







# BESTIAIRE

Monstres, Spectres & Animaux

Almanach

1275

---

par  
Edmund Bumbler

---

---

édité par  
E. Bumbler, Académie d'Oxenfurt; 1275

# CONTENU

Bêtes

→ 7 ←

Draconides

→ 17 ←

Spectres

→ 29 ←

Créatures hybrides

→ 47 ←

Insectoïdes

→ 55 ←

Créatures élémentaires

—→ 69 ←—

Nécrophages

—→ 83 ←—

Ogroïdes

—→ 99 ←—

Vestiges

—→ 111 ←—

Vampires

—→ 133 ←—

Créatures maudites

—→ 149 ←—



---

# BÊTES

---

Ours

La bête de Beauclair

Les trois petits cochons

Grand méchant loup

Chien

Panthère

Sangliers sauvages

Loup

# OURS

Ah, l'ours... Le bon gros ours, le nounours placide qui mange du miel toute la journée... C'est des conneries, tout ça. L'ours est un chasseur, un prédateur. L'ours est un tueur.

— Jahne Oldak, veneur

---

L'ours est un omnivore, ce qui signifie qu'il mange aussi bien des baies et du saumon que... des hommes. Dans ce dernier cas, il s'agit généralement d'un voyageur imprudent ou d'un chasseur trop ambitieux. L'ours vit à l'écart des habitations humaines, dans les régions montagneuses ou boisées. C'est une créature solitaire, une chance pour ses adversaires, car vaincre un ours est un défi pour quiconque, même pour un sorcier expérimenté. Face à un ours, il est préférable d'éviter l'affrontement, mais surtout pas en prenant ses jambes à son cou : sous son air un peu balourd, l'ours est en fait étonnamment rapide, surtout lorsqu'il est en colère.

---

habitat: Forêts et grottes

Variante: Berserker

huile contre  
les bêtes



Quen



---

# La BÊTE DE BEAUCLAIR



huile contre  
les vampires



Sang noir



Quen

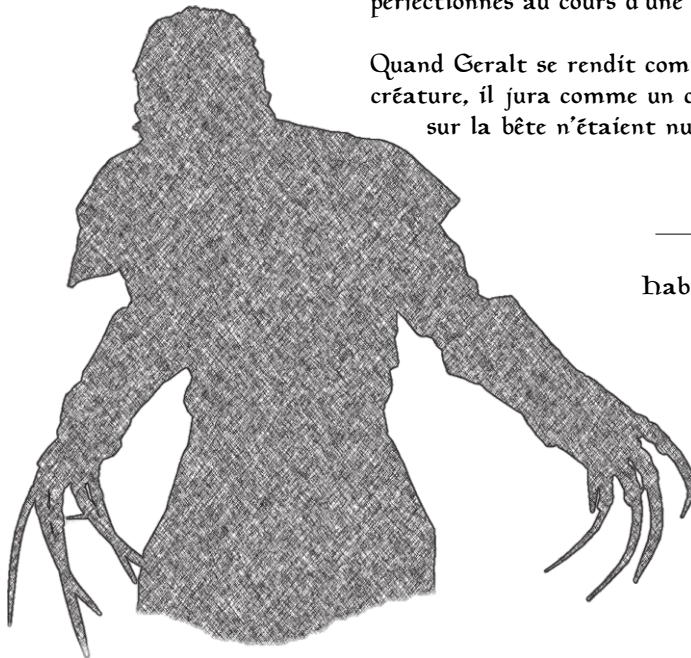
---

Les témoins oculaires d'une attaque horrible ont toujours du mal à décrire les monstres responsables. D'une part parce que la plupart de ces monstres sont rapides et attaquent la nuit, et d'autre part car les témoins sont terrifiés et ne pensent généralement qu'à fuir pour sauver leur vie. Bien souvent, les sorciers n'ont donc aucune idée de la créature à laquelle ils ont affaire, jusqu'à ce qu'ils trouvent des traces ou parviennent à vérifier des faits par eux-mêmes. Ce fut le cas de la bête tourmentant Beauclair. Geralt savait que des gens mouraient et que le monstre était insaisissable et terriblement intelligent. Les autres informations qu'on lui avait rapportées n'étaient que l'invention d'esprits effrayés par un dangereux prédateur.

Finalement, il s'avéra que la bête était un vampire supérieur, et donc l'un des adversaires les plus redoutables qu'un sorcier puisse affronter.

Les vampires supérieurs sont dotés d'une force et d'une rapidité surhumaines, peuvent se rendre complètement invisibles et disposent en outre de talents et de capacités personnels, qu'ils ont perfectionnés au cours d'une existence de plusieurs siècles.

Quand Geralt se rendit compte qu'il avait affaire à une telle créature, il jura comme un charretier et comprit que les rumeurs sur la bête n'étaient nullement exagérées.



---

habitat: Toussaint

# Les TROIS PETITS COCHONS

La brique, à quoi bon ? Par ce climat, une maison de paille fait bien l'affaire.  
- Un petit cochon

Les trois petits cochons sont l'exemple flagrant d'un phénomène regrettable. Livrez à elle-même une créature parfaitement aimable et innocente jusqu'à l'excès, et elle ne le restera pas bien longtemps.

Les trois petits cochons de la Contrée des Mille Fables furent privés de la supervision d'Artorius Vigo des années durant. Alors, ils se changèrent en sangliers sauvages qui s'en prenaient à quiconque osait approcher de leur demeure en ruine.

huile contre  
les bêtes



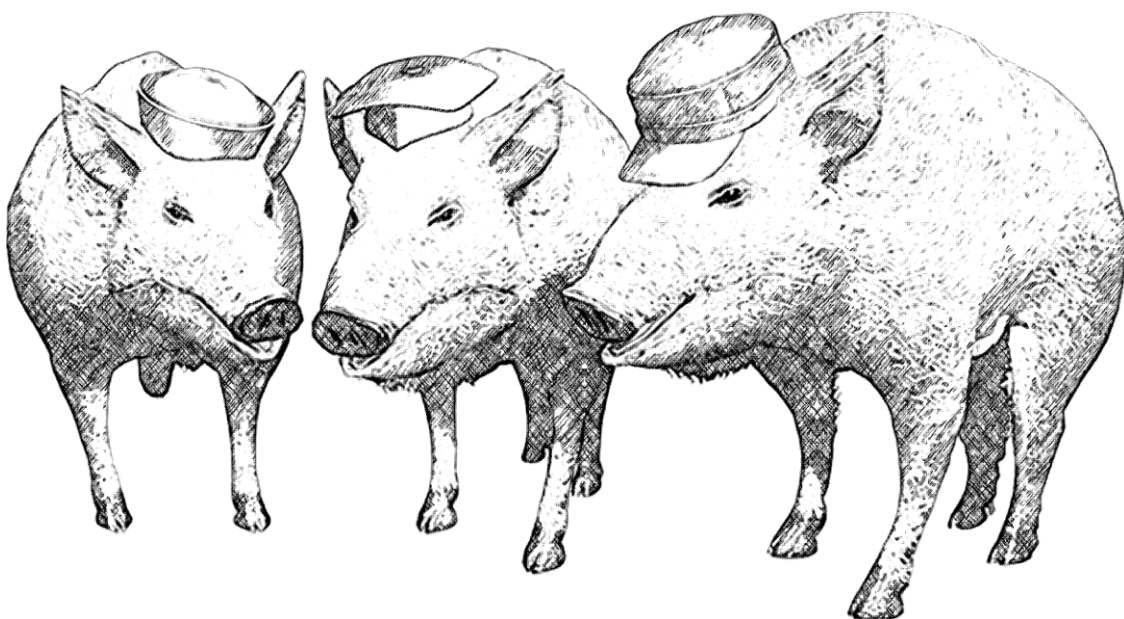
Igni



Yrden



habitat: La Contrée des Mille Fables





---

# GRAND MÉCHANT LOUP

Vous me demandez pourquoi j'ai d'aussi grosses mains ? Eh bien, je vais vous confier mon secret : c'est une question d'exercice.

— Le Grand Méchant Loup

---

Le Grand Méchant Loup de la Contrée des Mille Fables, à l'instar des autres créatures qui peuplent cette étrange sphère, fut créé par Artorius Vigo d'après un personnage issu de contes populaires. Autrefois, il servait de camarade de jeu aux filles du duc. Il leur jouait des scènes où figurait une certaine fillette au chaperon rouge et sa mère-grand. Mais la contrée fabuleuse finit par s'étioler, et lui avec.

Geralt et Syanna rencontrèrent le Grand Méchant Loup alors qu'il soignait une vilaine gueule de bois, et il n'était guère disposé à coopérer. Mais nos héros convoitaient un haricot que le loup avait en sa possession, et ils l'obligèrent à interpréter sa fable.

Elle se conclut comme elle l'avait toujours fait : le Grand Méchant Loup attaqua le Chasseur (campé par Geralt). De ses crocs et griffes, il déchiquetait les chairs, tandis que ses propres plaies guérissaient instantanément. Mais son sort était scellé : il fut vaincu et éventré.

Cette fois, ce ne furent pas une mère-grand et sa petite-fille qu'on délivra de son estomac, mais un haricot magique.

---

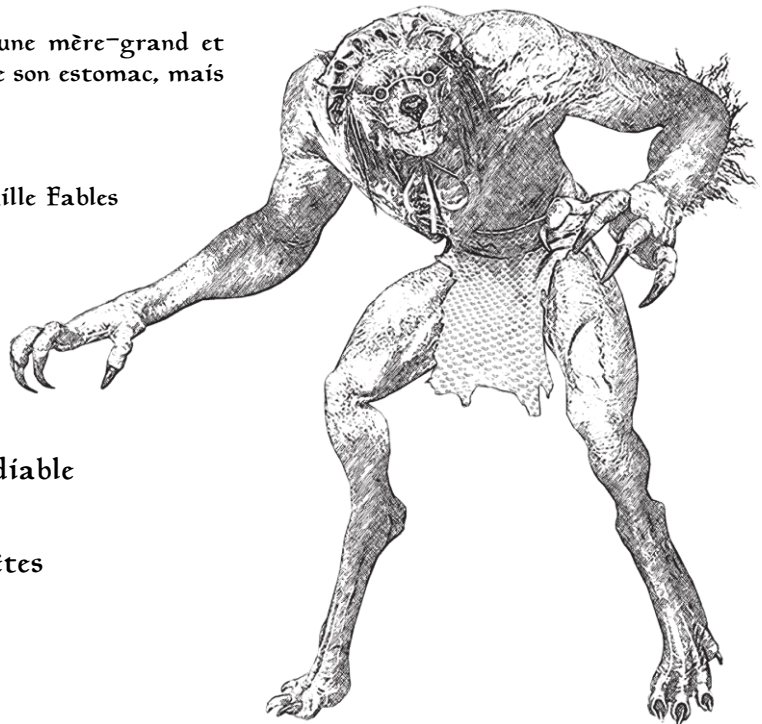
Habitat: La Contrée des Mille Fables



Vesse-de-loup du diable



huile contre les bêtes



# CHIEN

Le chien est le meilleur ami de l'homme, il paraît... mais par les temps qui courent, vaut mieux se méfier de tout le monde, même de ses amis.

- Alfred Pankratz, mendiant de Novigrad

---

Tel maître, tel chien, dit la sagesse populaire. Un animal bien traité est fidèle à son maître, tandis qu'un chien battu et houspillé en permanence finit inévitablement par mordre la main qui le nourrit. Hélas, en ces temps troublés où les hommes mauvais prospèrent, bon nombre de chiens errants ont perdu tout respect pour l'homme et développé un goût pour le sang et la charogne.

huile contre  
les bêtes



---

habitat: Les chiens sont des animaux domestiques, même les chiens sauvages restent près des humains.



# PANTHÈRES

Petit chat, petit chat, où es-tu passé ?  
À Cintra, voir la

reine je suis allé. Petit chat, petit chat, et pour quoi faire ? Cours, imbécile, ce n'est pas un chat, mais une panthère !

- Variante rare d'une comptine traditionnelle



huile contre  
les bêtes



Igni

Les panthères sont de féroces prédateurs qui sévissent dans les forêts et autres régions boisées. Elles sont rapides, agiles, et comme tous les félins, diaboliquement rusées. Dans les régions les plus délaissées par la civilisation, certains crédules restent persuadés qu'elles sont les âmes égarées des pauvres bougres qui ont péri durant leur sommeil.

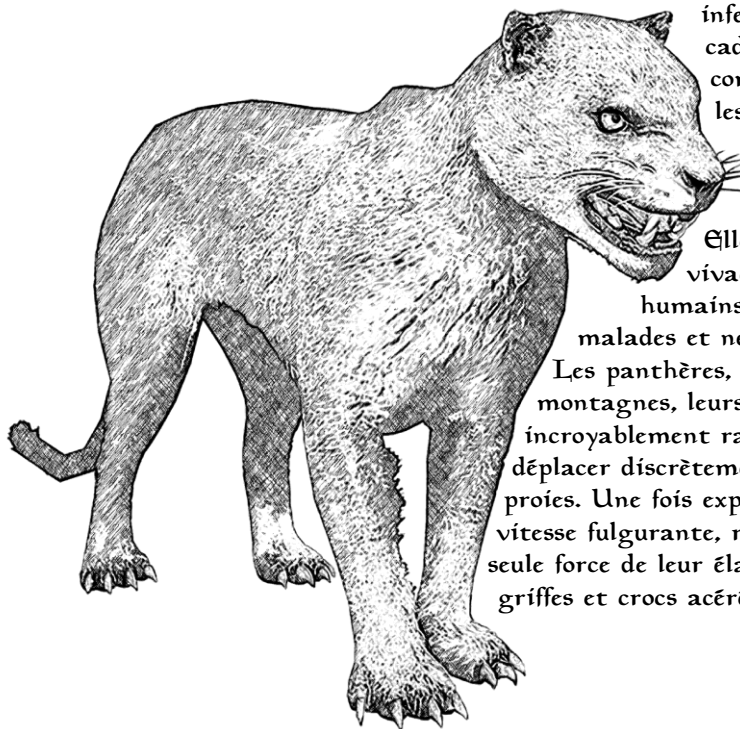
Ainsi, la superstition veut qu'on traîne leur dépouille jusqu'à la forêt la plus proche et qu'on l'y abandonne sans funérailles. L'esprit-panthère du défunt s'en repaît alors pour le faire passer dans l'au-delà. Il faut tout faire pour que cette croyance disparaisse, tant elle donne lieu aux épidémies de choléra et autres maladies

infectieuses engendrées par les cadavres en décomposition. Sans compter qu'elle est grotesque...

les panthères ne sont pas nécrophages, et jamais elles ne se nourrissent de charogne d'aucune sorte.

Elles préfèrent des proies plus vivaces, comme les cerfs voire les humains, pourvu qu'ils ne soient pas malades et ne sentent pas trop fort.

Les panthères, de même que les lions des montagnes, leurs cousins au pelage fauve, sont incroyablement rapides et capables de se déplacer discrètement, au total insu de leurs proies. Une fois exposées, elles bondissent à une vitesse fulgurante, renversent leur proie à la seule force de leur élan et la lacèrent de leurs griffes et crocs acérés.



habitat: Toussaint

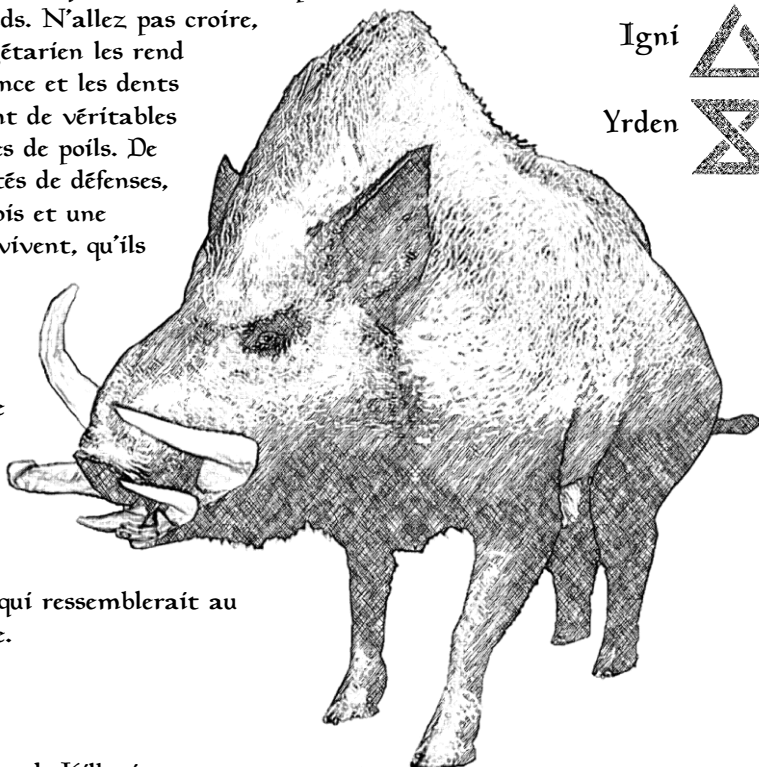
# SANGLIERS SAUVAGES

Voyez le petit sanglier sauvage  
 Ses dagues brillantes aiguïser,  
 En retournant le sol des bocages,  
 Et en frottant les troncs rugueux et élancés !

Comme il irradie de bonheur  
 Comme il écarte ses griffes joliment,  
 Pour accueillir les jeunes filles en fleur,  
 Entre ses mâchoires au sourire  
 charmant !

- Ludwig de Charolle, mathématicien, auteur et poète

Ces bêtes des bois sont aussi sauvages que leur nom l'indique. Il faut entendre par là qu'elles sont vicieuses, agressives et indomptées. Aujourd'hui encore, nombre de paysans des villages isolés de Kaedwen croient dur comme fer que les sangliers sauvages se nourrissent exclusivement de jeunes filles, mais la vérité est qu'ils se contentent plus souvent de racines et de glands. N'allez pas croire, cependant, que ce régime végétarien les rend inoffensifs. En fait, la corpulence et les dents acérées de ces animaux en font de véritables machines de combat couvertes de poils. De plus, la nature les a aussi dotés de défenses, qui en font les terreurs des bois et une menace pour tous ceux qui y vivent, qu'ils soient humains ou pas. Les sangliers possèdent également un groin solide comme un gourdin, que certains paysans qualifient de "sifflet", même si l'on n'a jamais entendu un de ces animaux produire le son d'un tel instrument. En revanche, ils produisent un grognement caractéristique, qui ressemblerait au ronflement d'un homme obèse.



Vent du Nord



huile contre  
 les bêtes



Igni



Yrden



Habitat: Forêts près des ruines de Kilkerinn  
 Forêts de Toussaint

---

# LOUP

Je me disais qu'avec tous les griffons, les basilics et les je-sais-pas-quoi-encore qui traînent dans la région, je risquais pas d'être embêté par les loups... Ben ça n'a pas empêché ces sales bêtes de boulotter la moitié de mon troupeau !

- Yngvar, berger

---

Les loups régnaient jadis en maître sur la forêt. Adultes et enfant tremblaient de peur en entendant leurs hurlements. Depuis la Conjonction cependant, les monstres ont non seulement considérablement réduit le territoire des loups, mais ils ont également pris leur place dans les cauchemars des hommes. Pour autant, l'ancien prédateur n'en reste pas moins dangereux. Le loup n'est pas un animal magique, il ne crache ni feu, ni acide, mais il continue néanmoins de tuer les chasseurs et les voyageurs imprudents.

huile contre  
les bêtes



---

Habitat: Forêts



---

# DRAÇONIDES

---

Basilic

Basilic argenté

Foënard

Le dragon de Fyresdal

Çocatrix

hurleur

Matriarches Slyzards

Gluasse

Wyvern royale

Wyvern

# BASILIC

basilic. Puïsse un de ses os être resté en travers de la gorge du monstre.

En mémoire du noble chevalier Roderick, tué au combat par un

– Épitaphe, cimetière de Wyzima



Lorient doré



Ruche



huile contre les draconides



Aard

Habitat: Endroits sombres et humides, comme les grottes, les caves et au calme.

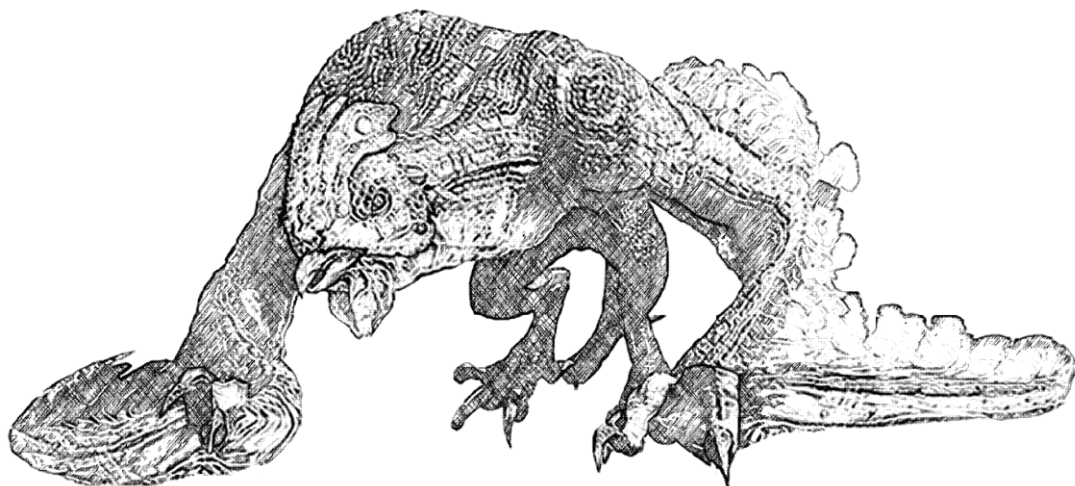
Variante : Basilic argenté

Contrairement à la croyance populaire, le regard d'un basilic ne transforme pas sa victime en statue de pierre. Il n'en reste pas moins une créature terriblement dangereuse, capable de tuer de bien des manières : crocs, griffes, acide ou encore venin font partie de son arsenal.

Le basilic aime les endroits sombres et humides comme les égouts, les cavernes ou les celliers. Chasseur diurne, il peut attendre une proie pendant des heures avant de surgir pour lancer une attaque fatale.

Afin d'affronter une telle créature, il est recommandé de boire une potion de Lorient doré et de s'armer de bombes (Étoile dansante ou à fragmentation, de préférence).

Le cuir de basilic est un matériau très recherché, utilisé dans la confection de chaussures ou de sacs à main. Pour cette raison, de nombreux hommes aveuglés par des rêves de fortune se lancent, souvent à leurs dépens, dans la chasse au basilic. Si bien des imprudents trouvent là une mort prématurée, les plus chanceux atteignent leur objectif, avec pour conséquence un déclin progressif du nombre de basilics au cours des dernières années. Certains druides et mages estiment que le basilic devrait être placé sur une liste des espèces protégées... mais personne ne les écoute.





