).
- Étouffement (2 dégâts).

### RÉSISTANCE :

- Capacité de dégâts : 22
- Armure : 1 (élasticité)



### FAIBLESSE :

Face à une très forte chaleur (four, lance-flammes), le Boursouflé se liquéfie. Il perd son armure et son élasticité, sa peau grésille avant de se transformer en flaque de graisse nauséabonde.



## REFLET MALÉFIQUE

Bourreau (motivation : punir les coupables)

### POUVOIRS :

- Apparition
- Permutation
- Imitation parfaite

### ATTAQUES :

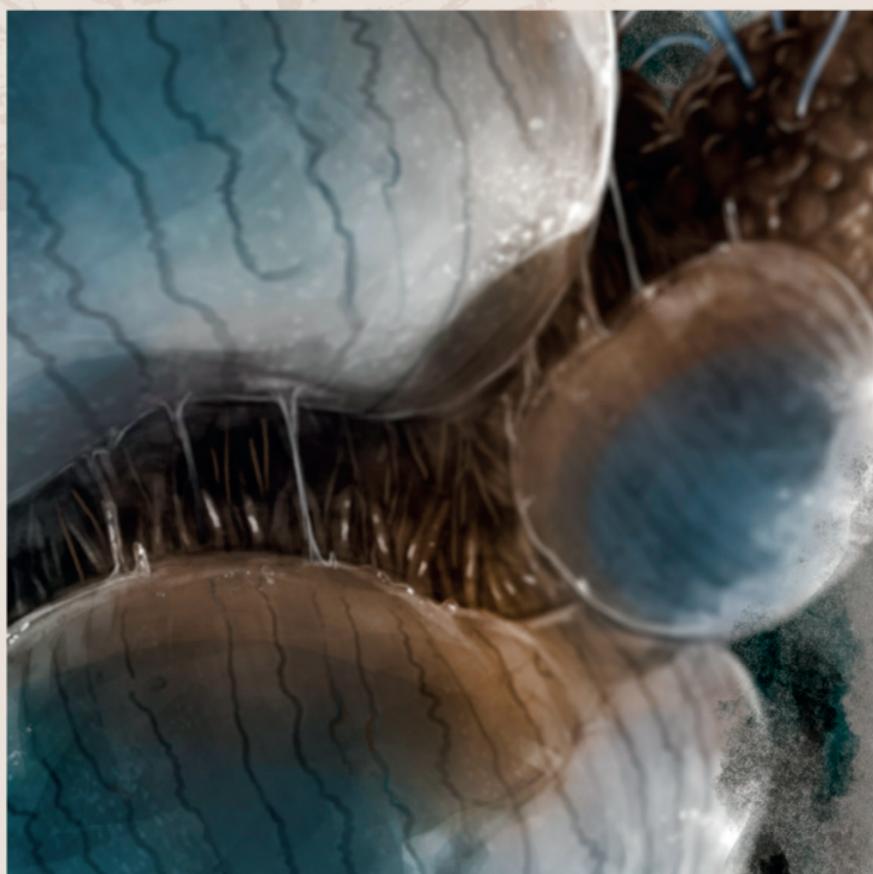
- Selon les armes visibles dans le reflet (2 dégâts en moyenne).

### RÉSISTANCE :

- Capacité de dégâts : n/a
- Armure : n/a

### FAIBLESSE :

Pour détruire un reflet, il faut l'isoler dans une surface réfléchissante enchantée pour l'emprisonner, avant de la briser.



## VISQUEUX

Bourreau (motivation : punir les coupables)

### POUVOIRS :

- Apparition
- Permutation
- Imitation parfaite

### ATTAQUES :

- Selon les armes visibles dans le reflet (2 dégâts en moyenne).

### RÉSISTANCE :

- Capacité de dégâts : 10
- Armure : 1 (peau toxique)



### FAIBLESSE :

Pour détruire un reflet, il faut l'isoler dans une surface réfléchissante enchantée pour l'emprisonner, avant de la briser.



## CARNIVORACE

Bête (motivation : se déchaîner, tuer et détruire)

### POUVOIRS :

- Peur
- Traque télépathique
- Queue préhensile
- Stase végétale

### ATTAQUES :

- Griffes (1 dégât).
- Morsure (4 dégâts).
- Coup de queue (2 dégâts ; allonge, gênant).

