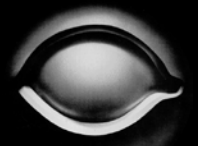


L'OEIL NOIR

Bestiaire



Monstres et créatures d'Aventurie



Monstres et créatures d'Aventure



Amibe Géante

Les Amibes Géantes se rencontrent dans les caves humides et les cavernes.

Elles peuvent atteindre plus de 3m de diamètre et se déplacent en rampant, adoptant les reliefs du terrain, se glissant dans les fissures et les crevasses.

L'Amibe se nourrit de toute matière organique qu'elle rencontre, l'absorbant et la dissolvant.

Elle développe des pseudopodes avec lesquels elle saisit ses proies.

On ne peut combattre une Amibe qu'avec des armes d'une certaine taille (épée) ou avec le feu.

Courage : 10

Energie Vitale : 30

Protection : 2 (corps mou)

Attaque : 10

Parade : 6

Points d'Impact : 1D+3

Classe de monstre : 20

Araignée(s) Géante(s)

L'araignée géante se rencontre dans les endroits obscurs, cavernes, galeries et autres grottes ou dans les ruines.

L'araignée géante tisse une toile épaisse et collante ; tapie dans un coin sombre, elle entend qu'une proie vienne se prendre au piège.

L'araignée géante secrète un venin très puissant ; une personne empoisonnée perd 1D6/2 points d'énergie vitale par tour de jeu.

La cible est empoisonnée si l'araignée réussit une attaque avec 1 ou 2 sur le D20.

Seule la magie ou un puissant antidote peut neutraliser les effets du poison.

Courage : 10

Energie Vitale : 20

Protection : 3 (chitine)

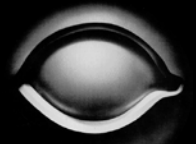
Attaque : 10

Parade : 6

Points d'Impact : 1D+1

Classe de monstre : 15





Cloporte des Sépultures

Le cloporte des sépultures est un charognard qui se rencontre dans les ruines et les cavernes humides.

Le cloporte n'est pas agressif sauf si on envahit son territoire ou s'il se sent menacer.

Se nourrissant de déchets et de matière morte, il ne dédaigne pas de la viande fraîche quand l'occasion se présente.

Le cloporte des sépultures mesure entre 1,50m et 2,50m de long pour 1,20m de haut et est recouvert d'une épaisse carapace de chitine.

Courage : 8

Energie Vitale : 40

Protection : 3 (chitine)

Attaque : 8

Parade : 5

Points d'Impact : 1D+2

Classe de monstre : 15

Les Orks :

Les Orks sont des créatures malfaisantes et nuisibles.

Généralement méfiants, les Orks peuvent devenir redoutables s'ils se savent en situation favorable, comme c'est le cas lorsqu'ils se déplacent en groupe.

On ne connaît pas grand chose de leurs us et coutumes pour la simple raison que personne ne s'intéresse vraiment aux Orks.

Il semble pourtant clair que la société des Orks est basé sur la loi du plus fort. Le chef d'une horde est donc très souvent l'Ork le plus fort et le plus violent.

On trouve des Orks partout en Aventurie bien que la majeure partie de la nation Ork vive sur le Plateau des Orks au nord ouest de l'Aventurie.

Courage : 8

Energie Vitale : 15

Protection : 2 (armure de cuir et lamelles de fer)

Attaque : 9

Parade : 7

Points d'Impact : 1D+4 (hache)

Classe de monstre : 8





Monstres et créatures d'Aventurie

Squelettes animés :

Les squelettes font partie de la catégorie des morts-vivants. Ce sont généralement des ossements humaines animés par magie (ou par une malédiction lié à un endroit).

Les squelettes animés ne connaissent pas la peur et attaquent leurs adversaires jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

Courage : 12

Energie Vitale : 15

Protection : 3

Attaque : 7

Parade : 7

Points d'Impact : 1D+3

Classe de monstre : 15



Troglodyte(s)

Les Troglodytes sont des reptiles bipèdes vivant dans les profondeurs d'Aventurie.

Bien que fort primitifs, les troglodytes n'en sont pas moins des créatures très dangereuses.

On les rencontre dans les grottes et les cavernes un peu partout en Aventurie mais ces prédateurs ne sortent que très rarement à la surface et toujours à la nuit tombée.

Les troglodytes se battent avec des lances et des haches rudimentaires mais n'hésitent pas à utiliser leur mâchoire aux dents accérées.

Courage : 11

Energie Vitale : 20

Protection : 2

Attaque : 10

Parade : 8

Points d'Impact : 1D+2

Classe de monstre : 10





Zombies :

Les zombies sont des cadavres animés par magie. Souvent lié à une malédiction ou un sorcier, le zombie attaque sans peur et combat jusqu'à destruction totale.

On rencontre des zombies dans les cimetières et autres nécropoles maudites.

Si le zombie obtient un score de 1 à son test d'attaque, la cible a 1 chance sur 2 (1 à 3 sur un D6) d'être infectée.

Quelqu'un qui a été mordu par un zombie et a été infectée se transformera en zombie.

La transformation est graduelle et peut être ralentie par des soins magiques.

Chaque jour, la victime perd 1D de points de vie jusqu'à tomber à zéro (ou moins) ; elle devient alors un zombie, créature à la peau froide et affamée de cervelle humaine.

Courage : 12

Energie Vitale : 35

Protection : 2

Attaque : 7

Parade : 7

Points d'Impact : 1D+4

Classe de monstre : 25