---

# BASILICS ARGENTÉS

C'est une jolie paire de bottes que vous voulez ?

Rapportez-moi le cuir d'un basilic argenté, et je vous confectionnerai des bottes que le monde entier vous enviera.

— Anatole Vizholy, cordonnier de Beauclair

---

Il a toujours plu à Geralt de chercher ce qui n'existait pas, qu'il s'agisse d'un vampire au cœur humain, ou le dernier basilic d'une espèce qu'aucun érudit n'a jamais répertoriée. Découvrir ce que personne ne croyait exister lui procurait un immense plaisir. Voilà pourquoi il se piqua d'intérêt pour un contrat pourtant anodin au premier abord, mais diablement intrigant. Il s'agissait du dernier spécimen d'une variété de basilic proche de l'extinction: *Regulus Platinum*. Les écailles qui recouvrent les basilics argentés sont plus fines que celles de leurs congénères, ce qui les rend d'autant plus vulnérables au feu. Le signe d'Igni sera donc de toute première utilité face à ses créatures. Méfiez-vous néanmoins de leur venin, beaucoup plus virulent que celui des basilics communs. Geralt choisit de tuer le basilic, les sorceleurs n'ayant pas vocation à s'encombrer de sentimentss. C'est ainsi qu'il élimina le dernier spécimen d'une espèce qu'on pourra désormais qualifier d'éteinte.

Loriot doré



Huile contre les draconides



Aard



Igni



---

Habitat: Toussaint

Variante : Basilic



# FOËNARD

Me parlez pas des foënaras... Des saloperies,  
des aberrations de la nature !

– Yavinn Buck, vétérin du régiment  
de volontaires de Mahakam

Tout comme le renard, dont son nom est dérivé, le foënard est immédiatement reconnaissable à sa queue. Celle-ci n'est cependant pas rousse et touffue, mais garnie d'excroissances osseuses et parfaitement capable de détruire d'un seul coup un bouclier en chêne et la main de son porteur. Le foënard est un prédateur diurne qui chasse seul, ou plus rarement en couple. Il n'hésite pas à s'en prendre au gros gibier, bétail inclus, et va parfois jusqu'à attaquer des hommes.

→  
Variante : Le dragon de Fyresdal

Loriot doré



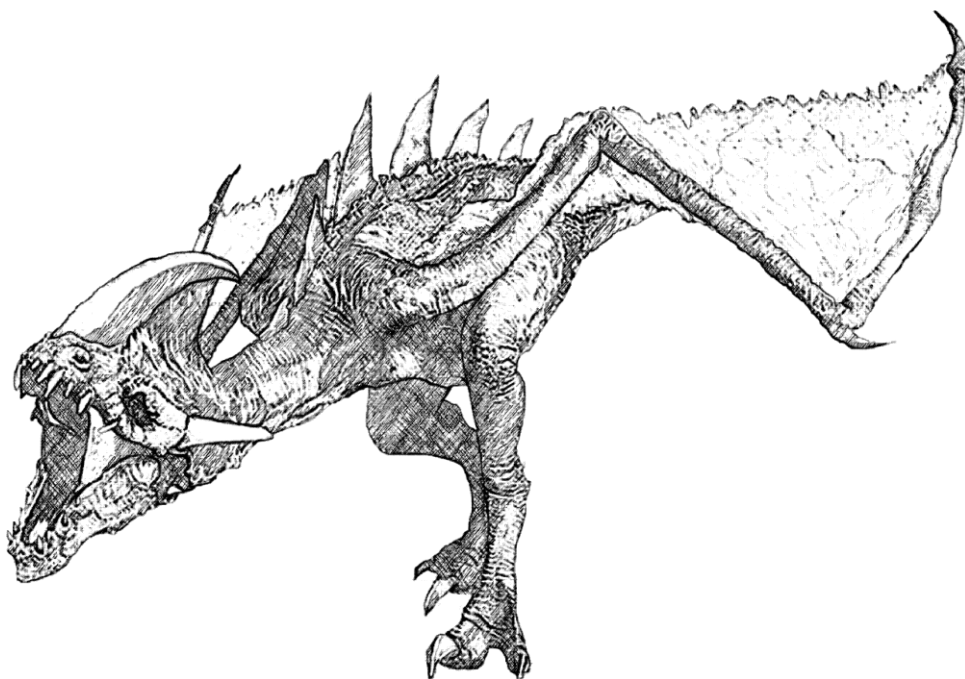
Ruche



Huile contre les  
draconides



Aard



---

# LE DRAGON DE FYRESDAL

Écailles, ailes, griffes... Un dragon, quoi ! Finassez pas et tuez-moi ça avant qu'il fasse d'autres victimes

- Vagn, ancien du village de Fyresdal

---



Loriot doré



Ruche



Huile contre  
les draconides



Aard

Rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir survécu à une rencontre avec un dragon, en conséquence de quoi le commun des mortels est bien incapable de dire précisément à quoi ressemble cette créature. Il n'est donc pas étonnant que, confrontés à un monstre inhabituel, les gens du peuple crient bien souvent au dragon.

C'est ce qui advint à Fyresdal, où le dragon n'était en fait qu'un simple foënard. Ceci dit, la créature pourvue hautement venimeuse était particulièrement coriace. Dans ces conditions, il aurait été suicidaire d'engager le combat sans avoir préalablement consommé une potion régénératrice ou un antidote afin de se prémunir contre le poison. En affrontant le foënard, Geralt fit preuve non seulement de son habileté avec une lame, mais aussi de compétences inédites de berger. Avec l'aide d'un brave

mouton prêté par l'ancien du village,

Geralt attira le monstre dans un piège, puis mit un terme à son existence.



Habitat: Tour abandonnée  
à l'extérieur de  
Fyresdal

Variante : foënard

# COÇATRIX

J'avais huit belles gēnisses, dont cinq laitières. Mais depuis que le cocatrix est passé par là, il me reste plus que mes yeux pour pleurer.

— Jethro, paysan de Pindal

---

La croyance populaire prête au cocatrix, tout comme au basilic, le pouvoir de changer ses proies en pierre d'un seul regard. Cette croyance n'a cependant aucun fondement et le regard du cocatrix n'est pas plus dangereux que celui d'une oie en colère. Son bec acéré et sa longue queue sont en revanche des armes autrement plus redoutables... et bien réelles.

Le cocatrix apprécie les grottes sombres, les ruines abandonnées, les souterrains poussiéreux et les vieilles caves. Plus petit qu'un griffon ou qu'une manticore, il n'en est pas moins capable de tuer quiconque s'aventure dans son antre.

Ruche



huile contre les draconides



Aard



---

**habitat:** Les cocatrix préfèrent se régénérer dans les grottes et les bâtiments abandonnés, mais sont des chasseurs agressifs à la recherche de proies en plein champ.

Variante : hurleur



---

# HURLEUR

Il paraît que vous avez un problème avec un monstre. Un hurleur, c'est ça ? Ouais, il rôde dans le coin, il boulotte les vaches et les chèvres, et il attaque même les hommes.

- Conversation entendue à Perchefreux

---



Ruche



huile contre les draconides



Aard

Habitat: Grotte près de Perchefreux

Variante : Cœcatrix

Le monstre qui tourmentait les habitants de Perchefreux s'avéra être un cœcatrix particulièrement retors. Geralt ne fut guère surpris que les hommes du baron n'en soient pas venus à bout. Ils étaient impuissants face à la précision chirurgicale de ses attaques, capables de trancher les artères et de déverser un flot de sang que seule une potion d'hirondelle pourrait tarir. Ces soldats ignoraient comment contraindre la bête à atterrir grâce à un carreau d'arbalète, une bombe ou un signe lancé au moment opportun, et comment esquiver sa charge d'une roulade habile afin de se placer sous les ailes déployées de la créature.

Alors que les villageois semblaient devoir se résigner à vivre avec la menace constante d'une bête assoiffée de sang, et à scruter le ciel avec crainte, le sorceleur fit son apparition et les débarrassa définitivement du hurleur.



# MATRIARCHES SLYZARDS

Si jamais vous êtes un jour confronté à une créature qui crache le feu, à la queue hérissée de dards venimeux, aux crocs comme des rasoirs et aux griffes plus affûtées encore, et qui a la fâcheuse manie d'émettre des ondes soniques pour abattre ses proies, c'est que vous affrontez un slyzard. Avec un tel arsenal, il n'est guère surprenant qu'on confonde souvent ces reptiles avec des dragons. Cependant, les experts (autrement dit, les sorceleurs) n'ignorent pas qu'ils sont une espèce à part entière, de taille plus modeste que les dragons et bien moins redoutables. À une exception près : les femelles slyzards en période de reproduction, ou pire encore, après qu'elles ont pondu leurs oeufs. Face à pareilles créatures, je vous suggère de tourner les talons et de courir à perdre haleine, sans vous retourner.

Habitat: Autrefois, ils vivaient en Redanie, mais ont été exterminés.  
Un petit nombre se trouve à Toussaint.

Variante: Slyzard



Ruche



huile contre les  
draconides



Aard



Quen

---

# SLYZARDS

Un jour, des paysans m'ont offert une petite fortune pour abattre un slyzard. Une bourse bien remplète, remplie d'or à ras bord... Mais j'ai décliné. À quoi bon de l'or si on ne peut pas en profiter. Se battre contre un slyzard, ça n'a rien d'une partie de plaisir.

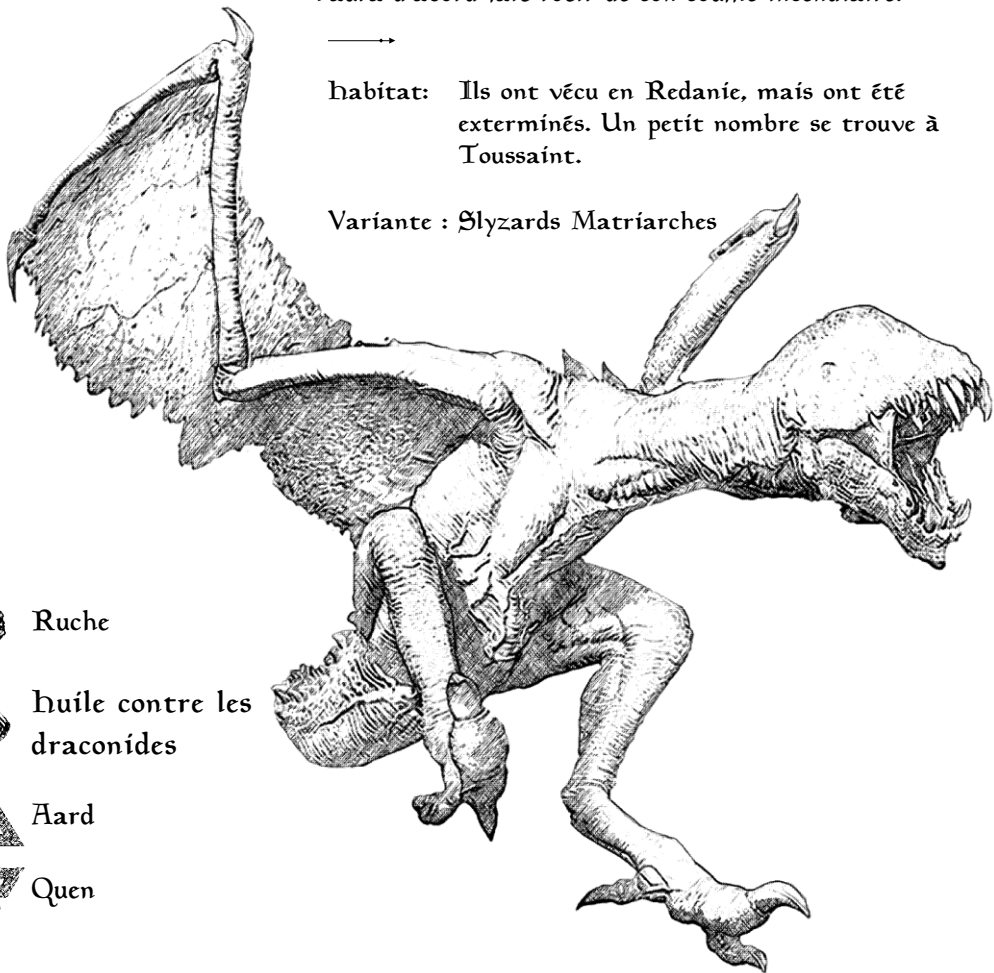
– Zator, membre des Chasseurs de Crínfrid

---

**O**n confond souvent les slyzards avec les wyverns ou les foénards. Mais ne vous y trompez pas, ou vous en pâtirez : les slyzards sont des créatures féroces et ô combien dangereuses. Une wyvern est certes capable de réduire en charpie un homme peu aguerri, mais un slyzard l'aura d'abord fait rôtir de son souffle incendiaire.

→  
habitat: Ils ont vécu en Redanie, mais ont été exterminés. Un petit nombre se trouve à Toussaint.

Variante : Slyzards Matriarches



Ruche



Huile contre les draconides



Aard



Quen

# WYVERN ROYALE

L'était énorme. Et ces crocs ! On a eu chaud.  
 Me demande si la bête a tué des marchands ...  
 L'auraient pas volé, ces salauds-là.

- Conversation entendue à Velen

Connaître sa proie, suivre les chemins forestiers, localiser les points d'eau, écouter son instinct : telles sont les principales qualités d'un bon chasseur. Des qualités que certains monstres possèdent au plus haut degré... Ainsi, une wyvern royale de Velen avait appris à chasser ses proies sans s'exposer aux regards humains et aux flèches, mais en rôdant aux abords de la route pour attaquer directement les convois militaires, source de bière et de porc salé. La bête avait grandi tant et si bien qu'elle ressemblait presque à un dragon et terrorisait toute la région. Le sorceleur sut d'emblée que ce spécimen serait plus résistant et puissant que ses congénères. Un coup un seul, et c'en serait fini de lui, c'est pourquoi il allait devoir éviter ses charges à tout prix. L'utilisation avisée d'une bombe ou de son arbalète empêcherait quant à elle la bête de prendre son essor afin de fondre sur lui dans un piqué mortel.

Finalement, le sorceleur vint à bout de l'horrible créature, mais non sans mal. Grâce à cet exploit, les soldats purent à nouveau envoyer des chargements de nourriture et d'équipement pour livrer bataille. Était-ce une bonne ou une mauvaise chose ? Ça, c'est une autre question.

Variante : Wyvern



Loriot doré



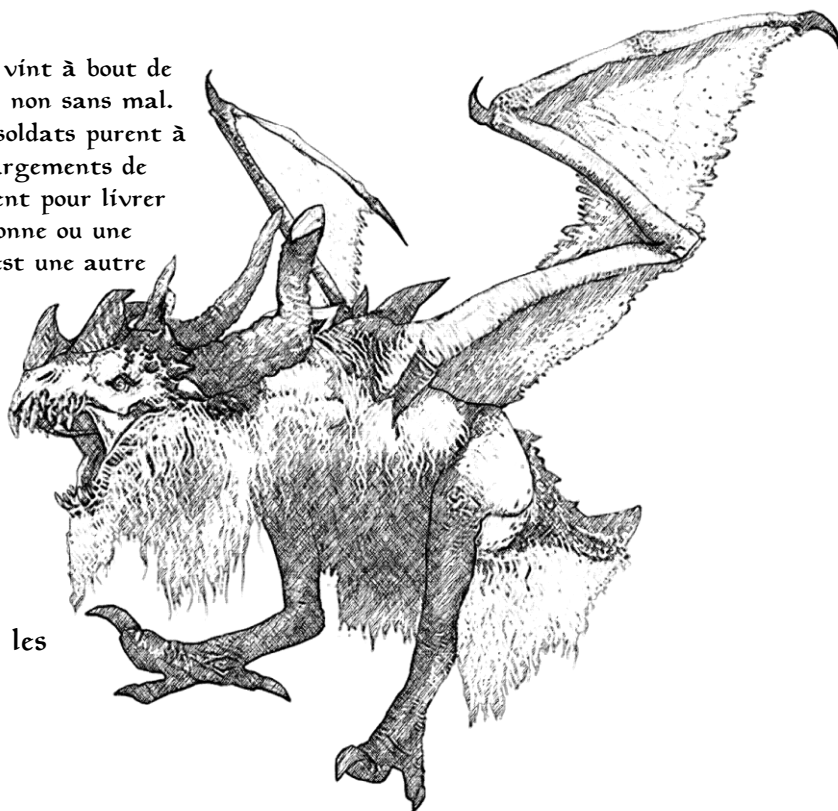
Ruche



Huile contre les draconides



Aard





# WYVERN

Parmi les différentes espèces de wyverns, la plus dangereuse est sans le moindre doute la wyvern royale... ou comme elle est parfois surnommée dans certains cercles, la saloperie royale.

– Albina Tottelkampf, professeur de sciences naturelles à Aretuza

La wyvern est souvent confondue avec un dragon. Bien qu'elle soit plus petite que son cousin et qu'elle soit incapable de cracher du feu, elle n'en reste pas moins un monstre des plus dangereux. La wyvern royale, en particulier, est une créature féroce et mortelle.

→  
habitat: Ces bêtes doivent être très adaptables. Elles ont été repérées sur tout le continent et dans les îles Skellige..

Variante : Wyvern royale

Loriot doré



Ruche



huile contre les  
draconides



Aard





---

# SPECTRES

---

Créatures éthérées

Barghest

Pénitent

Spectre

Le spectre du tableau

Spectre de Daphné

Blême

Spectre de midi

La dame blanche

Démon près du puits

Spectre de minuit

La dame des bois

Umbra

Vierge de la peste

Raiponce

Banshee

# CRÉATURES ÉTHÉRÉES

L'esprit humain est un endroit aussi sauvage et inexploré qu'une terre par-delà les mers. Nombre de dangers l'habitent, comme les peurs, les souvenirs douloureux ou les traumatismes. Ceux-ci sont tapés à la limite de la conscience, tels des prédateurs guettant un moment de faiblesse pour surgir... et nous détruire.

— Arturius Vîgo, „De l'essence des sorts et des illusions”

La Toile-monde créée dans l'esprit d'Iris von Èverec était peuplée principalement de personnes présentes dans ses souvenirs, mais abritait aussi des créatures hostiles et dangereuses, incarnant ses peurs.

Les plus dangereuses d'entre elles, les créatures éthérées, avaient l'apparence d'Olgîerd mais aussi une technique de combat semblable à la sienne. Six de ces créatures attendaient Geralt, mais une seule l'attaqua. La mort de celle-ci en éveilla une autre, plus puissante que la première, et les créatures se succédèrent, de plus en plus fortes, jusqu'à ce qu'il n'en reste aucune. Pourtant, Geralt dut se montrer prudent, car s'il avait le malheur d'infliger le moindre dégât à un être attendant son tour, celui-ci s'animaît et rejoignait le combat aux côtés de son compagnon encore en vie.

Finalement, contre-attaquer un bon moment s'avéra être la meilleure tactique contre ces êtres cauchemardesques.

→

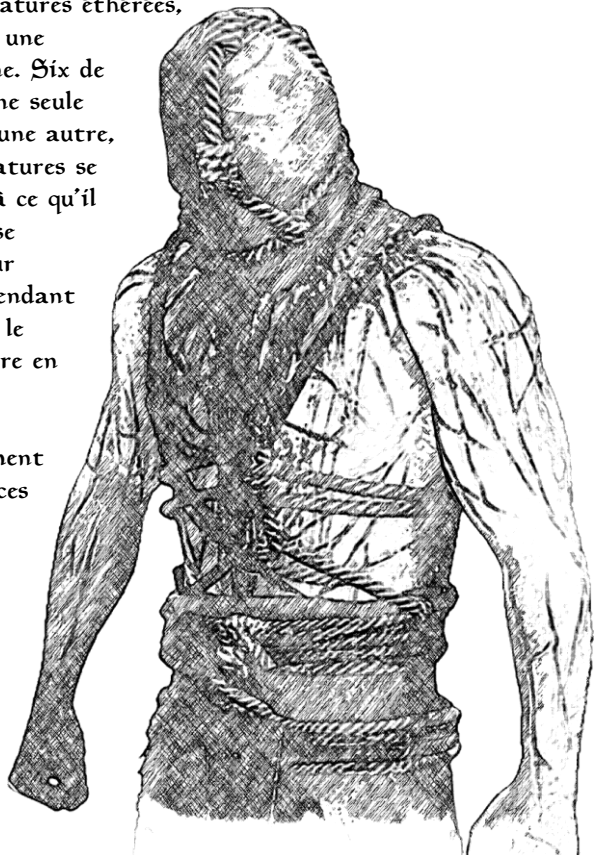
Habitat: Domaine von Èverec



Blizzard



Huile contre les spectres



---

# BARGHEST

Abstenez-vous du péché et des mauvaises actions, et si jamais la tentation du mal vous étreint, rappelez-vous quel triste sort ont connu les habitants des faubourgs de Wyzima, qui furent châtiés par une invasion de barghests !

– „Sermons pour toutes les occasions” Révérend Yomen de Tretogor

---

Les simples d’esprit prétendent que perpétrer les pires atrocités déchaînera le courroux des dieux, sous la forme de molosses spectraux appelés aussi “barghests” qui sévissent sur les routes à la nuit tombée. Aussi divine que puisse être leur origine, les barghests sont autant une menace pour les saints que pour les pécheurs, car ils attaquent sans distinction et avec une égale férocité. Les sorciers ne croient que rarement aux dieux, mais ils conviennent que les barghests existent bel et bien, et qu’ils sont toujours le fruit d’une enfilade d’événements tragiques survenus dans le passé. Pour eux, les barghests résultent d’une malédiction ou d’une concentration de volonté malfaisante.

Poussière de lune



Huile contre les spectres



Igni



Yrden



À l’instar des loups, les barghests sont plus redoutables en meutes. Ensemble, ils encerclent leur proie avant de lui bondir dessus et de la déchiqeter de leurs crocs. Si leur proie se défend trop ardemment, ils lui assènent un trait de feu spectral. Aussi rapides qu’agiles, ils n’ont aucun mal à esquiver les attaques portées contre eux. Ils ne peuvent être brûlés, mais le feu les blesse comme s’ils étaient de chair et de sang. Le signe d’Axii est également efficace contre eux.

---

Habitat: Toussaint



## PÉNITENT

Je suis rentré tout de suite, je me suis barricadé ... et là j'ai entendu une voix qui m'appelaît. Mikkjaaal, Mikkjaaal !

- Mikkjal, gardien du phare d' Eldberg

Il s'avéra que le monstre hantant l'île d'Eldberg et son phare était un spectre rare connu sous le nom de pénitent. Les lieux qu'il hante sont immédiatement nimbés d'un épais brouillard et de profondes ténèbres où se perdent à jamais les voyageurs imprudents. Pour vaincre un pénitent, il convient de rester constamment en mouvement afin d'éviter les coups de l'agile créature, capable de se matérialiser dans le dos de l'ennemi en un clin d'œil. Mais le plus important, c'est de découvrir ce qui relie le monstre à l'endroit qu'il hante et de briser ce lien dans les meilleurs délais.