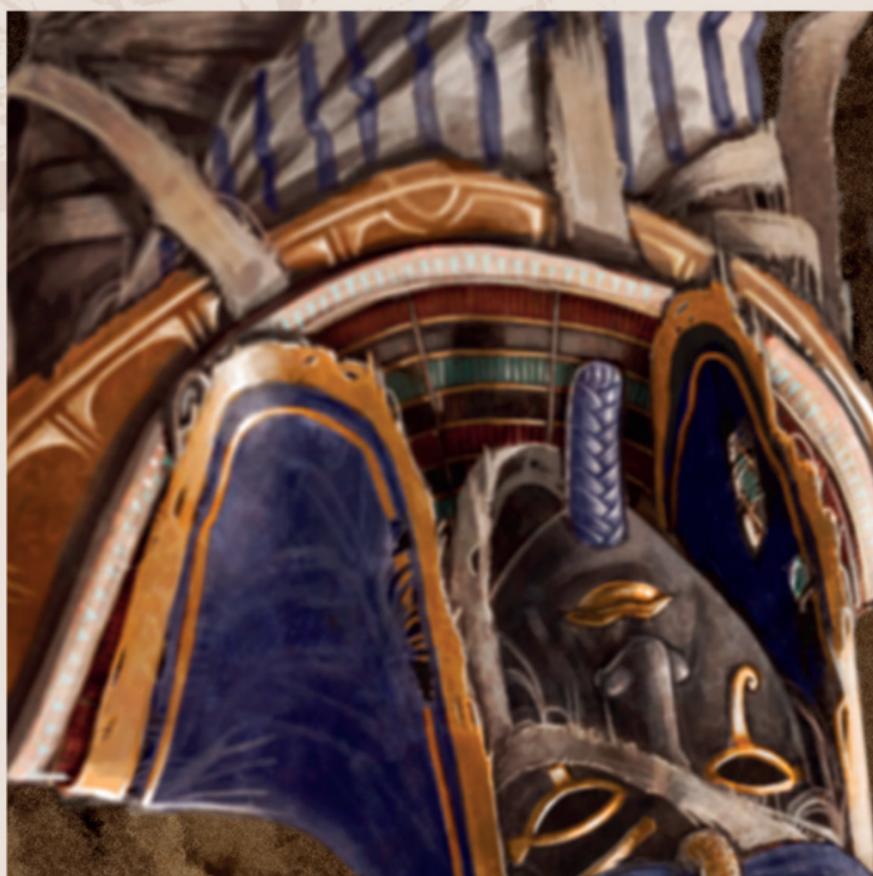
### RÉSISTANCE :

- Capacité de dégâts : 14
- Armure : 2 (peau chitineuse)



### FAIBLESSE :

Carnivorace ne supporte pas le feu. La vue des flammes commence par dérégler ses pouvoirs télépathiques pour finalement la rendre folle. Sa tête finira par exploser suite à une exposition prolongée au feu.



## MOMIE

Dévoreur (motivation : dévorer les gens)

### POUVOIRS :

- Vie éternelle
- Malédiction

### ATTAQUES :

- Griffures maudites (4 dégâts ; allonge, sanglant).

### RÉSISTANCE :

- Capacité de dégâts : 15
- Armure : 1



### FAIBLESSE :

Composées en grande partie de bandelettes imbibées de goudron, les momies craignent particulièrement le feu.



## LA RÉCOLTEUSE D'ÂMES

Dévoreur (motivation : dévorer les gens)

Bestiaire p. 58

### POUVOIRS :

- Soie arachnide
- Rets des âmes
- Pattes de velours
- Rapidité fulgurante

### ATTAQUES :

- Mandibules (3 dégâts).
- Dard empoisonné (1 dégât ; poison : le chasseur subit régulièrement 1 dégât tant qu'il n'est pas soigné).

### RÉSISTANCE :

- Capacité de dégâts : 18
- Armure : 2



### FAIBLESSE :

Composées en grande partie de bandelettes imbibées de goudron, les momies craignent particulièrement le feu.



## LES HAÏTANI

Collectionneur (motivation : voler des choses précises.)

