

Les Marches de l'Ouest

POUR UNE POIGNÉE DE MONSTRES EN PLUS POUR L'ANNEAU NOIR



Suite à une demande expresse de mes joueurs estimant que les couloirs de la cité souterraine de Razrok ne contenaient pas assez de monstres ou des monstres pas assez coriaces, voici quelques suggestions de créatures à ajouter dans le sinistre dédale de la ville abandonnée.

Monstre rouilleur

Attaque : +3

Parade : +1

Points de Vie : 30

Armes : morsure (1D), corrosion des métaux (toute pièce métallique qui entre en contact avec les antennes du monstre rouilleur à 50% de chance d'être endommagée; après trois contacts, une lame d'épée devient fragile et peut casser)

Protection : peau épaisse (3)

Le monstre rouilleur est friand de métal qu'il corrode avec ses antennes préhensiles; cette capacité en fait une créature crainte par les aventuriers. Le monstre rouilleur peut aisément être trompé par un aventurier astucieux qui l'appaterait avec des pièces de métal. Encore faut-il avoir identifié le monstre, ou remarquer l'étrange corrosion qui attaque toute arme qui entre en contact avec la créature.



Mille-pattes géant

Attaque : +2

Parade : +0

Points de Vie : 40

Armes : morsure (1D3 + 50% maladie)

Protection : carapace (5)

Si le mille-pattes géant perd la moitié de ses points de vie, il a une chance sur deux de prendre la fuite.

Noyeurs (des profondeurs)

Attaque : +1

Parade : +0

Points de Vie : 10

Armes : griffes (1D+1), effroi (résister avec un test de Courage)

Protection : (aucune)

Les Noyeurs sont des morts-vivants, jadis humains morts noyés dans une eau maudite. Après leur trépas, les noyeurs reviennent à une vie impie et n'ont de cesse d'entraîner les imprudents dans les eaux noires. Seul un noyeur n'est pas très dangereux mais à plusieurs, ils agrippent leur victime et l'entraînent inexorablement à leur perte.

La rivière souterraine au fond du gouffre des Morlocks pourrait être infestée par des Noyeurs.

Bête éclipsante

Attaque : +3

Parade : +5

La bête éclipsante se déplace très rapidement en utilisant son don de téléportation à courte distance. Il est donc extrêmement ardu de la blesser.

Points de Vie : 40

Armes : griffes (1D+1), morsure (1D+2), tentacules + piquants (1D+2)

Protection : peau épaisse (1)