Avec l'aide du gardien de phare, Geralt chassa la brume de l'île, puis expédia le pénitent dans un autre monde pour de bon. Les navires pouvaient à nouveau gagner le port d'Arinbjorn, et la bourse du sorceleur s'alourdit un peu.

habitat: Phare d'Eldberg

Variante : Spectre, Blême



Poussière de lune



Huile contre les spectres



Yrden



Quen



---

# SEPTRE

Avant de mourir, mettez vos affaires en ordre, dites adieu à vos proches, rédigez votre testament et excusez-vous auprès de ceux à qui vous avez causé du tort. Sinon vous ne quitterez jamais vraiment ce bas-monde.

– Paule Vikar, guérrisseuse, offrant ses conseils à un mourant

---

Prêtres et érudits débattent depuis toujours pour savoir si les âmes des défunts voyagent vers un autre monde après la mort: un monde où les attendrait joie ou souffrance éternelle. Les deux groupes s'accordent cependant sur un point : un esprit qui ne peut, pour une raison ou pour une autre, quitter notre monde après sa mort, se transforme inévitablement en spectre. Un sort peu enviable, à entendre leurs cris lugubres.

---

Poussière de lune



huile contre les spectres



Yrden



Quen



Habitat: Cryptes, catacombes, ruines



# LE SPECTRE DU TABLEAU

Bien souvent, un spectre est lié à un objet, une chose à laquelle il tenait de son vivant, ou à un lieu, comme l'endroit de sa mort. Dans tous les cas, la cause est la même : un lien émotionnel fort dans lequel le spectre puise de la force.

- Inigo Swann, „Au-delà du monde naturel“

En parcourant le domaine abandonné des von Everec, Geralt entra en contact avec le spectre d'une femme hantant la maison. L'esprit contrôlait le mobilier de la demeure et tout particulièrement les tableaux suspendus aux murs. Il passait librement d'une toile à l'autre, entrant par l'une et sortant par une autre. Au début, il tenta d'effrayer Geralt pour lui faire abandonner ses recherches, mais, constatant l'inutilité de cette stratégie, il finit par l'attaquer directement.

Huile contre les  
spectres

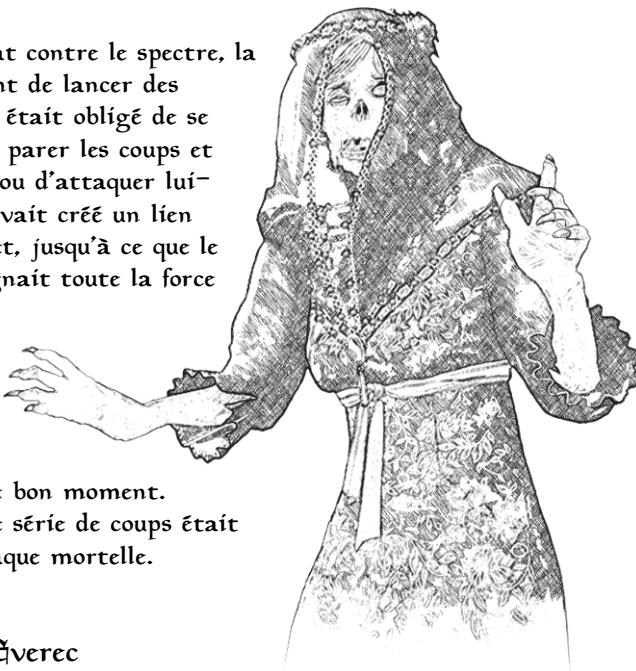


Yrden



Geralt dut livrer un rude combat contre le spectre, la rage de ce dernier lui permettant de lancer des attaques très agressives. Geralt était obligé de se montrer vif comme l'éclair pour parer les coups et n'avait pas le temps de souffler ou d'attaquer lui-même. Qui plus est, le spectre avait créé un lien avec les tableaux autour de lui et, jusqu'à ce que le sorcier rompe le ce lien, regagnait toute la force qu'il perdait.

La clef de la victoire contre le spectre du tableau fut de parer ses coups en n'attaquant que sporadiquement, en attendant le bon moment. Toute tentative pour porter une série de coups était sanctionnée par une contre-attaque mortelle.



Habitat: Domaine von Everec



---

# SPECTRE DE DAPHNÉ

Lors de son séjour à Toussaint, Geralt fut confronté à un cas étrange de gynodendromorphisme : en clair, une femme transformée en arbre. Lorsqu'on tranchait dans son écorce, il saignait. Et quand le vent bruissait dans ses feuilles, on entendait comme des sanglots étouffés. Geralt finit par découvrir que la magie était à l'œuvre, voire une malédiction. Et c'était sans nul doute le contrecoup d'un douloureux épisode ressurgi du passé de cette pauvre Daphné. L'amour de sa vie, un chevalier errant, s'était rendu chez la sorcière de la butte du Lynx pour ne jamais en revenir, la laissant à jamais éplorée.

→  
habitat: Toussaint



huiles contre les spectres



# BLÊME

Certains hommes ont de bonnes raisons d'avoir peur de leur ombre..

– Svargmitt, druide d'An Skellig



Poussière de lune



huile contre les spectres



Igni

Les monstres s'en prennent le plus souvent à ce que l'on appelle communément d'innocentes victimes : marchands tardifs, enfants imprudents, voyageurs isolés ou un peu trop curieux... Pourtant, le blême ne représente aucune menace pour ces individus. En effet, il s'attaque uniquement aux êtres les plus abjects et les plus méprisables, coupables d'un crime inavouable. Le blême apparaît à sa victime sous la forme d'une silhouette humanoïde de haute taille, drapée dans l'ombre et dotée de longues griffes acérées. Aux yeux du reste du monde, il est totalement invisible

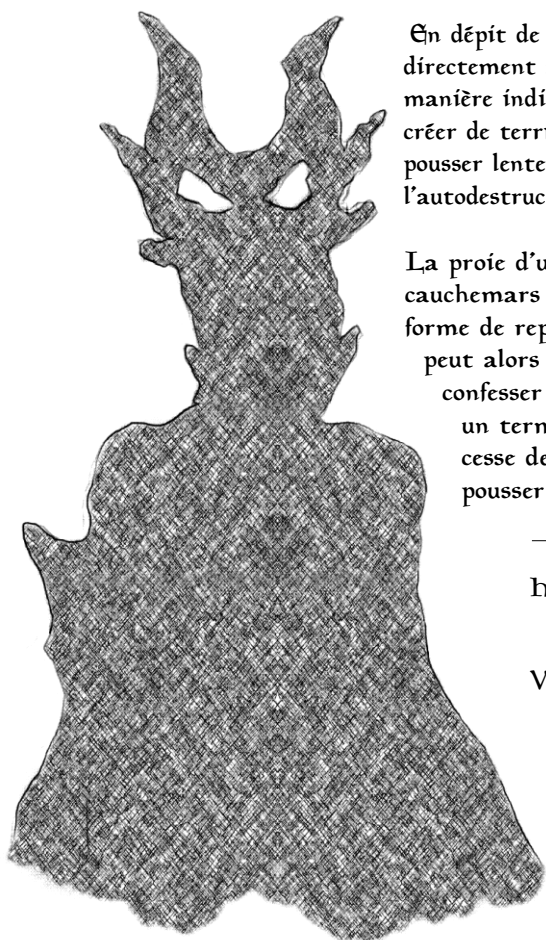
En dépit de ses griffes, le blême ne s'en prend jamais directement à sa victime. Il préfère saper sa volonté de manière indirecte, s'emparer de ses peurs les plus sombres pour créer de terrifiantes visions et lui murmurer à l'oreille pour la pousser lentement mais sûrement vers la folie, la violence et l'autodestruction.

La proie d'un blême est hantée chaque nuit par d'affreux cauchemars terriblement réalistes lui interdisant toute forme de repos. Sous l'effet de la fatigue et de la peur, elle peut alors supplier ou menacer d'invisibles fantômes, voire confesser publiquement ses crimes dans l'espoir de mettre un terme à ses souffrances. En vain, car le blême n'a de cesse de plonger sa victime dans la folie pure ou de la pousser au suicide.

→

habitat: Ancienne maison d'Udalryk à Spikeroog

Variante: Spectre



---

# SECTRE DE MIDI

Si les paysans interrompent leur labeur à midi, ce n'est pas pour se reposer à l'heure la plus chaude de la journée... C'est pour éviter les spectres de midi..

– Vlad Reymond, Coutumes paysannes

---

Lors des chaudes journées estivales, quand le soleil est proche de son zénith, on voit parfois apparaître une femme roussie par le soleil et vêtue d'une longue robe blanche. Il s'agit d'un spectre de midi, l'esprit d'une jeune femme décédée de mort violente à la veille de son mariage. Folle de douleur et de colère, elle erre dans les champs à la recherche de son amant infidèle ou d'une rivale déloyale et tue quiconque se dresse sur son chemin. Elle est souvent retenue en ce monde par un objet chargé d'émotions fortes, c'est pourquoi il ne faut jamais ramasser un anneau ou un voile déchiré trouvé dans un champ, mais au contraire s'en éloigner le plus vite possible.

Le spectre de midi hante uniquement des zones rurales et reste généralement à proximité du lieu de sa mort. Il s'attaque aux paysans ou à leurs enfants.

→  
Habitat: Champs

Variante : La Dame blanche



Poussière de lune



huile contre les spectres



Yrden



# LA DAME BLANCHE

Micko et sa bande ? Qui-sont ils ? Quatre gars, soiffards et bon à rien. Après quelques pintes, ils ont décidé d'aller se taper la Dame blanche, pour voir si ça allait la faire déguerpir.

- Conversation entendue dans un champ près de Novigrad



Poussière de lune



huile contre les spectres



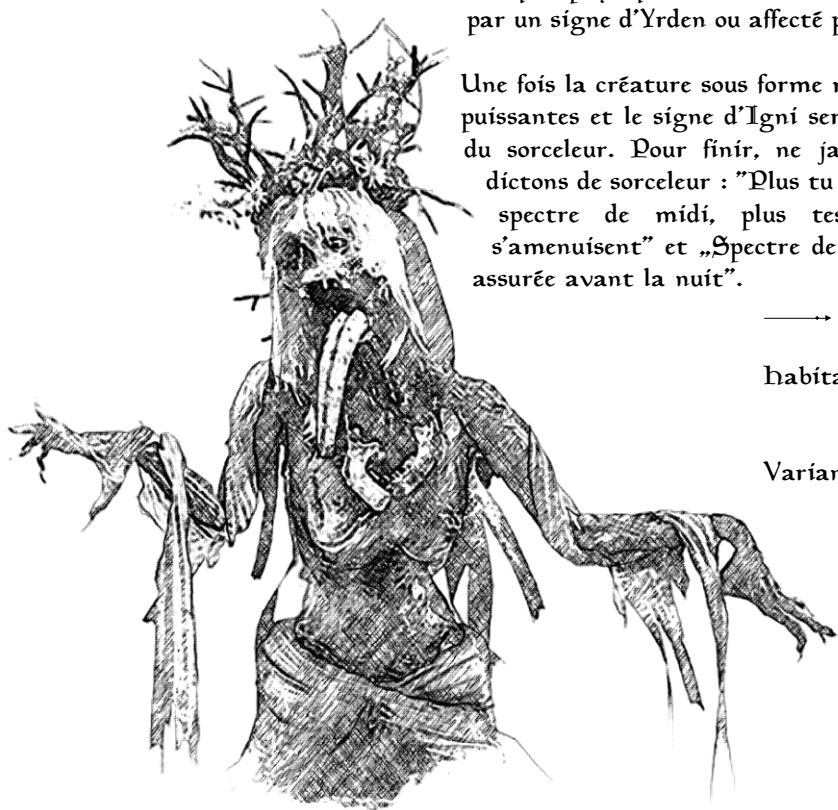
Igni

L'apparition qui hantait les champs à l'extérieur de Novigrad était en réalité un spectre de midi, retenue en ce lieu par une émotion puissante : amour, haine, colère, voire un mélange des trois. À l'instar de nombreux spectres de ce type, celui-ci était capable de créer des illusions de lui-même afin d'induire ses adversaires en erreur tout en regagnant de la vitalité. Par chance, ces mirages peuvent aisément être dissipés à la pointe d'une lame d'argent. À l'image de ses congénères, ce spectre adopterait sûrement une forme éthérée durant le combat afin de se prémunir contre les attaques physiques, à moins d'être préalablement piégé par un signe d'Yrden ou affecté par une bombe spéciale.

Une fois la créature sous forme matérielle, les attaques puissantes et le signe d'Igni seront les meilleurs amis du sorceleur. Pour finir, ne jamais oublier les deux dictons de sorceleur : "Plus tu combats longtemps un spectre de midi, plus tes chances de survie s'amenuisent" et „Spectre de midi au zénith, mort assurée avant la nuit”.

Habitat: Champs au sud des Faubourgs

Variante : Spectre de midi



# DÉMON PRÈS DU PUITS

Il porte une robe sale, de vrais haillons, et sa peau pend sur ses os. Et il hurle ... comme s'il souffrait.

– Odolan de Blanche fleur

Les habitants de Blanche fleur avaient connu plus que leur lot de malheurs. Les armées de passage les avaient empêchés de faire les semailles de printemps, un griffon enlevait leur bétail, puis, pour couronner le tout, voilà qu'un spectre de midi s'était mis à hanté le puits proche. Pas étonnant que les habitants se soient mis à qualifier ce dernier de démon. Le sorceur sentit que quelque chose liait le spectre à cet endroit, et que pour le renvoyer dans le monde des esprits, il devait d'abord découvrir son secret.

Lorsque se fut chose faite, il dut se préparer au combat, et un spectre de midi est un adversaire que l'on ne doit pas prendre à la légère. Il peut désorienter sa victime en l'aveuglant et en créant des doubles à son image. Ces doubles absorbent lentement l'énergie vitale de la victime pendant que leur maître reste intouchable. Afin de vaincre le spectre, le sorceur ne pourrait pas compter que sur son épée en argent. Il devrait aussi employer le signe d'Yrden pour le piéger et l'obliger à se matérialiser.

En général, les sorceurs ne ressentent pas grand-chose pour les monstres qu'ils tuent. Ils haïssent les plus cruels et sont repoussés par les plus répugnants, mais il arrive en de rares occasions qu'ils éprouvent de la sympathie pour un monstre. Et c'est exactement ce que Geralt ressentit pour le spectre de midi de Blanche fleur. Pendant longtemps, les pensées du sorceur furent hantées par la jeune femme transformée en monstre terrible à cause de sa mort affreuse et des ses puissantes émotions.

Poussière de lune



huile contre les spectres



Yrden



habitat: Fontaine dans le village abandonné

Variante : Spectre de midi

## SPECTRE DE MINUIT

Les spectres de minuit semblent si tristes... Je les crains, bien sûr, mais j'ai parfois pitié de ces âmes en peine.

- Aelline Altsparr, barde elfe

Comparé aux autres créatures de la nuit comme les katakans, les nosferatus ou les loups-garous, le spectre de minuit (et son cousin le spectre du couchant) semble presque inoffensif. Après tout, quel danger pourrait bien représenter cette femme pâle et flétrie vêtue d'une robe en lambeaux ? Le dicton "L'habit ne fait pas le moine" prend ici tout son sens, car le spectre de minuit est si dangereux qu'il vaut mieux éviter à tout prix de couper à travers champs en pleine nuit.

Comme le spectre de midi, le spectre de minuit est une créature rurale. Ses victimes sont le plus souvent des voyageurs imprudents, mais la légende veut qu'il se glisse parfois dans les fermes pour tuer les paysans dans leur sommeil.

Le spectre de minuit est immatériel, mais devient tangible pendant un très court instant lorsqu'il frappe son adversaire. S'il est affaibli, il projette plusieurs images de lui-même pour entourer son ennemi et saper son énergie vitale.

Sous sa forme immatérielle, un spectre de minuit est très difficile à blesser. Pour le forcer à s'incarner physiquement, il faut l'immobiliser à l'aide du signe d'Yrden ou le toucher avec une bombe Poussière de lune.

Variante : La Dame des bois

Poussière de lune



Huile contre les spectres



Yrden



# LA DAME DES BOIS

Alors... Ça veut dire que...  
Le spectre, c'est Zula ?

- Bolko, échevin de Hautbreuil

On dit que le véritable amour ne meurt jamais. Cette triste vérité est à l'origine du retour de Zula de Hautbreuil, qui, morte prématurément et incapable de trouver la paix éternelle, revint hanter son village sous la forme d'un spectre de minuit.

Ce type d'apparitions est particulièrement difficile à vaincre. Un spectre de minuit crée des illusions de lui-même afin de semer la confusion dans l'esprit de son adversaire. Il est de plus capable d'adopter une forme immatérielle le rendant invulnérable aux dégâts physiques. Le meilleur moyen de l'obliger à quitter cet état consiste à le piéger à l'aide du signe d'Yrden, immédiatement suivi du signe d'Igné une fois le spectre emprisonné. Et le plus important : n'engagez jamais le combat en pleine nuit, lorsque la nuit est à son zénith.

Sans l'arrivée de Geralt de Riv, sorcier de passage et à la bourse vide, ce monstre vengeur aurait sans doute fini par tuer les habitants jusqu'au dernier.

habitat: Près de Hautbreuil

Variante : Spectre de minuit

Poussière de lune



huile contre les spectres



Yrden



# UMBRA

Une umbra n'est rien d'autre qu'une conscience impure, rongée par la culpabilité et les crimes impunis. Un homme se vautre dans le péché avec des femmes volages, et son sommeil en est troublé. Alors il s'invente quelque fable sur une umbra ou un fantôme, et il s'en va geindre à la taverne.

– Sabine de Dal, mystique et prêtresse du prophète Lebioda

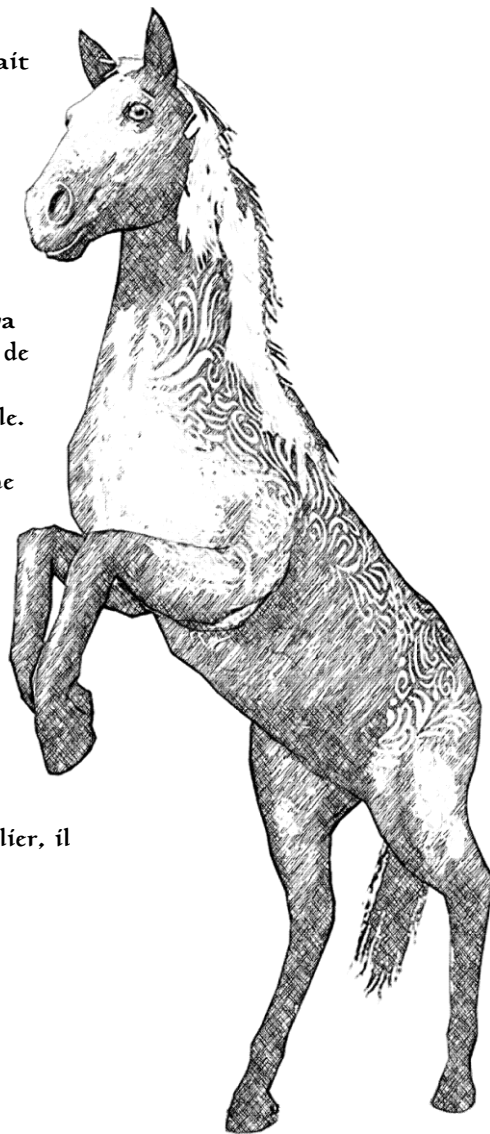
D'après certains philosophes, tout ce que l'on fait dans sa vie laisse une empreinte indélébile dans la trame délicate dont notre âme est tissée. Les actes malveillants, surtout à l'encontre de créatures innocentes, sont autant de cicatrices de l'âme, qui en reste torturée, même après la mort.

Tandis qu'il voyageait à Toussaint, Geralt observa que ces croyances populaires n'étaient pas dénuées de bon sens. Ainsi, il rencontra une ermite dont le sommeil était troublé par quelque fantôme invisible.

Geralt conclut que le fantôme en question était une umbra, le fantôme d'un chevalier trépassé depuis peu qui avait commis de terribles exactions et qui visitait l'ermite pour obtenir le pardon. Sous sa forme spectrale, il buvait son sang et la dépouillait peu à peu de sa force vitale.

L'umbra se manifestait à l'ermite sous la forme d'un cheval, car son tort était d'avoir cinglé sa monture jusqu'à la tuer. L'esprit du chevalier ignorait tout du rôle funeste qu'il avait joué dans l'autre monde.

Geralt pressentit que pour apaiser l'âme du chevalier, il devait lui accorder son pardon au nom de l'ermite.



huile contre les spectres



---

# VIERGE DE LA PESTE

Les patients semblent pris d'hallucination collective. Ils parlent d'une femme couverte de croûtes et de furoncles et entourée de rats. Les visions persistent même après une forte dose de jusquiame noire et de pavot.

- Notes de Joachim von Gratz, hôpital de Vilmerius de Novigrad

---

Dans les régions ravagées par la peste, un esprit apparaît parfois sous la forme d'une femme aux chairs décomposées suivie d'une myriade de rats. Nul ne peut dire si ce spectre est à l'origine de la peste ou s'il est simplement attiré par la maladie comme un papillon par une flamme. Une chose est certaine, cependant : il aime infliger d'insupportables souffrances et se repaît des cris de douleur de ses victimes.

Nombre sont ceux qui doutent de l'existence des vierges de la peste, aussi connues sous le nom de pestas. On n'a recensé que deux témoignages concernant de telles créatures, chaque fois au cours d'une épidémie.

Comme son nom l'indique, la vierge de la peste apparaît toujours sous les traits d'une femme, sans que l'on sache vraiment pourquoi. À l'instar des autres spectres, elle semble liée aux puissantes émotions suscitées par une maladie longue et douloureuse.

Nul ne sait vraiment comment combattre une vierge de la peste, bien que l'on puisse penser qu'elle partage les faiblesses des autres spectres. Quoi qu'il en soit, elle représente un danger qu'il est impossible d'ignorer, même pour un sorcier immunisé contre les miasmes néfastes qu'elle transporte.

huile contre les spectres



Yrden



---

Habitat: Champs

# RAÏPONCE

Eh bien, puisque cette chevelure n'a l'air de plaire à nul chevalier en rutilante armure, autant lui trouver une utilité.

- Les ultimes paroles de Raïponce

Tout le monde sait que les histoires d'amour peuvent très mal finir, mais on n'imagine guère que des princesses de contes de fées créées pour vivre et revivre une fin heureuse puissent être logées à pareille enseigne. À son grand dam, Raïponce devint l'héroïne d'une bien improbable tragédie. Lorsque les filles du duc eurent grandi et que la Contrée des Mille Fables fut sens dessus dessous, Raïponce, dont le prince ne vint jamais, souffrit grandement de sa solitude, au point de se pendre un jour à ses propres mèches. Après sa mort, son fantôme subsista pour hanter le château où elle avait vainement attendu son prétendant.

huile contre les spectres



Yrden



habitat: La Contrée des Mille Fables



---

# BANShEE

sachez que vous gonflerez les rangs des morts dès la nuit prochaine.