Bestiaire p. 64

### POUVOIRS :

- Insensibles au feu et au soleil
- Insensibles aux pieux

### ATTAQUES :

- Griffes (1 dégât).
- Morsure (2 dégâts ; ignore l'armure).
- Étreinte (1 dégât par tour).

### RÉSISTANCE :

- Capacité de dégâts : 7
- Armure : 1

### FAIBLESSE :

Les Haïtani peuvent être tués ou sommés d'agir si quelqu'un parvient à mettre la main sur leur coeur véritable.



## EXSANGUEUR

Reine (motivation : posséder, contrôler)

### POUVOIRS :

- Adhérence
- Transfusion
- Contrôle empathique
- Régénération

### ATTAQUES :

- Succion (1 dégât ; si la créature réussit à faire 5 points de dégâts de succion à une victime, elle se trouve contrôlée).
- Emprisonnement tentaculaire (2 dégâts ; malus de 2 aux prochains jets de dés de la victime).
- Coup de patte (2 dégâts).

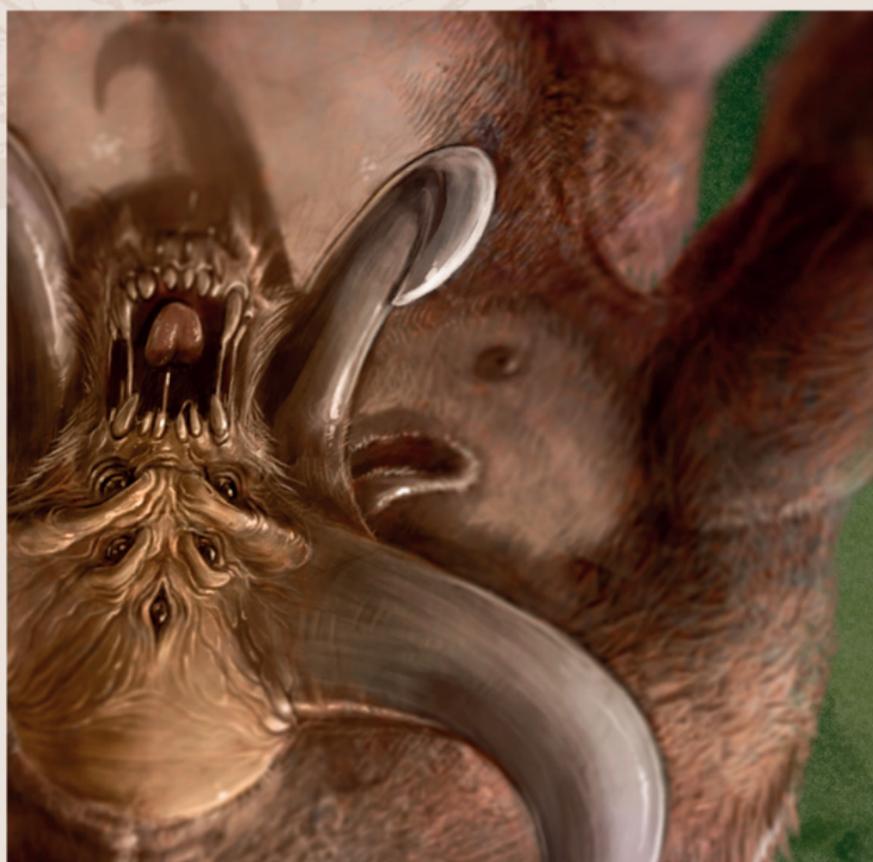
### RÉSISTANCE :

- Capacité de dégâts : 15
- Armure : 2



### FAIBLESSE :

L'Exsanguueur a un souci avec les anticoagulants. Il faut lui inoculer ce type de médicament pour que ses organes internes cessent de fonctionner.



## LE ROI DE LA JUNGLE

Reine (motivation : posséder, contrôler)

### POUVOIRS :

- Bond
- Bras multiples
- Contrôle animal

### ATTAQUES :

- Poings (2 dégâts)
- Cornes (2 dégâts)
- Charge (4 dégâts ; percutant, zone).

### RÉSISTANCE :

- Capacité de dégâts : 16
- Armure : 2



### FAIBLESSE :

Le roi de la jungle est né pour dominer. Le seul moyen de le vaincre est de lui tenir tête, de le briser mentalement afin de le soumettre à sa volonté (la magie peut aider à y parvenir). Il reconnaîtra alors son échec et se soumettra volontairement à son nouveau maître.