Les banshees hurlent et tempètent,  
et si vous entendez leur plainte,

– Mendiant de Dun Dâre

---

Les rumeurs d'antan prétendent que les banshees sont les esprits de femmes piégées entre la vie et la mort en raison d'expériences traumatiques. Leurs lamentations seraient l'augure funeste d'une mort imminente et inéluctable, bien qu'on prétende qu'elles ne s'en prennent pas aux vivants eux-mêmes. La plupart du temps, elles se manifestent sous la forme de femmes à la peau blafarde, le visage fané et strié de larmes, le corps pareil à un cadavre.

huile contre les spectres



---

Habitat: Ruines du temple Danamebi,  
Amphithéâtre Seidhe Llygad,  
Ruines de Tesham Mutna





---

# CRÉATURES HYBRIDES

---

Erynia

Griffon

harpie

Mélusine

Sirène

Succube

# ERYNIA

Un marchand m'a un jour traitée d'erynia. Naturellement, je l'ai immédiatement téléporté dans un de leurs nids afin qu'il puisse constater par lui-même l'absurdité de sa comparaison.

- Lytta Neyd alias Corail, magicienne

Aussi surprenant que cela puisse paraître, l'erynia de Skellige est encore plus repoussante et dangereuse que sa cousine la harpie. Bien qu'elle apprécie tout particulièrement la charogne bien faisandée, elle ne dédaigne pas la chair humaine fraîche lorsque l'occasion se présente.

À l'instar des harpies et des chichigas, les erynias misent sur leur maîtrise des airs pour fondre sur leur proie. Elle tournoient en visant en priorité la jugulaire, les yeux et les organes vitaux pour saigner à blanc leur malheureuse victime.

Un petit vol d'erynias peut ainsi venir à bout d'une créature plus grande et plus forte, mais mal préparée à affronter une nuée d'adversaires.

Habitat: Skellige

Variante : harpie

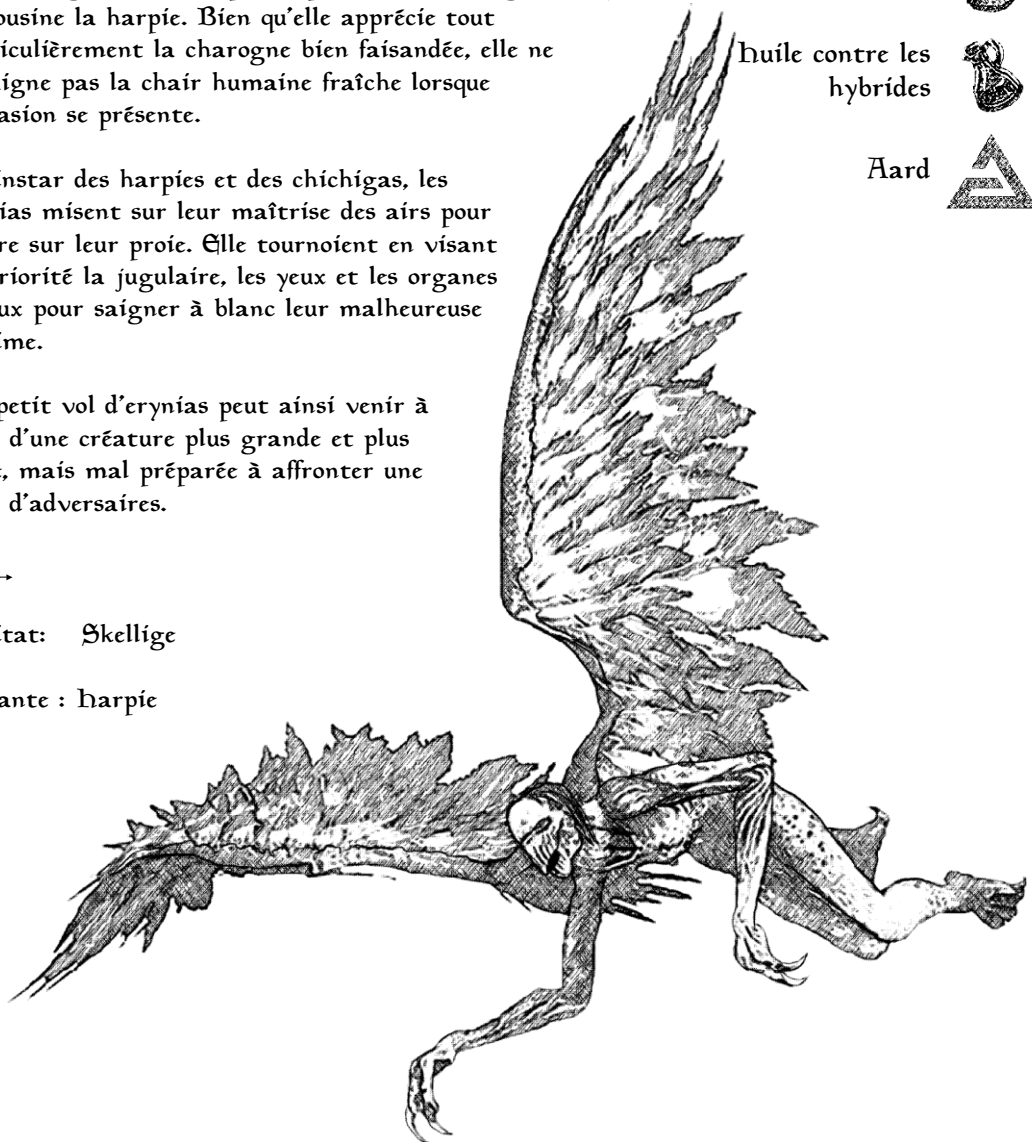
Ruche



Huile contre les hybrides



Aard



---

# GRIFFON


“Je vous jure, c’était une bête mi-aigle, mi-chat, comme sur le blason du seigneur. Sauf que celle-ci portait pas un sceptre, mais une de mes vaches.”

- Témoin anonyme d’une attaque de griffon

---

Le griffon était autrefois confiné aux zones montagneuses, où il se nourrissait de marmottes et de chèvres sauvages. Il a cependant trouvé sur les terres habitées par les humains une abondance de proies faciles : vaches, moutons... voire bergers à l’occasion. Cette créature mi-aigle, mi-félin est ainsi devenue en quelques années l’un des pires fléaux des royaumes du Nord. Le griffon royal et l’archigriffon, deux sous-espèces plus redoutables encore, sont la hantise des paysans.

Ruche 

huile contre les hybrides 

Aard 

---

Habitat: hautes terres vierges,  
Sommets inaccessibles

Variante : Archigriffon



**hARPIE** En général, les monstres ne s'intéressent pas aux richesses humaines, mais pour une harpie, tout ce qui brille est d'or.

- Letho, sorcelleur de l'école de la vipère

Non contente d'être d'une laideur repoussante, la harpie (tout comme sa cousine la chichiga) dégage une odeur pestilentielle, savoureux mélange de pourriture et d'excréments. Même les rats, pourtant habitués à vivre parmi la matière fécale et les débris, évitent soigneusement les nids de harpie.

Les harpies installent le plus souvent leur nid sur les hauteurs, au sommet d'une falaise ou d'un ravin rocailleux par exemple. Cadavres d'humains ou d'animaux, plumes sur le sol et longues traînées de fiente sont autant de signes révélateurs de la présence de harpies.

Harpies et chichigas vivent en groupe pouvant compter jusqu'à une vingtaine d'individus. Plutôt craintives par nature, elles défendent cependant féroceement leur nid et attaquent sans hésiter si elles sont en supériorité numérique.

Habitat: hauts plateaux

Variante : Erynia

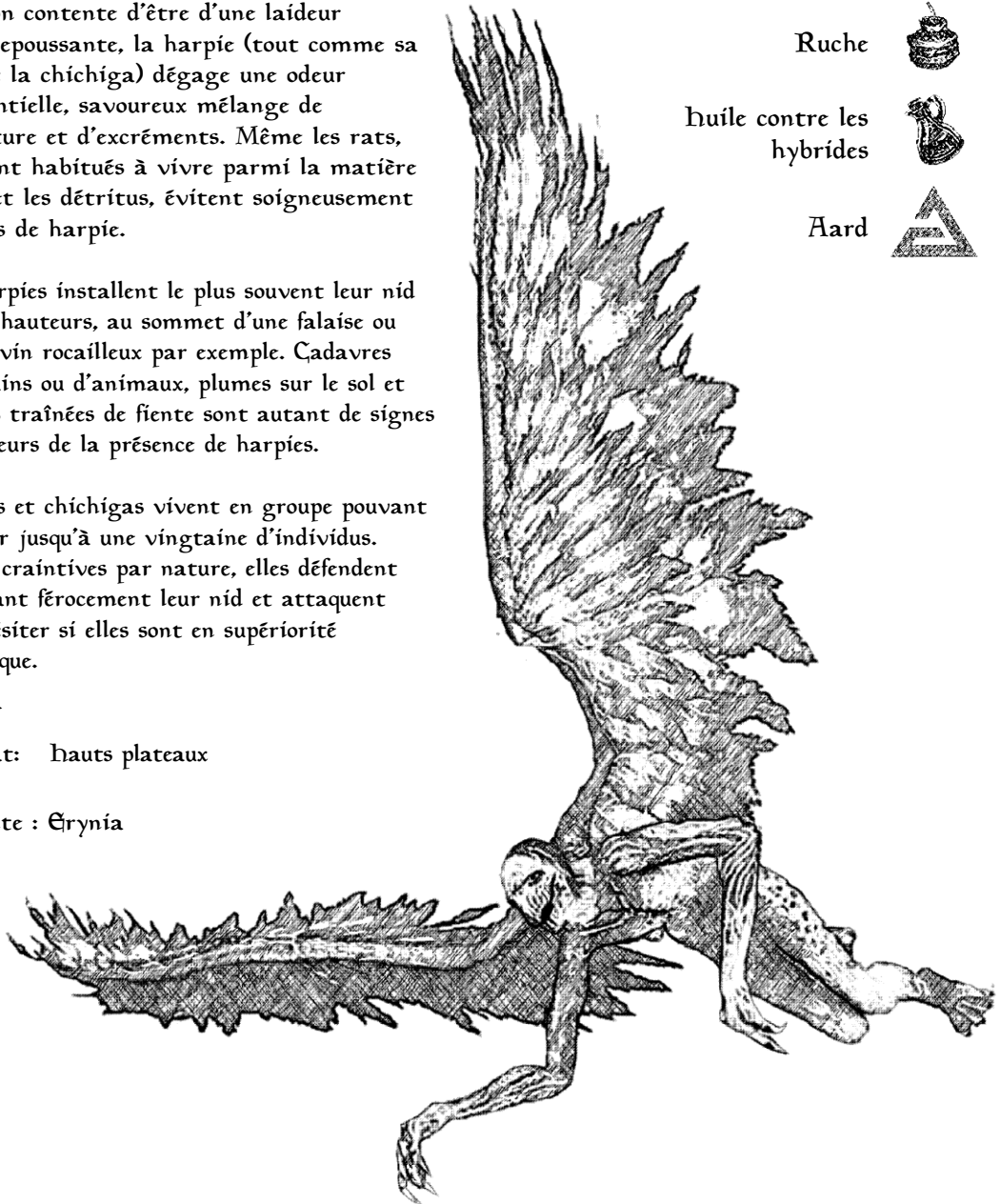
Ruche



huile contre les hybrides



Aard





# MÉLUSINE

J'ai vu... une ombre... De grandes ailes, comme un nuage qui passe dans le ciel. Ensuite, je l'ai entendu crier.

- Britt de Svorlag

Un vaste réseau de cavernes s'étend sous les montagnes de Skellig, près du village de Svorlag. Depuis des générations, les villageois évitaient ces cavernes comme la peste, sachant qu'elles abritaient une échidna sanguinaire du nom de Mélusine.

Cette terrifiante créature avait autrefois fait l'objet d'un culte. Le sorcier avisé n'était néanmoins pas dupe. Il avait affaire à un monstre redoutable,

certes, mais un monstre tout de même. Une créature qu'il avait été formé à exterminer. Pour ce faire, il lui faudrait recourir à des carreaux de la meilleure facture qui soit, à sa fidèle épée en argent, et se fier à sa dextérité innée.



Habitat: Svorlag

Variante : Sirène

Ruche



huile contre les hybrides



Igni



Aard



# SIRÈNE

Une fois en mer, si tu entends une douce voix de femme portée par le vent, change de cap immédiatement. Immédiatement, tu comprends ? Même si tu dois faire voile sur une tempête, change de cap.

– Arike d’Hindarsfjall, conseil donné à son fils avant son premier voyage en mer

Tel un chasseur se servant d’un appeau pour attirer sa proie, la sirène et la lamie utilisent leur corps pour piéger leurs malheureuses victimes. Elles peuvent toutes deux se métamorphoser en magnifiques jeunes femmes dotées d’une queue de poisson argentée à la place des jambes. Un marin assez naïf pour les approcher ne tarde cependant pas à découvrir leur vraie nature : leur bouche pulpeuse devient une mâchoire garnie de crocs pointus, tandis que leur douce étreinte se transforme en un mortel étau.

D’après la légende, sirènes et lamies étaient autrefois bienveillantes envers les hommes et s’accouplaient même parfois avec certains marins. Aujourd’hui cependant, leur animosité ne fait aucun doute et il est plus prudent de les attaquer à vue.

Les sirènes et les lamies (leurs dangereuses cousines) chassent en bancs et sont capables de se déplacer sans effort dans l’eau comme dans les airs.


Elles sont cependant sans défense au sol, c’est pourquoi il est recommandé de viser en priorité leurs ailes membraneuses afin de les contraindre à se poser. Elles sont par ailleurs sensibles au signe d’Igni. Attention cependant, car une sirène menacée peut pousser un cri strident qui étourdit ses adversaires, les laissant à la merci de ses sœurs.

→

habitat: Le long des côtes de Velen, Novigrad et Skellige

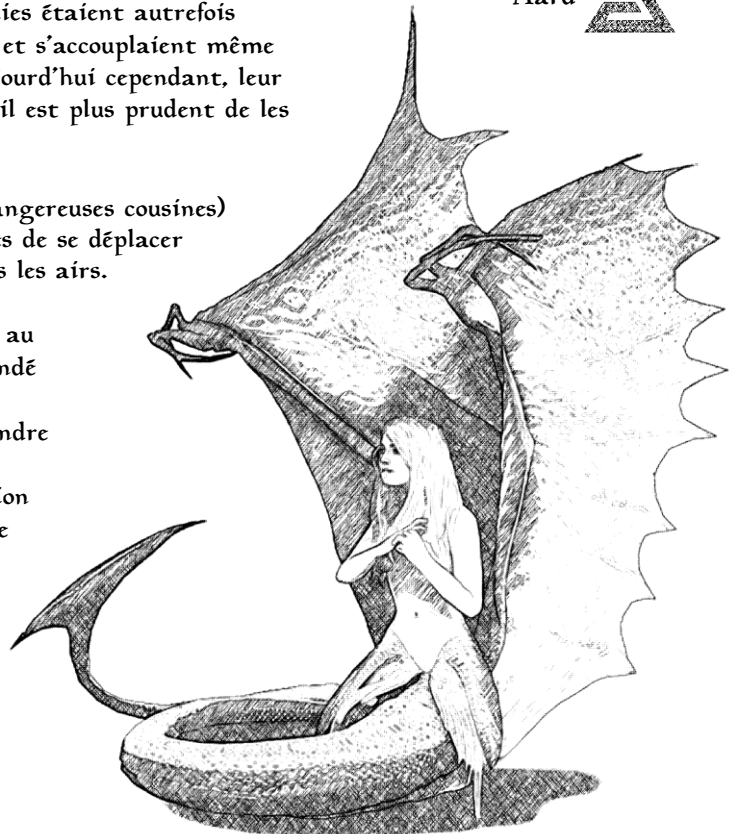
Variante : Mélusine

Ruche 

Huile contre les hybrides 

Igni 

Aard 



---

# SUCCUBE

Encore ?! Madame, je vous assure, je suis épuisé !

- Lester de Smallton à une succube, quelques jours avant de faire vœu de chasteté

---

Contrairement aux autres monstres, les succubes et les ménades n'éprouvent aucune animosité envers les humains. Elles sont en fait animées par une unique motivation : un insatiable désir sexuel, qui les pousse à chercher l'accouplement avec tout individu humanoïde qu'elles rencontrent. Aussi doux soit le danger représenté par ces créatures, il n'en est pas moins bien réel : leur inapaisable appétit sexuel a poussé plus d'une malheureuse „victime“ vers la mort et la folie.

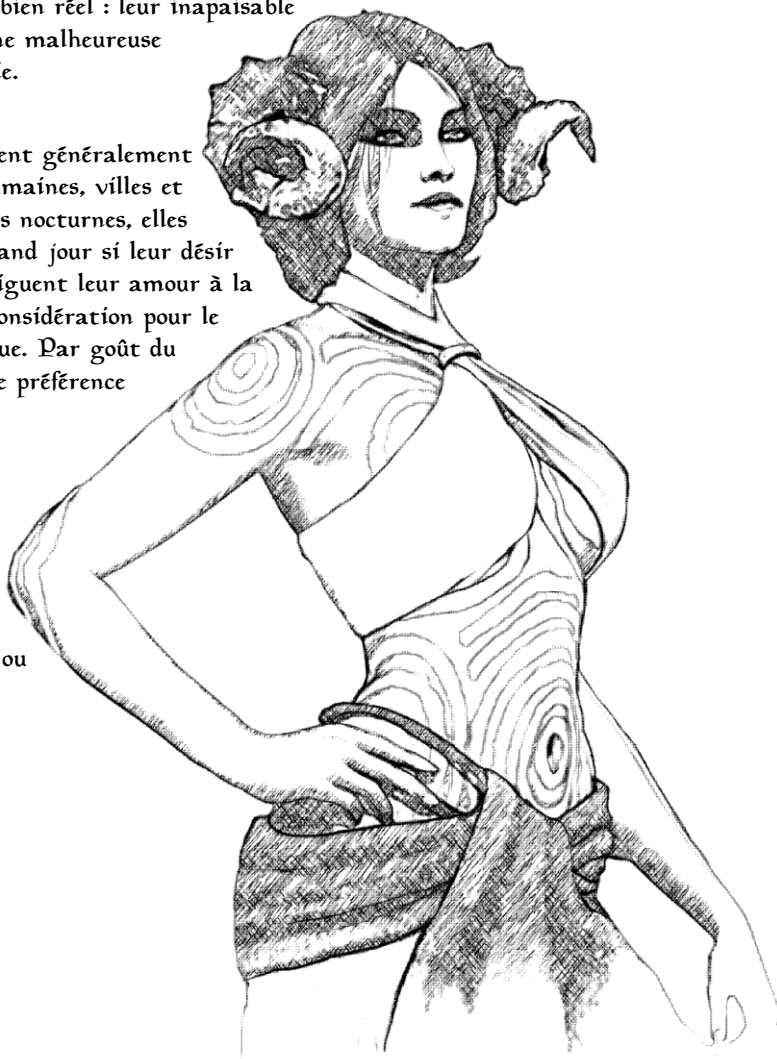
Les succubes et les ménades vivent généralement à proximité des installations humaines, villes et villages en particulier. Créatures nocturnes, elles peuvent néanmoins sortir au grand jour si leur désir se fait trop pressant. Elles prodiguent leur amour à la première personne venue, sans considération pour le sexe, l'âge ou l'apparence physique. Par goût du jeu, certaines succubes ciblent de préférence les hommes d'église.

Bien que pacifique, une succube n'en n'est pas moins capable de se défendre. Ses bras menus dissimulent une force peu commune et elle peut aisément briser des os d'un coup de corne ou de sabot.

Huile contre les  
hybrides



Quen





---

# INSECTOÏDES

---

Arachnomorphe  
Bourdon endriague  
Endriague ouvrière  
Endriague guerrière  
Kikimorrhe ouvrière  
Kikimorrhe guerrière  
Arachas  
Arachas cuirassé  
Arachas venimeux  
harrisi  
Scolopendromorphe  
Veuves Pâles

## ARACHNOMORPHE

Jamais avec la mouche l'araignée ne doit coucher.

- Proverbe ophiri

Un dicton semblable pourrait devenir populaire dans notre région au sujet des arachnomorphes et de tout ce qui s'avère incapable de les fuir, c'est-à-dire quasiment toutes les créatures du monde. Certes, les laboureurs et les bûcherons n'ont pas à les craindre durant leurs activités quotidiennes, car les arachnomorphes, lointains cousins des araignées ordinaires issus de la Conjonction, préfèrent largement les grottes sombres et profondes ou les marais humides et peu fréquentés. Cependant, toute personne tombant nez à nez avec eux ferait mieux d'avoir la conscience tranquille et d'avoir mis ses affaires en ordre, car sa vie est sur le point de s'achever. En effet, même le plus rapide des hommes ne saurait les distancer et seuls quelques rares sorciers ont une chance de les éliminer. Plus agressifs et dangereux encore sont les arachnomorphes colossaux, qui s'avèrent capables de dévorer un bœuf entier en quelques secondes.

Huile contre  
les insectoïdes



Aard



Axii



Habitat: Dans des grottes profondes et les  
landes reculées, heddel,  
Fosse de Gangresang,  
Domaine von Eneverc



---

# BOURDON- ENDRIAGUE

Le mâle endriague passe sa vie à se battre dans le seul but de féconder la femelle. Quelle que soit l'espèce, les hommes sont toujours les mêmes...

- Evelyn Harker, Herboriste

---

Le mâle endriague, aussi appelé „bourdon“, est une créature vorace qui semble passer le plus clair de son temps à manger, se battre et se reproduire. Pourtant, lorsqu'il s'aventure hors du nid, c'est un chasseur très agressif et particulièrement dangereux.

Huile contre  
les insectoïdes



L'oriot doré

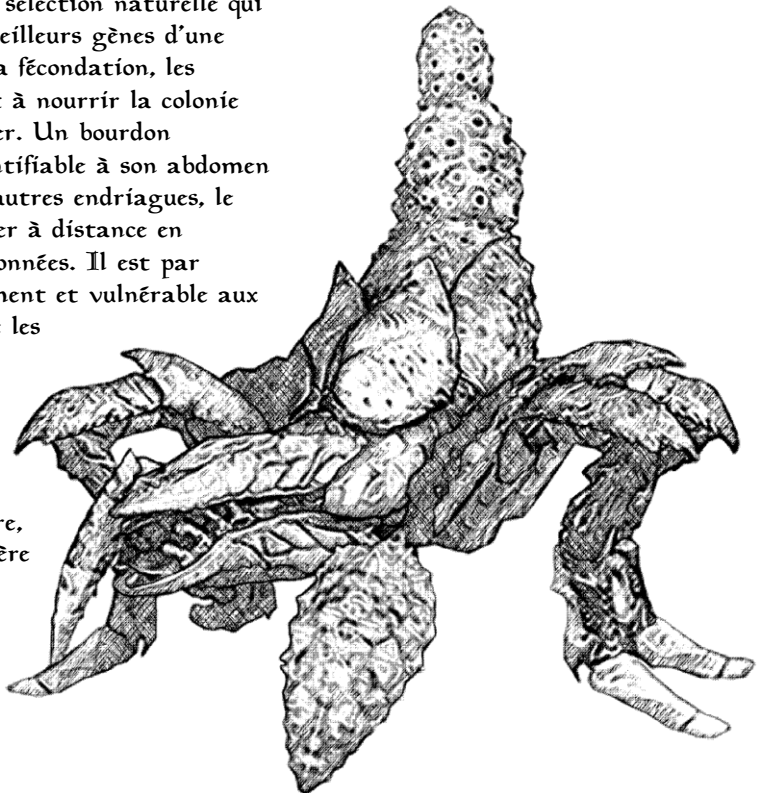


Le bourdon endriague a une espérance de vie très courte. Il meurt à l'automne en fécondant la reine et consacre le reste de sa vie à défendre le territoire de la colonie. Seuls les bourdons les plus forts survivent à ces combats, une sélection naturelle qui assure la transmission des meilleurs gènes d'une génération à l'autre. Après la fécondation, les bourdons sont tués et servent à nourrir la colonie pendant les longs mois d'hiver. Un bourdon endriague est facilement identifiable à son abdomen conique. Contrairement aux autres endriagues, le bourdon est capable d'attaquer à distance en projetant des pointes empoisonnées. Il est par ailleurs insensible au saignement et vulnérable aux armes enduites d'huile contre les insectoïdes.

---

Habitat: Forêts

Variante : Endriague guerrière,  
Endriague ouvrière





# ENDRIARGUE OUVRIÈRE

Moi qui croyais que les ouvrières étaient inoffensives...  
Ça m'apprendra.

– Jeanne au pied bot, chasseuse

Les ouvrières sont de loin la caste la plus représentée au sein d'une colonie endriargue. Elles construisent les nids et les cocons, approvisionnent la colonie en nourriture et prennent soin des oeufs et des larves. Face au danger, elles appellent généralement les guerrières à la rescousse, mais sont néanmoins parfaitement capables de se défendre.

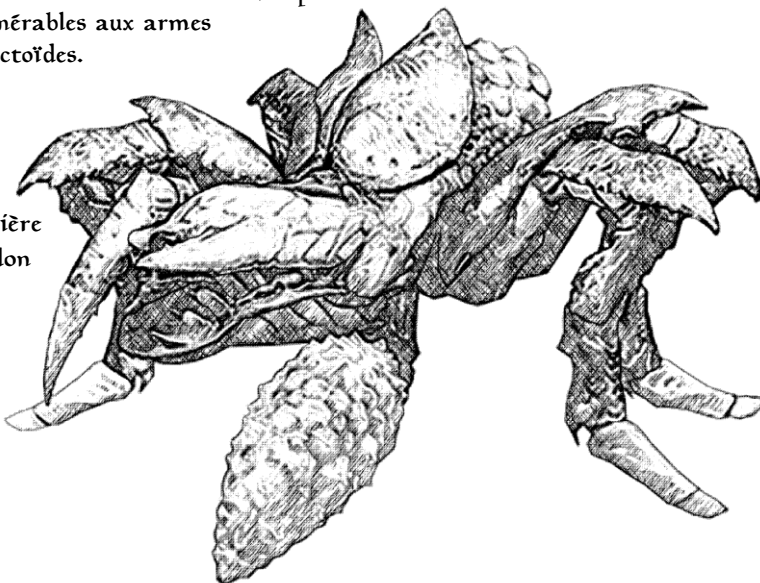
huile contre  
les insectoïdes 

Loriot doré 

Les endriargues ouvrières se déplacent le plus souvent en petits groupes d'une demi-douzaine de membres. En dépit de leur lenteur apparente, elles sont capables d'attaques fulgurantes lorsqu'elles sont menacées. Comme toutes les endriargues, les ouvrières sont venimeuses. Leur morsure est toxique, de même que les excroissances osseuses aux extrémités de leurs membres. Elles peuvent par ailleurs cracher de l'acide sur plusieurs mètres. Leur tactique habituelle consiste à encercler leur ennemi pour l'attaquer simultanément de tous côtés. De par leur nature, elles sont très vulnérables aux armes enduites d'huile contre les insectoïdes.

Habitat: Forêts

Variante : Endriargue guerrière  
Endriargue bourdon





---

# ENDRIARGUE GUERRIÈRE

Vous avez peur de ces endriargues ? Attendez un peu de voir leurs guerrières.

– Klaus Altman, forestier

---

Les hordes d'endriargues ouvrières sont capables de venir à bout de la plupart des menaces, mais lorsqu'un adversaire trop coriace se présente, la colonie envoie ses guerrières, plus grandes et plus puissantes. Cette caste ne vit que pour se battre, qu'il s'agisse de défendre les frontières de la colonie ou de conquérir de nouveaux territoires.

Huile contre  
les insectoïdes



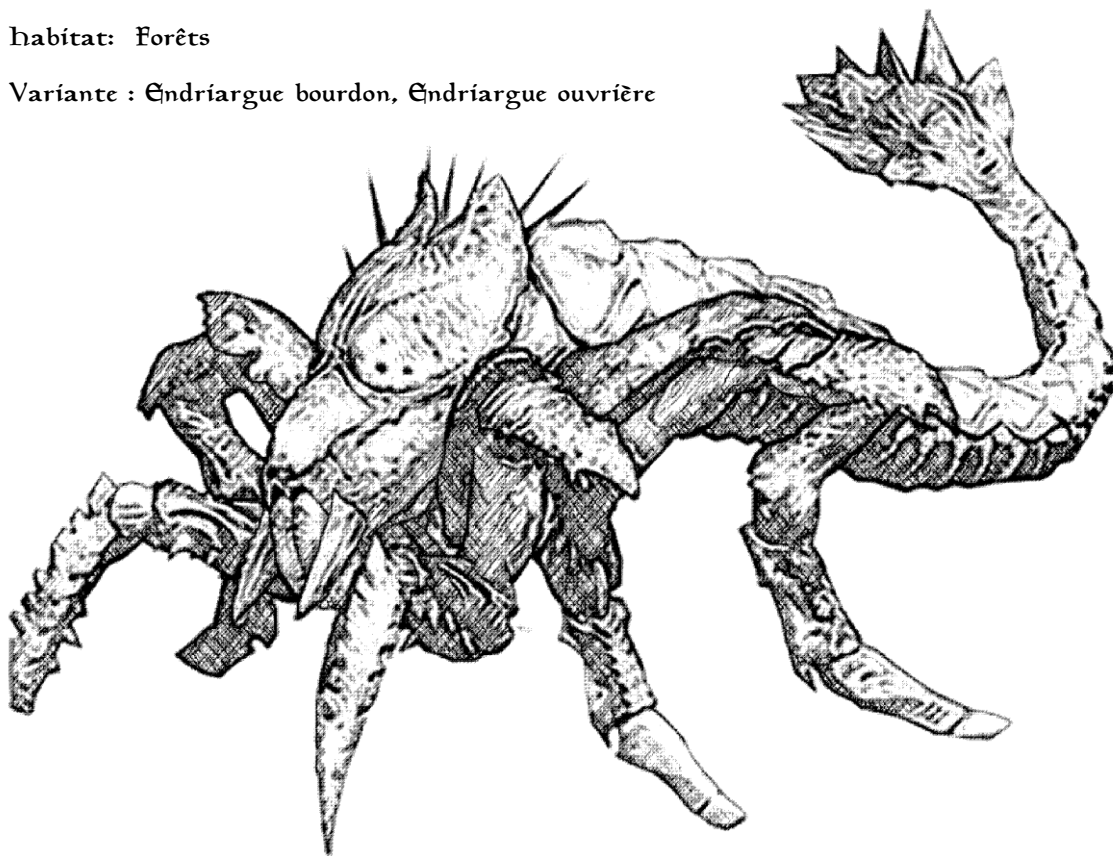
Loriot doré



---

Habitat: Forêts

Variante : Endriargue bourdon, Endriargue ouvrière



# OUVRIÈRES KIKIMORRHES

Le vieux fou est revenu tout maculé de noir et de bleu, proclamant à qui voulait l'entendre que des kikimorrhes l'avaient attaqué dans les bois. Pour qui est-ce qu'il me prend ? Ses compères l'avaient un peu malmené parce qu'il avait triché au gwynt. Si ça avait été des kikimorrhes, il y serait resté... et là au moins, j'aurais la paix.

– Lavinia, femme d'un aubergiste de Beauclair

Les kikimorrhes se forment en colonies, ce qui les apparente aux insectes communautaires, comme les fourmis. Une colonie kikimorrhe est dirigée par une reine et organisée selon ce qui ressemble à une hiérarchie sociale. Les ouvrières kikimorrhes se chargent de trouver de la nourriture et de la rapporter au nid, tandis que les guerrières protègent la colonie.

N'importe qui pourrait venir à bout d'une ouvrière seule, mais il est rare d'en trouver des spécimens isolés. En effet, les ouvrières se déplacent habituellement en groupes d'environ dix membres. La seule défense offerte aux individus normaux confrontés à un essaim de kikimorrhes, c'est la fuite... et encore, rien ne garantit qu'elle donne des résultats.

Les ouvrières kikimorrhes se plient aux instructions données par les guerrières. Sur leur ordre, un groupe d'ouvrières peut se mettre à creuser des tunnels non loin d'une proie pour mettre en œuvre une attaque surprise d'envergure. Mais si vous éliminez la guerrière qui commande aux ouvrières, elles se disperseront et cesseront de creuser. Les ouvrières kikimorrhes sont plus rapides et agiles que les guerrières.

Habitat: Toussaint

Variante : Kikimorrhe guerrière



huile contre  
les insectoïdes



Miel blanc



Igni



---


# GUERRIÈRES KIKIMORRHES


C'est ainsi que la princesse kikimorrhe rallia ses loyales sœurs et elles s'en furent. Ensemble, elles chargèrent l'ennemi qui s'efforçait d'attenter à leur reine. "La princesse kikimorrhe et les géants des montagnes"

– Cornelius Briggs (conte pour enfants nain, extrait)

---

On ignore comment les kikimorrhes s'y prennent pour communiquer entre elles. L'extrême toxicité des sujets autopsiés compromet les recherches. Les érudits ont déterminé que les kikimorrhes ne possédaient pas d'organe auriculaire apparent. Dans son traité, "Un microscope parmi les monstres", le comte di Salvaress, chercheur amateur de son état, a formulé la théorie selon laquelle les kikimorrhes posséderaient un odorat particulièrement développé et qu'elles utiliseraient des particules aériennes indétectables à l'œil humain pour communiquer entre elles. Cette théorie reste encore à confirmer.

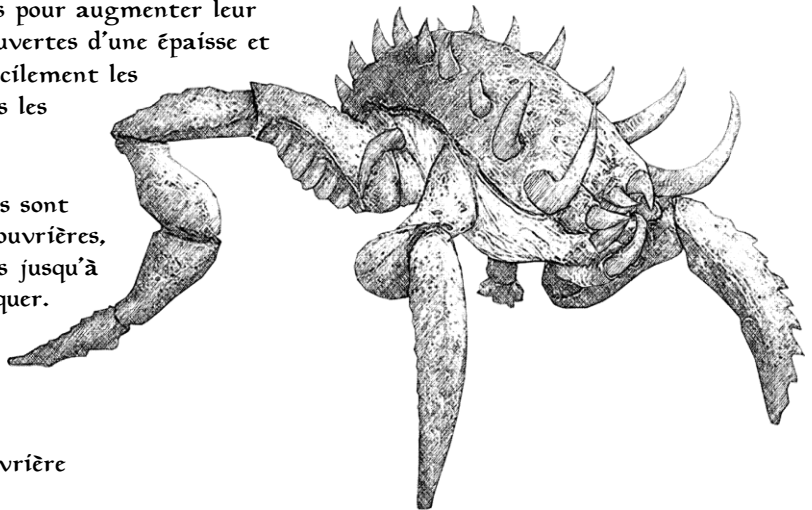
Huile contre  
les insectoïdes 

Miel blanc 

Igni 

Les guerrières kikimorrhes défendent leurs nids contre les assaillants. Elles attaquent un peu plus lentement que les ouvrières kikimorrhes. Elles peuvent cracher des jets de venin caustique à une grande distance et bondir pour attaquer. Ce venin est unique dans la mesure où il réagit avec le corps des sorceleurs pour augmenter leur intoxication. Elles sont couvertes d'une épaisse et solide armure, qui dévie facilement les coups, même ceux des épées les mieux aiguës.

Les guerrières kikimorrhes sont protégées par des nuées d'ouvrières, qui obéissent à leurs ordres jusqu'à ce qu'elles se fassent éradiquer.



---

habitat: Toussaint

Variante : Kikimorrhe ouvrière

# ARACHAS

N'arache aen woed endicen [Ne réveillez pas l'arachas qui dort.]

- Proverbe elfe

**P**inces puissantes, crocs acérés et glandes de venin mortel : tel est le terrible arsenal de l'arachas. Grand prédateur d'humains et d'animaux de ferme, l'arachas est une source de revenus réguliers pour la plupart des sorceleurs.

Originnaire du lointain sud, cette espèce envahissante a migré vers le nord au fil du temps, s'adaptant progressivement au climat plus humide et aux températures moins clémentes. Aujourd'hui parfaitement à son aise au milieu des bois et des marais, l'arachas se terre sous une épaisse couche de boue et de mousse pour hiberner durant l'hiver. Pour protéger son abdomen, sac fragile et vulnérable, il utilise souvent un tronc d'arbre mort.

Immobile, il se fond alors parfaitement dans la végétation pour mieux surprendre ses proies. Lorsqu'il chasse, il commence généralement par cracher son venin pour affaiblir sa victime avant de l'immobiliser à l'aide d'appendices préhensiles pour finalement l'écraser sous ses pincés.

**habitat:** Forêts humides et marais

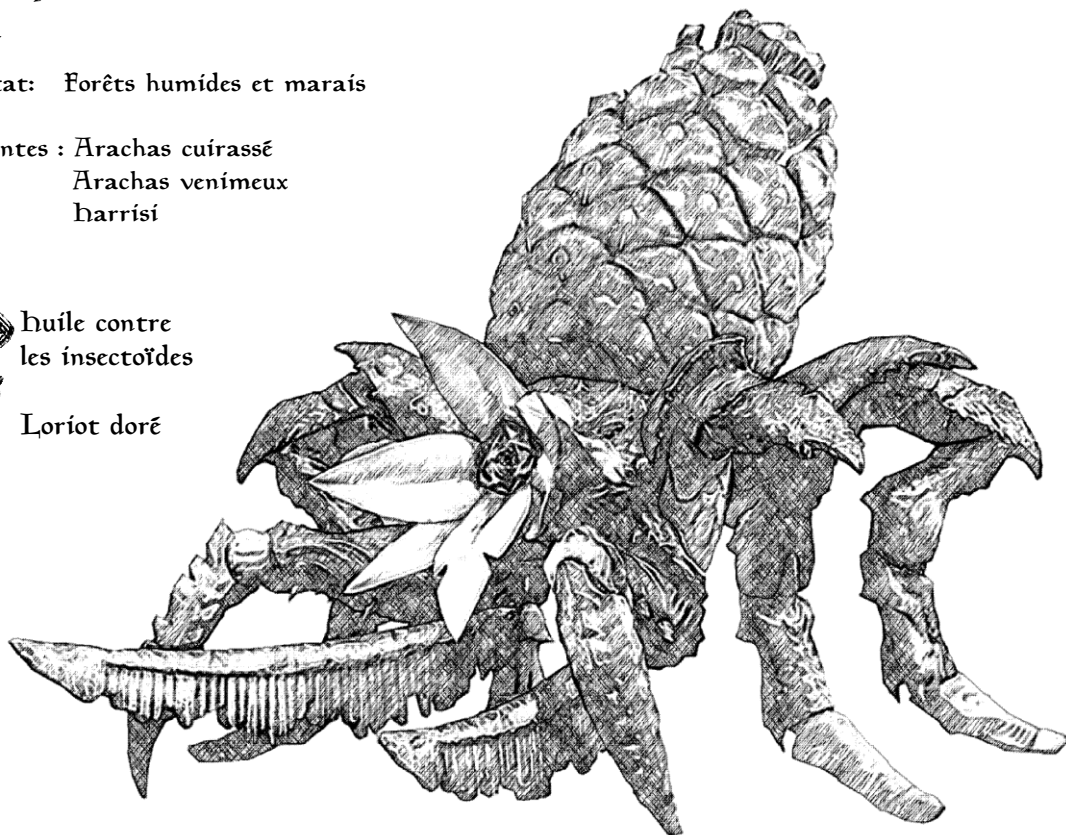
**Variantes :** Arachas cuirassé  
Arachas venimeux  
harrisi



huile contre  
les insectoïdes



Loriot doré



---

# ARACHAS CUIRASSÉ

„Les clients comme lui, on les appelle des „arachas cuirassés“. De vrais durs à l'extérieur, mais dès qu'ils se retrouvent à poil, ils deviennent doux comme des agneaux.“

– Lisa la Chaude, prostituée de Maribor

---

La seule véritable faiblesse d'un arachas est son abdomen souple et fragile. Si les arachas communs protègent cette zone sensible avec une souche creuse, l'arachas cuirassé est un mastodonte qui charge ses victimes tête baissée pour les renverser avant de dévorer leur cadavre broyé.

Comme tous les arachas, il crache un venin mortel, il est donc fortement recommandé d'ingérer une potion de Lorient doré avant de l'affronter.

Par ailleurs, un sorcier avisé préparera une réserve conséquente de potions des soins et de carreaux d'arbalète en prévision d'un combat long et épuisant.

---

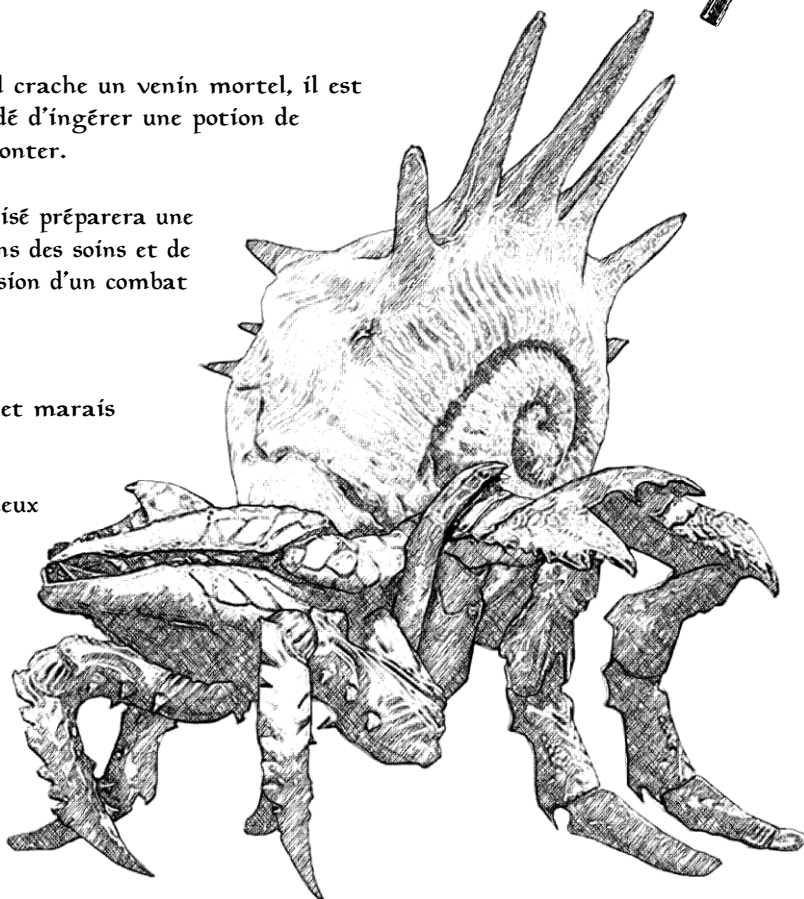
Habitat: Forêts humides et marais

Variantes : Arachas  
Arachas venimeux  
Harrisí

Huile contre  
les insectoïdes



Lorient doré



# ARACHAS VENIMEUX

Ça va aller, c'est une égratignure.

- Dernières paroles d'un chasseur anonyme

---


**B**ien que tous les arachas soient venimeux, cette espèce secrète une toxine particulièrement puissante. Quelques gouttes de son venin suffisent à terrasser un homme adulte. Un sorcelleur peut, grâce à son métabolisme particulier, survivre à une faible dose, mais une forte quantité de venin lui sera également fatale.

L'arachas venimeux dispose d'une importante réserve de venin qu'il utilise de diverses manières pour éliminer ses adversaires. Avant un combat, il enduit ses crocs et ses pinces d'une épaisse couche du liquide mortel. Il peut également cracher son venin pour affaiblir sa proie et, une fois au contact de celle-ci, libérer un nuage toxique irrespirable. Enfin, comme tous ses congénères, l'arachas venimeux dispose d'appendices préhensiles pour immobiliser sa proie. Pour se débarrasser d'une de ces créatures, il est recommandé de boire une potion de Loriot doré et de l'affaiblir par des attaques à distance (bombes ou tirs d'arbalète) avant de l'achever à l'aide d'une épée d'argent enduite d'huile contre les insectoïdes.