## MINOTAURE

Bête (motivation : se déchaîner, tuer et détruire)

### POUVOIRS :

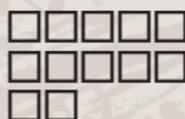
- Créer le dédale
- Apparition

### ATTAQUES :

- Charge (2 dégâts, percutants)
- Coup de corne (2 dégâts)
- Coup de poing (1 dégât)

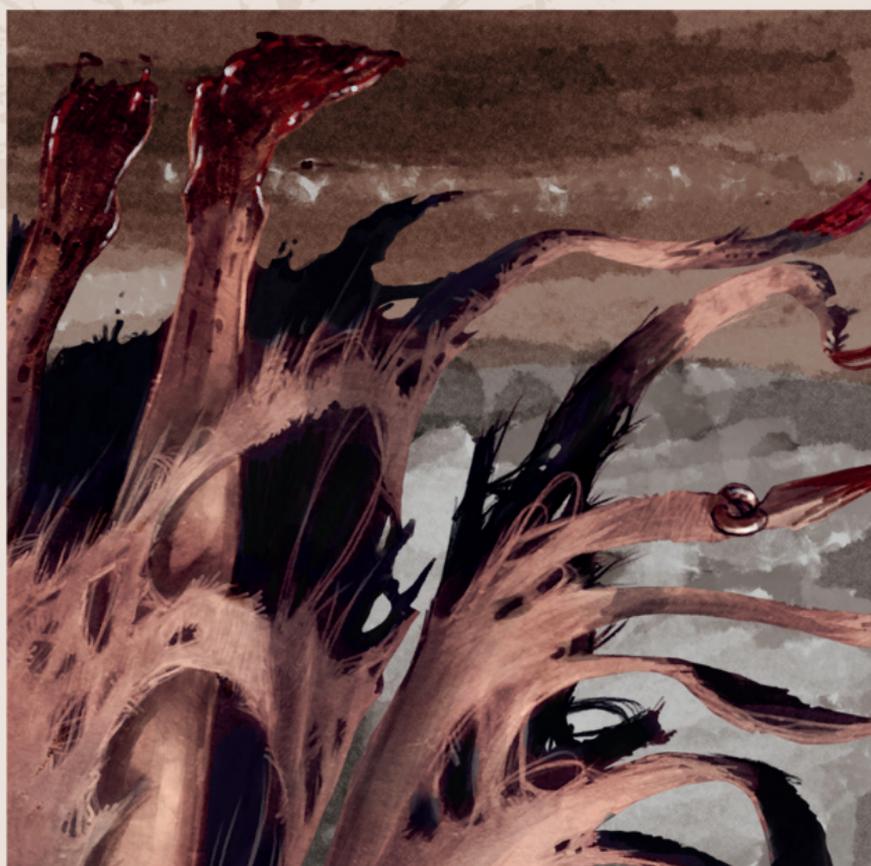
### RÉSISTANCE :

- Capacité de dégâts : 12
- Armure : 1 (cuir épais)



### FAIBLESSE :

Le Minotaure apparaît à cause des tourments mentaux d'un être humain. La confronter à son alter ego le fait disparaître. Il faut récupérer le plan du labyrinthe et le confier à la personne source. Le dédale du Minotaure s'effacera et celui-ci se retrouvera face à son créateur. De plus, tous ses pouvoirs auront disparu.



## PSY-CATRICE

Tentateur (motivation : pousser les gens à faire le mal)

### POUVOIRS :

- Influence néfaste
- Contrôle arcanique
- Garde du corps

### ATTAQUE :

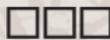
- Coups physiques (1 dégât).

### RÉSISTANCE :

- Capacité de dégâts : 8



- Armure : 0



### FAIBLESSE :

La Psy-catrice tire ses pouvoirs de son diadème rouge. Néanmoins, le petit colifichet, bien qu'il lui octroie de puissants pouvoirs, a peu à peu absorbé l'essence vitale de sa porteuse. Ainsi, s'il vient à être détruit, la Psy-catrice rendrait son dernier souffle et tomberait en poussière, comme si elle n'avait jamais existé.