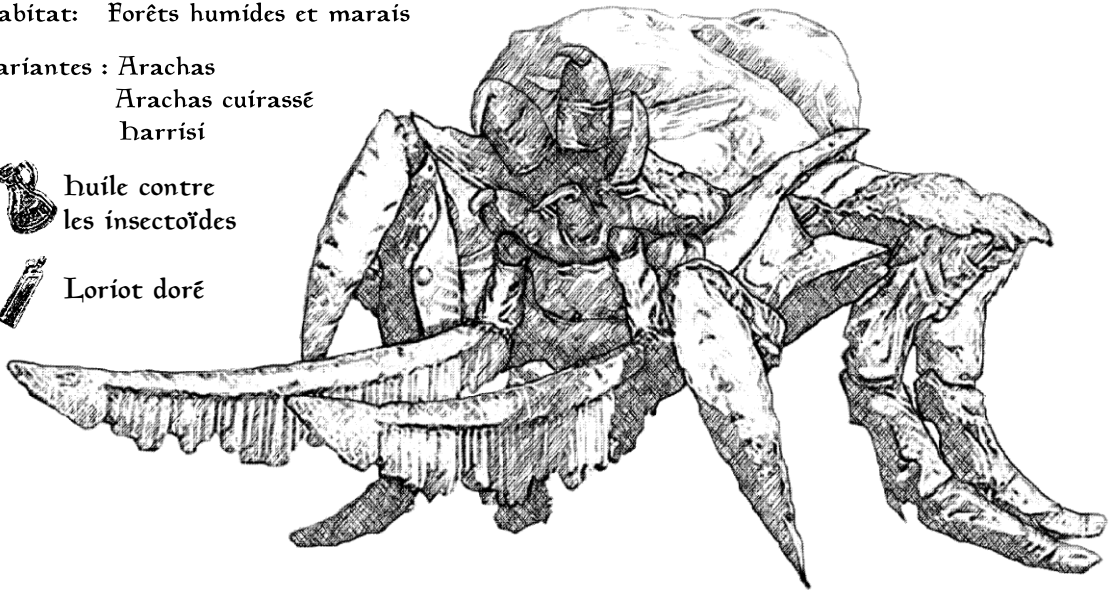
---

Habitat: Forêts humides et marais

Variantes : Arachas  
Arachas cuirassé  
harrisí

 huile contre  
les insectoïdes

 Loriot doré



---

# hARRISI

La chose nous a attaqués... Dieux, j'ignore ce que c'est, mais quelle bête immense !

- Paysanne de Velen

---

Chacun sait que les bois et les marais de Velen regorgent de monstres de tout poil. Voilà pourquoi, lorsque la guerre éclata, un groupe de réfugiés pensa échapper aux dangers des basses terres en s'abritant dans une mine désaffectée. Hélas pour eux, ils allaient au devant d'une bien mauvaise surprise : la galerie qu'ils avaient choisie pour sanctuaire servait également d'ancre à arachas venimeux créature impitoyable et sanguinaire.

Le sorceleur sut immédiatement que la lutte serait âpre. L'arachas, tapi dans la mine depuis des années, avait gagné tant en force qu'en taille. À l'image de ses congénères, il serait aussi dangereux au corps à corps qu'à distance. Sans oublier qu'il était certainement venimeux. Le sorceleur allait devoir ingérer une potion d'hirondelle ou de Loriot doré (voire les deux) avant le combat s'il espérait triompher. En revanche, le sorceleur savait la créature vulnérable aux signes, en particulier Igni, Aard et Yrden, ainsi qu'à la bombe Vent du Nord.

Le sorceleur arriva à la grotte trop tard pour sauver les réfugiés, mais il pouvait toujours les venger. Il élimina le puissant arachas et détruisit les oeufs contenant ses immondes rejets.

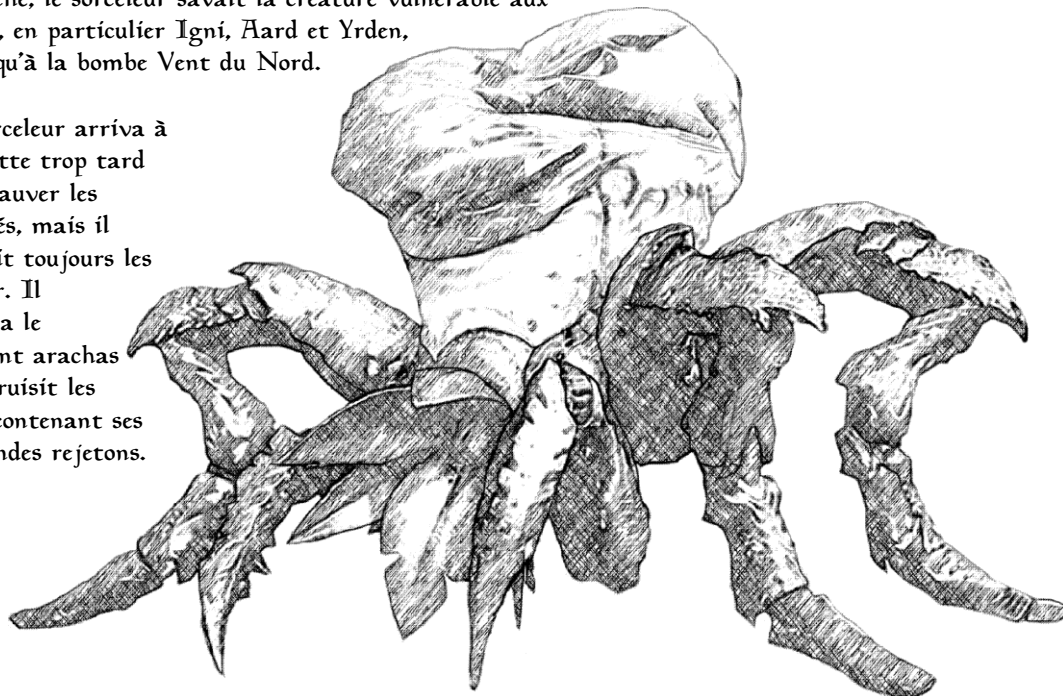
Habitat : Miène sud-ouest du poste frontière de Velen

Variante : Arachas  
Arachas venimeux  
Arachas cuirassé

Huile contre les insectoïdes



Loriot doré




## SCOLOPENDROMORPHES

Parmi les remarquables espèces animales et végétales qu'abrite le duché de Toussaint, il en est qui sont particulièrement déplaisantes, comme les scolopendromorphes. Ces créatures hideuses sont aussi capables d'atrocement mutiler les chairs. Face à elles, l'extrême prudence est de mise.

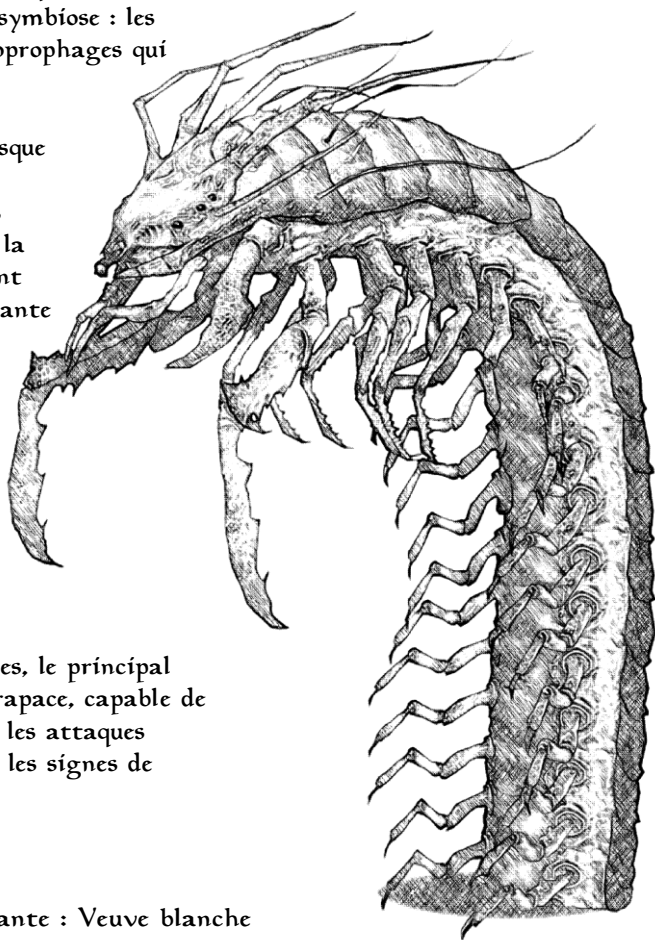
– „Une visite à Toussaint”, l'un des nombreux guides signés de Peterin Sasles

Les scolopendromorphes sont de gigantesques créatures insectoïdes qu'on rencontre un peu partout dans les terres (ou plus exactement, "sous" les terres) de Toussaint. Ils y cohabitent avec les shaelmaars, avec qui ils entretiennent une sorte de monstrueuse symbiose : les scolopendromorphes se nourrissent des coprophages qui dévorent les excréments des shaelmaars.

Huile contre  
les insectoïdes 

Le corps des scolopendromorphes est presque intégralement recouvert d'une carapace chitineuse extrêmement solide. Plusieurs rangées de pattes crochues dépassent de la carapace. Les scolopendromorphes peuvent s'enfouir dans le sol à une vitesse stupéfiante pour ressurgir à la surface quelque part ailleurs. Une fois qu'ils ont choisi une cible, ils décrivent des cercles autour de leur proie et frappent quand ils sont assez près. Pour attaquer, ils utilisent surtout leurs puissantes mandibules, mais ils possèdent également des glandes qui leur permettent de cracher de l'acide.

Lorsqu'on affronte des scolopendromorphes, le principal obstacle à surmonter est leur épaisse carapace, capable de repousser les assauts physiques ainsi que les attaques magiques, comme les sorts ordinaires ou les signes de sorcelleur.



---

Habitat: Toussaint

Variante : Veuve blanche



---

# VEUVES PÂLES

Je n'avais jamais vu une créature pareille ! On aurait dit un scolopendromorphe, mais en blanc éclatant !

- Témoignage du docteur Vittorius de la Vega, après sa première rencontre avec une veuve pâle

---

Cette rare variété de scolopendromorphe vit dans des tanières souterraines et doit son nom à sa blancheur inhabituelle. Tout comme le scolopendromorphe ordinaire, son corps est recouvert d'une solide carapace chitineuse, d'où dépassent d'innombrables pattes crochues. Certains érudits élèvent ces créatures en conditions de laboratoire pour cultiver les vertus particulières de leur albumen, qui fait une base excellente pour la concoction des potions mutagènes..

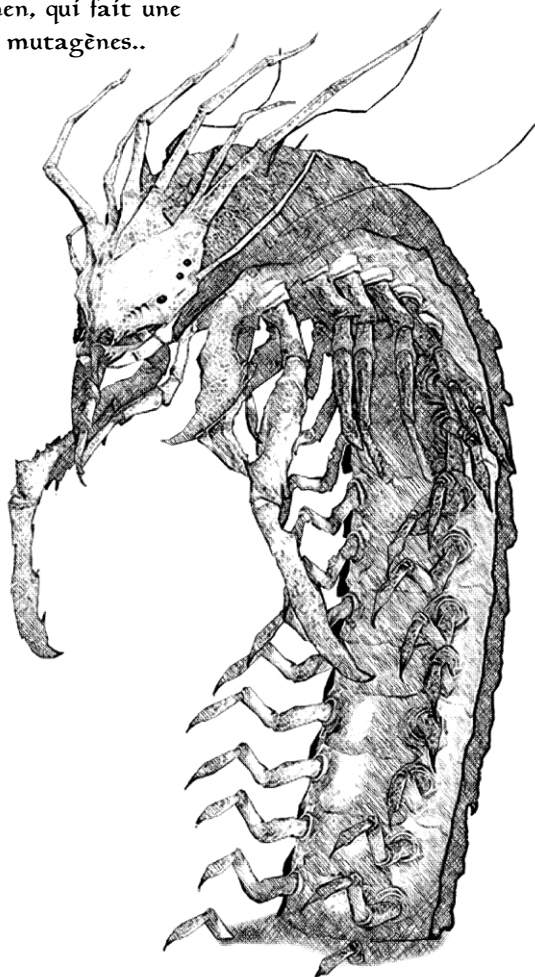
→

habitat: Toussaint

Variante : Scolopendromorphe



huile contre les insectoïdes





---

# CRÉATURES ÉLÉMENTAIRES

---

Djinn

Élémentaire de glace

Élémentaire de terre

Therazane

Élémentaire de feu

Gargouille

Golem

Golem de Moreau

Molosse de la Chasse Sauvage

Le fantôme des rayons

Farfadets

# DJINN

Un nuage de fumée rouge s'échappa de la jarre, puis vint former une sphère irrégulière devant le visage du poète...

– L'histoire extraordinaire du premier désir.

Un djinn est un esprit de l'air particulièrement puissant, un concentré d'énergie magique doué d'une conscience et d'une personnalité... souvent pernicieuse. D'après la légende, un djinn est capable d'exaucer les souhaits les plus fous, bien qu'il le fasse généralement de mauvaise grâce.

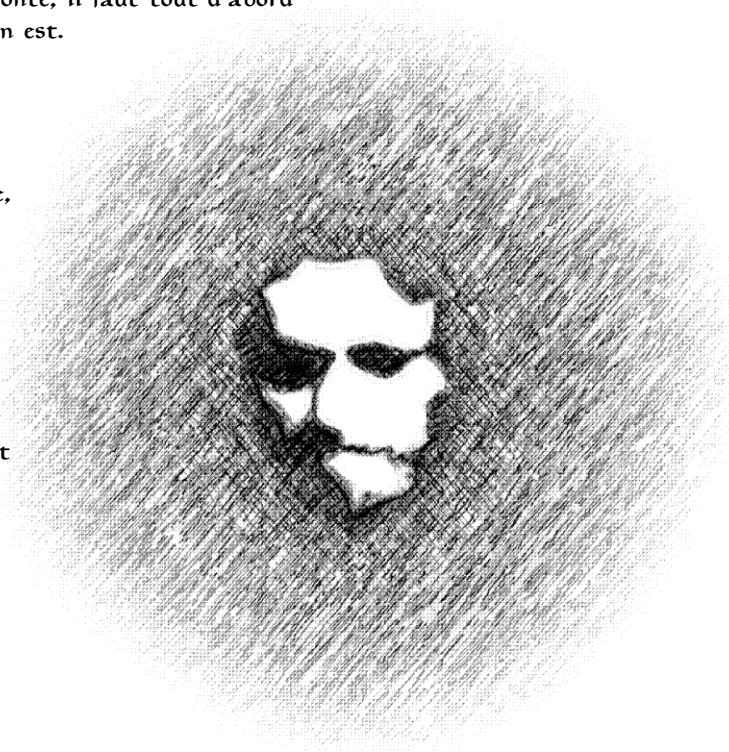
Seul un mage d'exception peut capturer et dompter cette terrifiante créature. Il peut alors canaliser son énergie pour lancer des sorts sans recourir aux sources traditionnelles. Néanmoins, il s'agit là d'un exploit rarissime, car un djinn fera tout pour échapper à un tel sort. Pour emprisonner un djinn et le soumettre à sa volonté, il faut tout d'abord l'affaiblir, tâche délicate s'il en est.

Peu de monstres sont aussi dangereux qu'un djinn : capable de lancer des sorts d'une puissance extraordinaire, il peut également manipuler les éléments pour invoquer orages, ouragans et autres tempêtes. Il est de plus, comme toutes les créatures d'origine magique, invulnérable aux armes en acier... mais fort heureusement sensible aux lames d'argent.

Bombe au  
dimeritium



huile contre les  
créatures  
élémentaires



---

# ÉLÉMENTAIRE

## DE GLACE

Je me demandais ce qu'un gros tas de glace venait faire au milieu de la pièce... quand le tas de glace s'est levé et m'a brisé les deux jambes.

– Yannick Lovt, cambrioleur

---

Un élémentaire de glace est une masse d'eau glacée animée par la magie. Sans conscience ni volonté, l'élémentaire obéit aveuglément à son créateur, qui lui assigne généralement une tâche élémentaire : tuer.

L'élémentaire de glace est en effet une véritable machine à tuer. Doté d'une force hors du commun, il est vulnérable au feu et au poison, totalement insensible à la douleur et tout aussi impénétrable qu'un sol gelé. C'est un adversaire impitoyable et pour ainsi dire invincible à moins d'avoir une bombe de dimeritium sous la main. Ce métal interfère en effet avec les forces magiques qui animent le golem, offrant ainsi au sorcelleur une maigre chance de victoire.

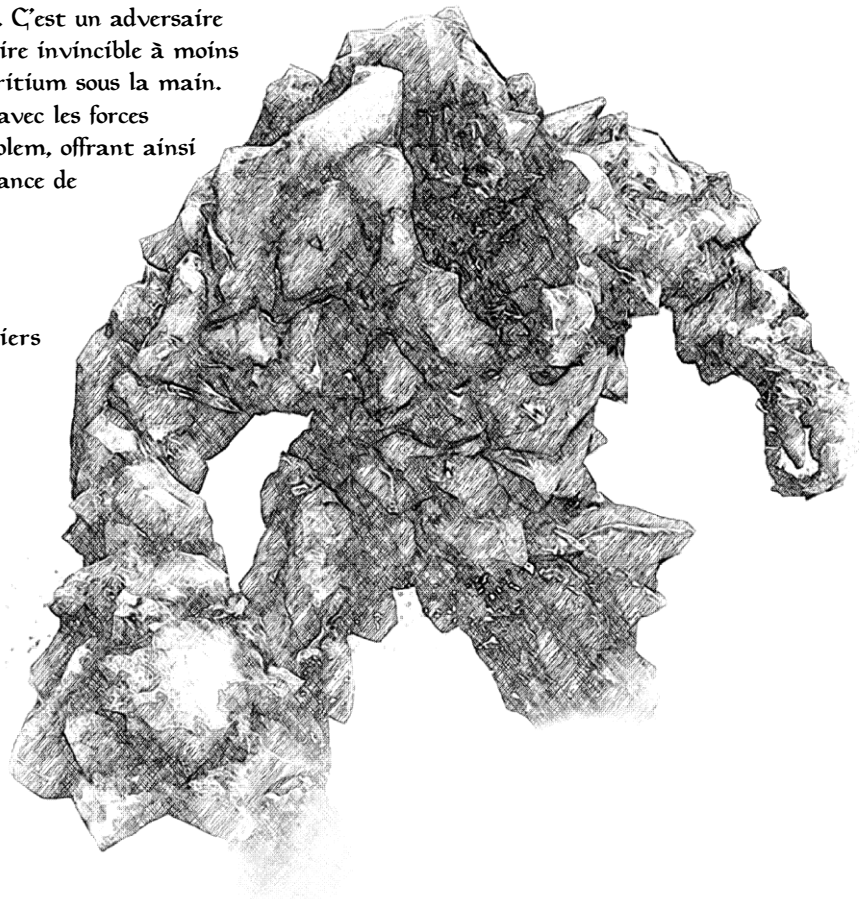
---

**habitat:** Invocation de puissants sorciers

Bombe au  
dimeritium



huile contre les  
créatures  
élémentaires



# ÉLÉMENTAIRE DE TERRE

Survivre à une rencontre avec un élémentaire de terre ? C'est très simple. Il suffit de courir. Vite, de préférence.

- Nino Murk, chasseur de primes

Un élémentaire de terre est un agglomérat de boue, d'argile, de sable et de roche animé par magie. En apparence lent et maladroit, il est cependant terriblement dangereux et doit être évité à tout prix.

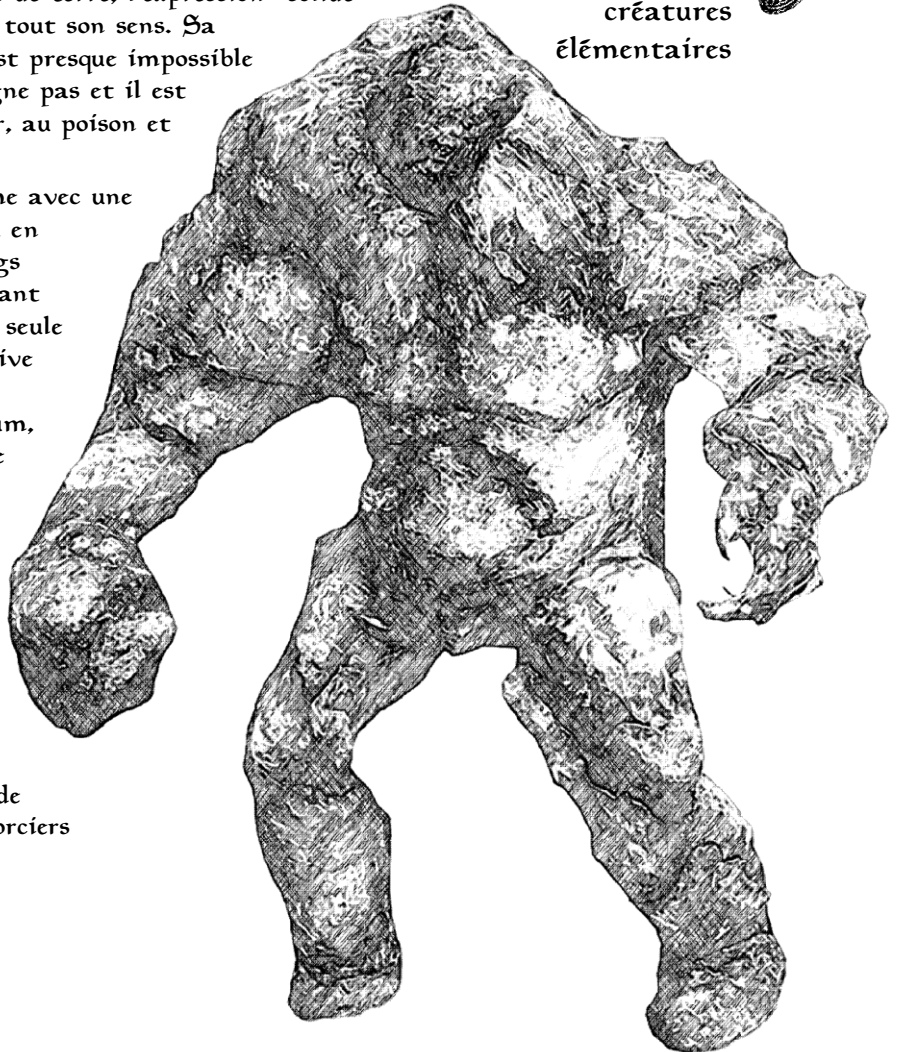
Face à un élémentaire de terre, l'expression "solide comme un roc" prend tout son sens. Sa masse est telle qu'il est presque impossible à renverser, il ne saigne pas et il est insensible à la douleur, au poison et au feu.

Il peut tuer un homme avec une facilité déconcertante, en l'écrasant de ses poings massifs ou en lui lançant d'énormes pierres. Sa seule faiblesse est une relative vulnérabilité à la poussière de dimeritium, il est donc conseillé de se munir de bombes idoines avant d'affronter ce redoutable adversaire..

Bombe au  
dimeritium



huile contre les  
créatures  
élémentaires



habitat: Invocation de  
puissants sorciers

---

# Therazane

Autant vous les dire, je ne crois pas aux fantômes... mais mes hommes disent que la maison tremble la nuit, que les murs s'effritent et que le plancher se soulève.

– Kurt Dysart, Comte d'Anchor

---

En immobilier, l'investissement sûr n'existe pas. Infiltration, moisissure, vice caché... Tels sont les risques du métier. Il est en revanche plus rare de découvrir sous les fondations de sa maison des ruines elfes abritant un gigantesque élémentaire de terre prêt à saisir la moindre chance de briser ses chaînes.





Affronter pareille créature n'est pas une mince affaire. Son épaisse carapace dévie les coups les plus faibles. D'un coup un seul, elle est capable de broyer les os d'un homme, c'est pourquoi il est primordial que le sorcelleur garde ses distances lorsqu'il lance le signe de Quen. Il est également recommandé de se tenir prêt à user du signe d'Yrden. Les signes d'Igni, Aard et Axii en revanche, resteront sans effet contre l'élémentaire.

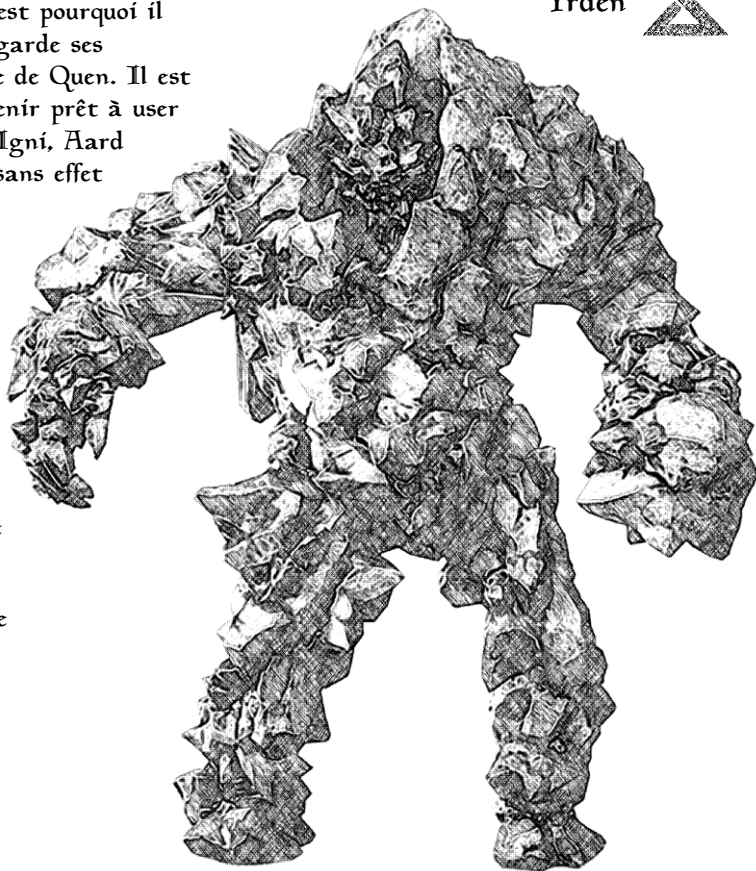
Finalement, le sorcelleur triompha du puissant élémentaire de terre et gagna ainsi la gratitude du Comte Dysart, ainsi qu'une récompense.

---

Habitat: Résidence Canterville

Variante : Élémentaire de terre

Bombe au dimeritium   
Huile contre les créatures élémentaires   
Quen   
Yrden 



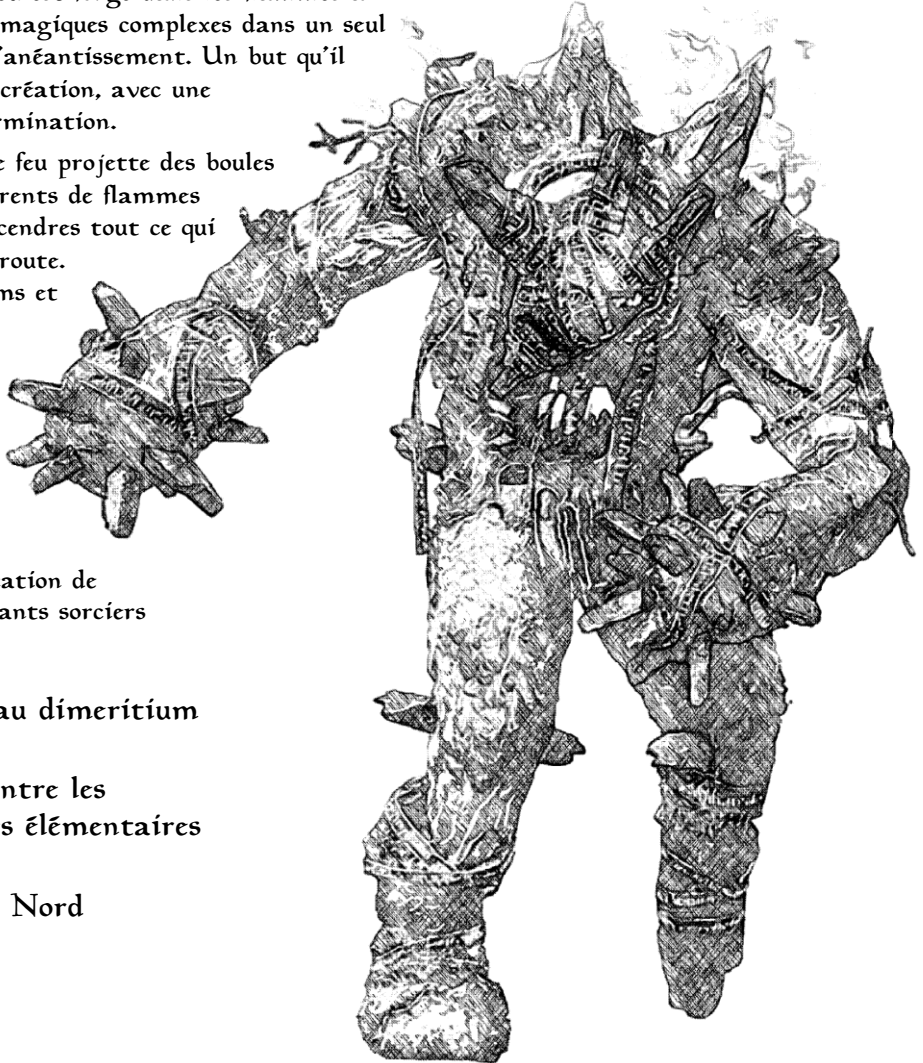
# ÉLÉMENTAIRE DE FEU

Le premier élémentaire de feu fut créé par Ransant Alvaro. hélas, l'illustre érudit périt le jour même dans l'incendie qui détruisit son laboratoire... et tous les bâtiments attenants.

- Tarvix Sandoval, „Des origines de l'énergie magique“

Élément de la destruction par excellence, le feu engendre tout naturellement des créatures à son image. Un élémentaire de feu est forgé dans les flammes à l'aide de rituels magiques complexes dans un seul et unique but : l'anéantissement. Un but qu'il poursuit, dès sa création, avec une implacable détermination.

L'élémentaire de feu projette des boules de feu et des torrents de flammes pour réduire en cendres tout ce qui se dresse sur sa route. Comme les golems et les autres élémentaires, il ne saigne pas et est immunisé aux effets du poison.



habitat: Invocation de puissants sorciers



Bombe au dimeritium



huile contre les créatures élémentaires



Vent du Nord



Aard



---

# GARGOUILLE

Je rêve, ou cette gargouille nous reluque ?

— Lara Estevann, cambrioleuse de Loc Muinne

---

Une gargouille est une statue de pierre animée par magie, généralement conçue pour protéger le repaire ou le laboratoire d'un mage et dont la simple vue suffit à emplir d'effroi le cœur de la plupart des intrus. Ceux qui parviennent à surmonter leur terreur regrettent bien vite leur bravoure inconsidérée... quelques secondes avant de trouver la mort.

La gargouille est un adversaire qu'il vaut mieux ne pas sous-estimer. Son corps de granit ou de marbre lui permet d'encaisser les coups les plus terribles et elle peut tuer de ses poings un homme en armure. Pire encore, elle est capable de lancer d'énormes blocs de roche avec une remarquable précision.

Grande et massive, la gargouille est immunisée aux effets du signe d'Aard. Par ailleurs, son corps de pierre est insensible au feu... et donc au signe d'Igni, tout comme au poison et aux armes provoquant des hémorragies. Heureusement pour les sorcelleur, la gargouille est vulnérable aux armes en argent et aux bombes de dimeritium, qui perturbent le flux magique leur donnant vie.

---

Habitat: Ruines et châteaux abandonnés

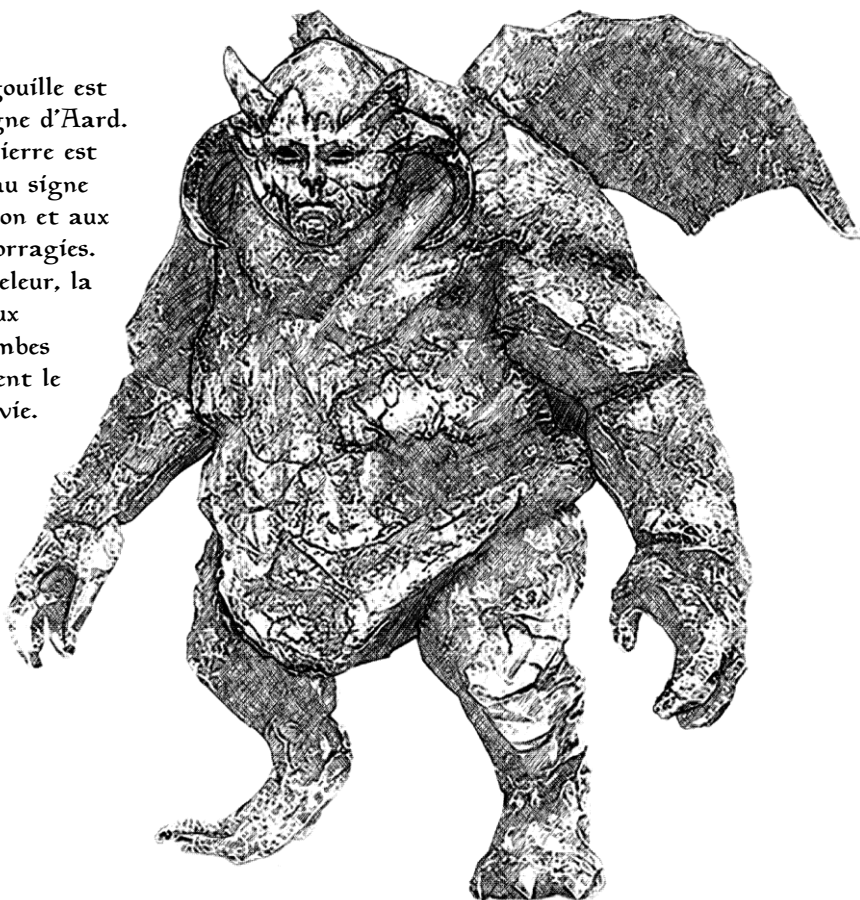
Bombe au  
dimeritium



Huile contre les  
créatures  
élémentaires



Quen



# GOLEM

Pour ouvrir une brèche dans cette muraille, il nous faudrait une vingtaine de sapeurs, une dizaine de mules et un quintal de salpêtre. Ou un golem.

— Vilmír Brass, contremaître au Mont Terril

---

Le golem est un être créé magiquement à partir de matière inerte. Son obéissance aveugle, sa force inouïe et son insensibilité à la douleur font de lui un serviteur ou un garde idéal. Absolument infatigable, il se battra jusqu'à avoir écrasé tous ses adversaires ou jusqu'à tomber lui-même en poussière.

Il est presque impossible de vaincre un golem : il ne saigne pas, il ne craint ni le feu, ni le poison et ne connaît pas plus la peur que la pitié. Pis encore, son corps est dur comme la roche, au point que même une lame d'argent n'a guère d'effet sur lui. L'acide est son unique faiblesse : seule une lame ointe d'une huile caustique peut lui infliger des blessures.

Un golem n'utilise pas d'arme, et pour cause : ses poings sont de pesantes massues capables de réduire en poudre un bloc de granit pur. Nul bouclier ne peut arrêter le poing d'un golem, nulle épée ne peut le dévier. La seule parade, le seul espoir de survie, consiste à esquiver ses coups, une tâche plus complexe qu'il n'y paraît, un golem étant capable de se déplacer à une vitesse surprenante. Heureusement, sa masse est telle qu'une fois lancé, il ne peut s'arrêter rapidement. Un sorcier expérimenté saura tirer profit de ce manque de dextérité.



---

habitat: Ruines elfiques et grottes

Variante : Golem de Moreau



Bombe au dimeritium



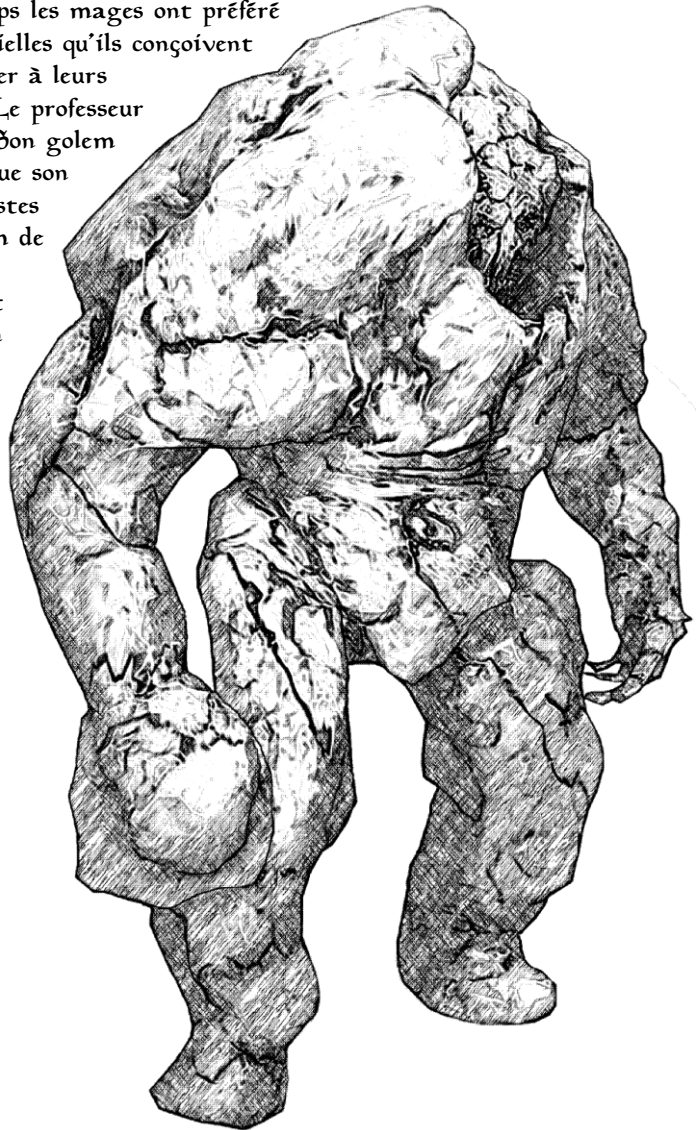
huile contre les  
créatures élémentaires

---

# GOLEM DE MOREAU

---

De longues années d'études solitaires ne font rien pour arranger l'excentricité des mages. Au fil des ans, les gens du commun les irritent de plus en plus : obtus, peu fiables, indociles et résolus à ne rien comprendre au sérieux des travaux des mages. Ils se complaisent dans les émotions au lieu de cultiver la discipline et la maîtrise de soi. Il n'y a guère à s'étonner si de tout temps les mages ont préféré s'accompagner de créatures artificielles qu'ils conçoivent et animent eux-mêmes pour se plier à leurs caprices et combler leurs besoins. Le professeur Moreau n'y faisait pas exception. Son golem était autant son docile serviteur que son loyal compagnon, dans les jours fastes comme dans les épreuves. Le golem de Moreau était aussi un excellent protecteur : massif, inébranlable et d'une force prodigieuse. En bref, un adversaire ô combien redoutable pour un sorcier !



---

Habitat: Cave sous le château  
du mont de la Grue

Variante : Golem



Bombe au dimeritium



Huile contre les  
créatures élémentaires

# MOLOSSE DE LA CHASSE SAUVAGE

Dans le sillage de la Chasse Sauvage hurlent les molosses, bêtes cruelles et sauvages. D'anciennes légendes murmurent avec effroi qu'ils descendent parfois du ciel nocturne pour s'abattre sur la terre comme une funeste comète, ne laissant derrière eux que ruine et désolation.

– Essi "Petit-Oeil" Daven, barde

Né, de l'avis des experts, d'un cristal de glace magique, le molosse de la Chasse Sauvage est le fidèle serviteur de ses maîtres spectraux. Créature féroce et carnassière, le molosse attaque sans réfléchir tout ce qui se dresse sur son chemin.

Les crocs et les griffes d'un molosse sont de redoutables armes naturelles. Opérant le plus souvent en meute, il cherche toujours à renverser ses adversaires pour mieux les mettre en pièces. Un molosse blessé entre dans une sorte de frénésie meurtrière qui décuple ses forces. Par ailleurs, il est capable de faire baisser la température ambiante pour geler le sol autour de lui et créer des pointes de glace aiguës. Créature du froid, le molosse est vulnérable au signe d'Igni et il semblerait que le signe d'Axii ait sur lui un effet apaisant qu'un sorcier avisé saura exploiter à son avantage.

La nature glacée du molosse lui permet également de puiser des forces dans les vagues de froid extrême. Il convient donc de redoubler de prudence lorsqu'on l'affronte durant un blizzard ou dans une région gelée. De plus, d'après les légendes elfiques, cette créature serait plus puissante par soir de lune rousse, triste annonciatrice de l'arrivée de la Chasse Sauvage.



Bombe au dimeritium



huile contre les  
créatures élémentaires



Igni



Axii



---

# LE FANTÔME DES RAYONS

Quelque chose a détruit nos prés et nos ruches. Selon nous, c'est l'oeuvre du... fantôme des rayons.

- holofernus Meiersdorf

---

Le soi-disant "fantôme des rayons" qui ravageait le rucher de la famille Meiersdorf était en réalité un molosse égaré de la Chasse Sauvage. Lors d'une rencontre avec une bête de cet acabit, il convient de se souvenir de trois choses. Premièrement, seuls les coups les plus puissants parviendront à pénétrer l'épaisse armure de glace qui la recouvre. Deuxièmement, à l'instar des autres créatures issues du froid, elle est vulnérable au feu, y compris au signe d'Igni. Et troisièmement, ce monstre ne connaît aucune pitié.

Le molosse se défendit farouchement, mais finit quand même par tomber sous les coups de lame du sorcier. En tuant ce monstre dangereux, Geralt sauva les humains, les halfélins et, il ne faut pas l'oublier, les abeilles menacées de la région.

---

Habitat: Près de la Brasserie d'hydromel de Ruchemiel

Dimeritium



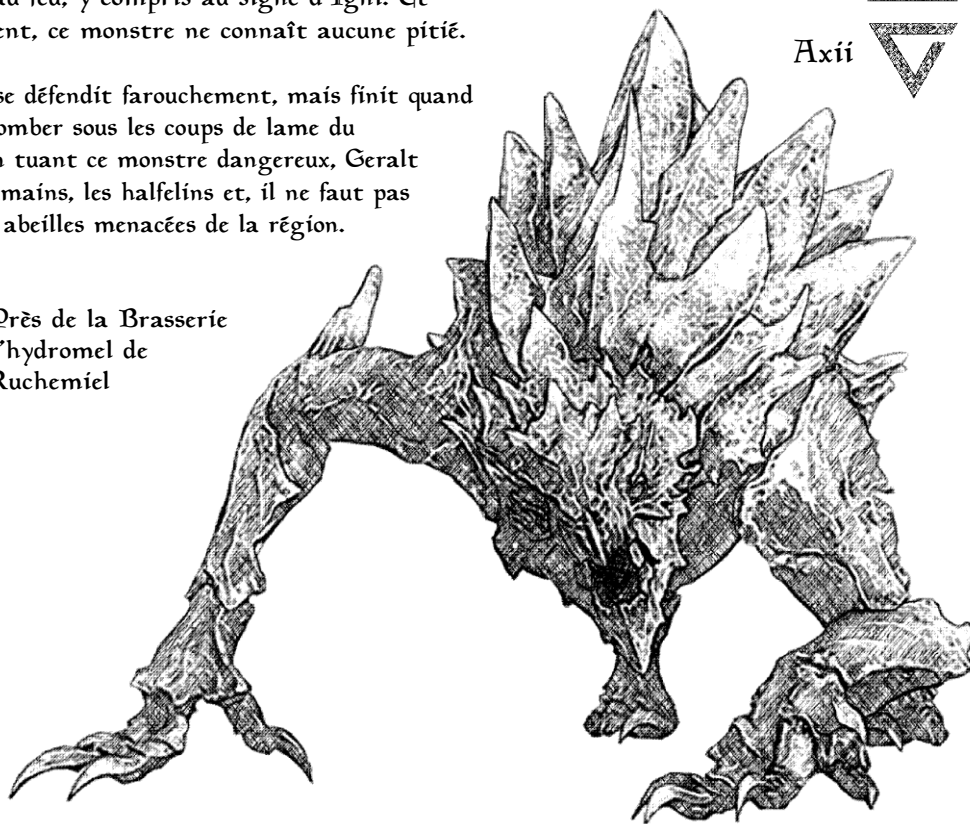
huile contre les créatures élémentaires



Igni



Axii



# FARFADETS

„Là ! Des Farfadets!“

„Il faut qu'on parte, et vite.“

„Voyons quel mal pourraient nous faire d'adorables petits farfadets ?“

– Dernières paroles de deux criminelles anonymes qui s'étaient introduits dans la Contrée des Mille Fables

---

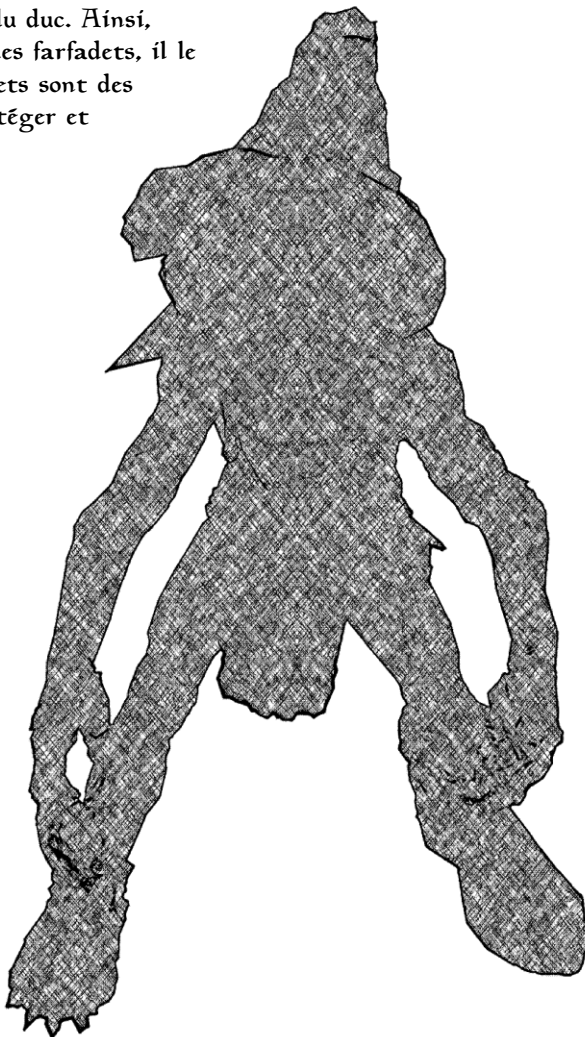
Les farfadets ont l'air de créatures avenantes et inoffensives, mais les apparences sont trompeuses, surtout dans leur cas. Les farfadets de la Contrée des Mille Fables furent créés pour protéger ce lieu magique contre les intrus et faire en sorte qu'il n'arrive rien de fâcheux à Sylvia Anna et Anne Henrietta, les filles du duc. Ainsi, lorsque quelqu'un d'autre croisait la route des farfadets, il le regrettait bien amèrement, tant les farfadets sont des créatures belliqueuses, créées pour tuer, protéger et combattre jusqu'à la mort.

huile contre  
les créatures  
élémentaires



---

habitat: La Contrée des Mille Fables









---

# NÉCROPHAGES

---

Algoule

Noyeur

Nécrophage tacheté

Goule

Guenaude sépulcrale

Fourbe-veuve

Putréfacteur

Brumelin

Ignis Fatuus

Piqueteur

Guenaude aquatique

Abaya

Nécrophages

## ALGOULE

Une algoule, c'est comme une goule... mais en pire.

- Yarpén Zigrin, guerrier nain

L'algoule est plus grande, plus forte et plus intelligente que sa cousine commune. Alors que la goule et le graveir sont des créatures primitives, l'algoule et ses semblables (comme le décharneur, par exemple) sont capables d'élaborer des plans complexes, ce qui les rend d'autant plus dangereux.

Aussi primitives soient-elles, les goules sont toutefois assez lucides pour reconnaître un esprit supérieur et se laissent volontiers diriger par une algoule ou un décharneur. Ces bandes s'en prennent aux voyageurs solitaires mais aussi aux caravanes, voire aux hameaux isolés. Au sein d'un tel groupe, la menace principale est l'algoule, qui doit être éliminée en priorité. La prudence est de mise lorsque l'on affronte une algoule au crépuscule et de nuit, car leur force est alors doublée.

Huiles contre les  
nécrophages



Axii



Habitat: Partout où il y a un grand nombre de cadavres

Variante : Goule



---

# NOYEUR

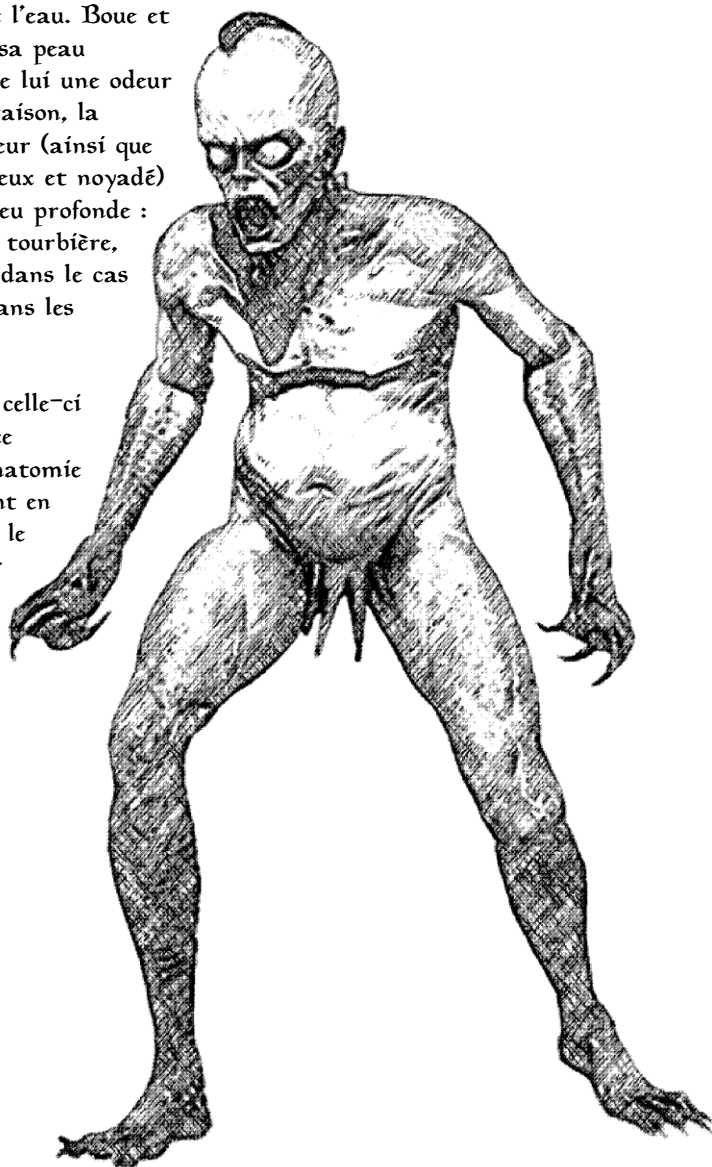
À la pêche, la première règle c'est de pas faire un bruit. D'abord pour pas effrayer les poissons... mais surtout, pour pas attirer des noyeurs.

– Yanneck de Blaviken, pêcheur

---

Un noyeur ressemble à un cadavre humain ayant longtemps séjourné au fond de l'eau. Boue et vase sortent par tous les pores de sa peau bleuâtre ou verdâtre et il émane de lui une odeur âcre de chair pourrie. Pour cette raison, la croyance populaire veut que le noyeur (ainsi que ses sinistres cousins : vodník, fangeux et noyadé) naisse des cadavres noyés en eau peu profonde : voyageur perdu tombant dans une tourbière, enfant emporté par le courant ou, dans le cas du vodník, paysan éméché égaré dans les marais.

Comme la plupart de ces croyances, celle-ci est fausse : en dépit de son apparence humanoïde, le noyeur possède une anatomie différente de la nôtre, comme peuvent en attester tous les sorcisseurs ayant eu le privilège peu enviable d'en examiner un de près. Sa peau écailleuse, ses branchies et ses nageoires indiquent que le noyeur appartient à une espèce bien distincte.



---

Habitat: Dans l'eau

Variante: Guenaude aquatique



Dimeritium

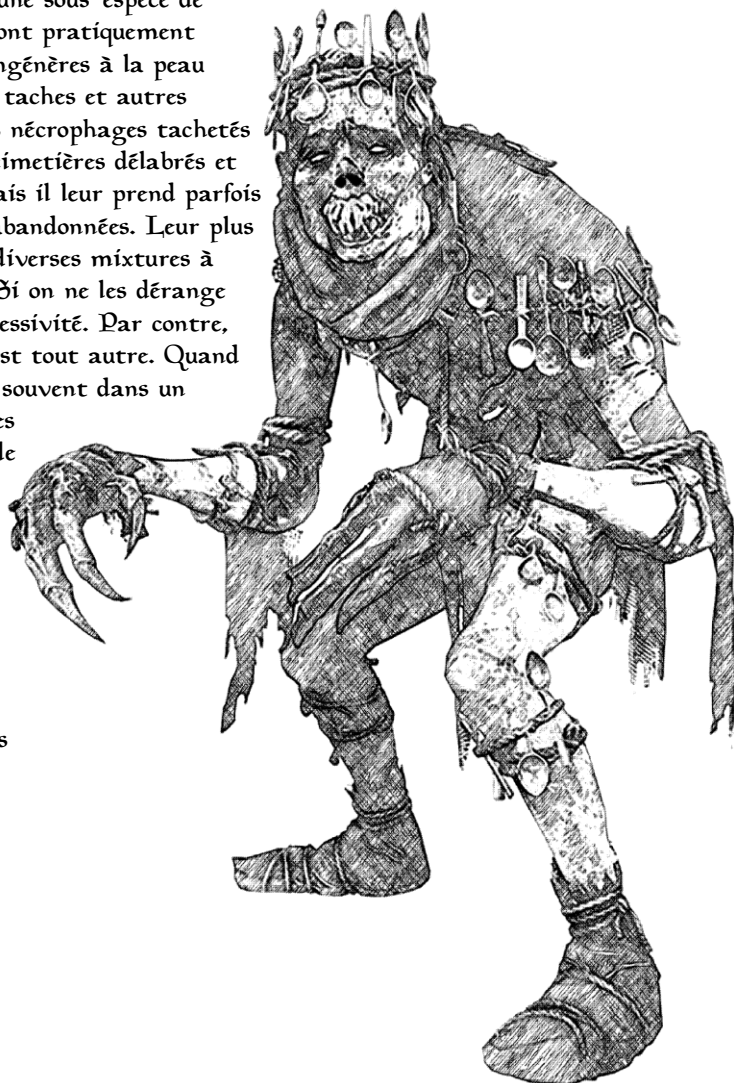


Igni

# NÉCROPHAGE TACHETÉ

Nos meilleures armes contre les nécrophages tachetés sont le calme et le silence.  
- Extrait d'un traité sur les nécrophages tachetés, par Roderick Giligan

Les nécrophages tachetés sont une sous-espèce de nécrophage que les sorciers ont pratiquement anéantie. Plus grands que leurs congénères à la peau uniforme, ils doivent leur nom aux taches et autres naevus dont ils sont constellés. Les nécrophages tachetés sévissent principalement dans les cimetières délabrés et les régions sauvages dépeuplées, mais il leur prend parfois d'habiter des demeures humaines abandonnées. Leur plus grande passion, c'est de concocter diverses mixtures à partir de leurs propres sécrétions. Si on ne les dérange pas, ils ne manifestent guère d'agressivité. Par contre, s'ils se sentent menacés, la donne est tout autre. Quand la température chute, ils plongent souvent dans un état léthargique. On prétend que les sorciers ont découvert le moyen de les vaincre à coup sûr : ainsi, il conviendrait d'utiliser le signe d'Yrden. Du moins, c'est ce que prescrit la tradition des sorciers....



Habitat: Vieux cimetières,  
Logements abandonnés

Variante : Nécrophages



huile contre les  
nécrophages



Igni



Quen

---

# GOULE

Les goules rampent dans la nuit, rampent rampent sous les lits, elles mangent les petits enfants, les gentils et les méchants..

- Comptine

---

Il est difficile de décrire correctement une goule ou un graveir. En dépit de leur apparence quasi humaine, ces deux créatures représentent la négation même de toute humanité. Bien qu'elles aient des bras et des jambes, elles se déplacent à quatre pattes. Leur visage affreusement humain ne montre jamais la moindre émotion, ni le moindre signe de conscience. Leur unique source de motivation est leur insatiable appétit de chair humaine.

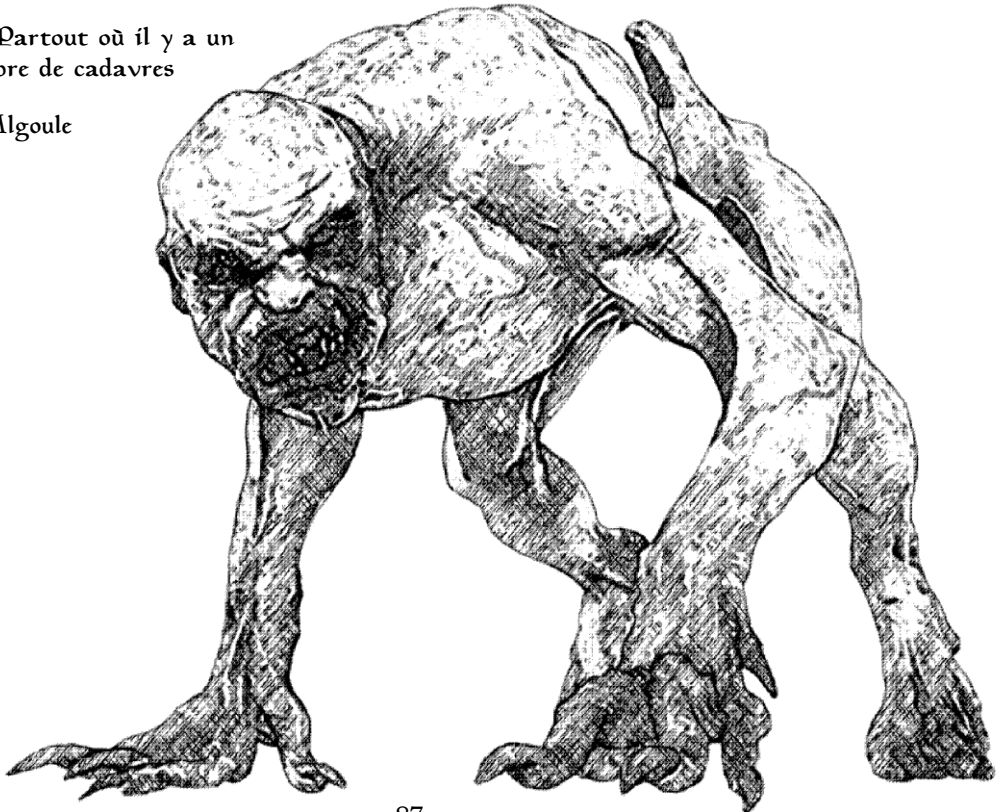
Huile contre les  
nécrophages



La goule, ainsi que son cousin le graveir, se déplacent en petits groupes parfois menés par une algoûle. Ces nécrophages sont naturellement attirés par les cimetières, les cryptes, les catacombes et les champs de bataille, partout où les cadavres abondent. Par ailleurs, lorsque l'occasion se présente, les goules n'hésitent pas à s'en prendre à des individus isolés.

Habitat: Partout où il y a un grand nombre de cadavres

Variante : Algoûle



# GUENAUDE SÉPULCRALE

”En parlant de crémation, les humains seraient bien inspirés d’imiter les gnomes.


Enterrer des corps, quelle idée saugrenue ! Autant lancer une invitation à tous les monstres de la région. Et encore, si on n’attire que des goules, on a de la chance. Elles se rempliront la panse et iront chercher leur prochain repas un peu plus loin. En revanche, si une guenaude sépulcrale décide de faire de votre cimetière sa nouvelle cantine, c’est une autre histoire.”


– Jacques de Villepin, académie d’Oxenfurt

La guenaude sépulcrale, la bien nommée, ressemble à une vieillard déformée rôdant près des cimetières et des champs de bataille. Friande de cadavres humains, elle apprécie particulièrement la moelle des os, qu’elle aspire à l’aide de ses langues préhensiles. À défaut de cadavres frais, la guenaude n’hésite pas à s’en prendre aux humains pour les enterrer et attendre que leur corps commence à se décomposer.

Au combat, la guenaude sépulcrale utilise ses langues pour saisir ou frapper ses victimes. Ses puissantes griffes, qui lui servent généralement à déterrer des cadavres, peuvent également infliger de douloureuses blessures. Maladroite en apparence, la guenaude se déplace cependant à une vitesse terrifiante, parfois trop vite même pour un sorcier.

La guenaude sépulcrale est une créature territoriale. Son antre, véritable caricature de maison humaine, est souvent situé à proximité d’un site funéraire. Elle en sort au coucher du soleil pour attaquer les individus étourdis ou endeuillés surpris par la tombée de la nuit. Plus rarement, une guenaude sépulcrale tenaillée par la faim pourra chasser de jour. Auquel cas, elle représentera une moindre menace, car ces créatures sont très vulnérables à la lumière du soleil.

Sang noir 

huile contre les nécrophages 

Yrden 

Quen 



Habitat: Cimetières, champs de bataille

Variante : Fourbe-veuve

---

# FOURBE-VEUVE

Quelqu'un a cuisiné... C'est... un fémur humain... un fémur d'enfant.

— Geralt de Riv

---

Les guenaudes sépulcrales attaquent rarement les humains et préfèrent se nourrir de cadavres déterrés dans les cimetières. Néanmoins, certaines guenaudes s'enhardissent avec l'âge et vont parfois jusqu'à se faufiler dans les maisons pour s'en prendre aux enfants ou aux vieillards. Une telle créature tourmentait les habitants de Valtilleul.

Les guenaudes sépulcrales attaquent rarement les humains et préfèrent se nourrir de cadavres déterrés dans les cimetières. Néanmoins, certaines guenaudes s'enhardissent avec l'âge et vont parfois jusqu'à se faufiler dans les maisons pour s'en prendre aux enfants ou aux vieillards. Une telle créature tourmentait les habitants de Valtilleul.

L'issue du combat était assez prévisible. La guenaude sépulcrale périt dans le cimetière même où elle se nourrissait, puis son cadavre fut jeté dans une tombe qu'elle avait creusée de ces propres griffes.

Sang noir



huile contre les  
nécrophages



Yrden



Quen



habitat: Valtilleul

Variante : Guenaude sépulcrale


# PUTRÉFACTEUR

Évidemment qu'ils empestent. Tu crois qu'on les appelle putréfacteurs parce qu'ils sentent la rose ?

- Vesemir, École du Loup

---

Le putréfacteur ressemble à un cadavre écorché en décomposition et doit son nom à l'atroce puanteur qu'il dégage. Parmi les différents types de putréfacteurs, le dévoreur est sans doute le plus dangereux et apprécie tout particulièrement la chair humaine.

huile contre les  
nécrophages 

Autrefois rares, putréfacteurs et dévoreurs prolifèrent aujourd'hui autour des nombreux champs de bataille et des zones frappées par la maladie. Nécrophages par nature, ils peuvent néanmoins s'en prendre aux êtres vivants. Ils se déplacent en groupe et les voyageurs isolés sont pour eux des proies faciles, d'autant plus qu'ils sont parfaitement capables de rattraper un cheval au galop.

Le corps en décomposition d'un putréfacteur est rempli de gaz toxiques (même pour un sorcier) et inflammables. Une simple étincelle ou un signe d'Igné lancé à la hâte peuvent provoquer une explosion, surtout au moment de la mort du putréfacteur, dont le corps est alors pris de soubresauts incontrôlables.

Putréfacteurs et dévoreurs chassent du crépuscule à l'aube, c'est pourquoi ils sont bien plus dangereux à ces heures qu'en plein jour.



---

Habitat: Champs de bataille et zones infectées

Variante : Piqueteur



---

# BRUMELIN

Si la nuit vous surprend au milieu des marais, ne bougez plus avant le lever du soleil. Plus un geste, même si vous avez de l'eau jusqu'à la taille et des sangsues plein le froc... Et surtout, surtout, si vous voyez une lueur dans le brouillard, n'allez jamais vers elle. Jamais, vous comprenez ?

- Johannes Strudd, guide

---

Le brouillard est l'ennemi du voyageur. En forêt, il peut lui faire perdre son chemin. En mer, il peut l'envoyer s'échouer sur les récifs. Pourtant, ces dangers sont insignifiants en comparaison du brumelin, monstre surnois qui rôde dans les bancs de brouillard. Si cette créature est dotée de bras puissants et de griffes aussi tranchantes qu'un kinjal de Zerrikania, c'est son sens de l'illusion et de la duperie qui la rend terriblement mortelle. Bien souvent, le brumelin n'attaque pas sa proie mais se contente de la faire sombrer dans la folie ou de l'attirer dans une zone marécageuse avant d'attendre patiemment qu'elle se noie.

---

Habitat: Brouillard, marécages, endroits déserts

Variante : Ignis Fatuus

Poussière de lune



huile contre les nécrophages



Quen





# IGNIS FATUUS

Attention, messire, un monstre rôde dans les marais.  
Surtout, n'entrez pas dans le banc de brouillard !

- Leslav, tourbier

Il se trouva que le monstre hantant les tourbières de Velen était un vieux brumelin. Ces créatures dotées d'une longévité exceptionnelle foulent cette terre tout en gagnant en puissance depuis plus de 200 ans. Les coups infligés par les brumelins de cet âge sont si terribles qu'il serait futile de tenter de les parer. En outre, ces brumelins se déplacent extrêmement vite, à tel point que le signe d'Yrden se révèle inefficace contre eux. Capables de se fondre totalement dans la brume, ils se matérialisent soudainement dans le dos de leur victime. Il est donc vivement recommandé de porter une armure lourde ou d'utiliser le signe de Quen.

Poussière de lune 

Huile contre les nécrophages 

Quen 

Ce vieux brumelin était véritablement passé maître dans l'art de créer des illusions. Seul un tueur de monstres professionnel, aussi doué avec les signes qu'avec les épées, pouvait battre un adversaire aussi redoutable. Heureusement, Geralt correspondait parfaitement à cette description.

→  
Habitat : Marais de Torséchine

Variante : Brumelin



---

# PIQUETEUR

Je croyais que ce n'était qu'un tas de viande gâtée... jusqu'à ce que ça se mette à bouger !

– Thibaut de Beauclair

---

Les piqueteurs sont les cousins plus massifs des putréfacteurs. Le corps de ces presque humanoïdes répugnants est recouvert de lambeaux de chair décomposée, sous lesquels sont enfouis des muscles encore plus dégradés qui enveloppent un squelette aussi robuste que souple. Les piqueteurs se repaissent de vieux cadavres putréfiés. Ils chassent dans les sites de torture abandonnés, les vieux cimetières et les anciens champs de bataille. Ils sont très agressifs, et bien que charognards par nature, ils ne dédaigneront pas une proie plus vivace. Si vous vous aventurez à proximité de leurs terrains de chasse, sachez à quoi vous attendre.

D'ordinaire, les piqueteurs se nourrissent sous la terre, mais s'ils flairent l'odeur d'un humain, ils se hissent à la surface en l'espace de quelques secondes et attaquent leur proie en puissance.


Si vous les affrontez, méfiez-vous des protubérances osseuses, tranchantes comme des rasoirs, dont leur corps est hérissé. Quand un piqueteur est près de mourir, les gaz et les enzymes accumulés dans son corps explosent, ce qui propulse ces dards alentour à très grande vitesse : l'ultime carte de son arsenal.

Pour vous protéger des dégâts occasionnés, utilisez le signe de Quen à bon escient.

---

Habitat : Champs de bataille, zones épidémiques, cimetières

Varainte : Putréfacteur

 Huile contre les nécrophages



# GUENAUDE AQUATIQUE

Paraîtrait que les guenaudes aquatiques sont les femmes des noyeurs. Je sais pas si c'est vrai, mais ça expliquerait pourquoi c'est des mal-baisées.

- Shemhel de Dregsdon

De nombreuses légendes relatent l'histoire tragique de malheureux voyageurs piégés par une guenaude aquatique ou une ribaude des marais dissimulée sous les traits d'une vieille femme inoffensive. En vérité, seul un fou entrerait de son plein gré dans l'ancre infâme d'une guenaude et même un aveugle ne se laisserait pas duper par l'odeur immonde de poisson pourri émanant de ces créatures couvertes de verrues, ridées des pieds à la tête et hautes de près de deux mètres. Des excroissances osseuses de près de cinquante centimètres poussent dans leur dos, leurs cheveux ressemblent à un amas d'algues humides et leurs griffes n'ont rien à envier à celles d'un loup-garou.

Vent du Nord



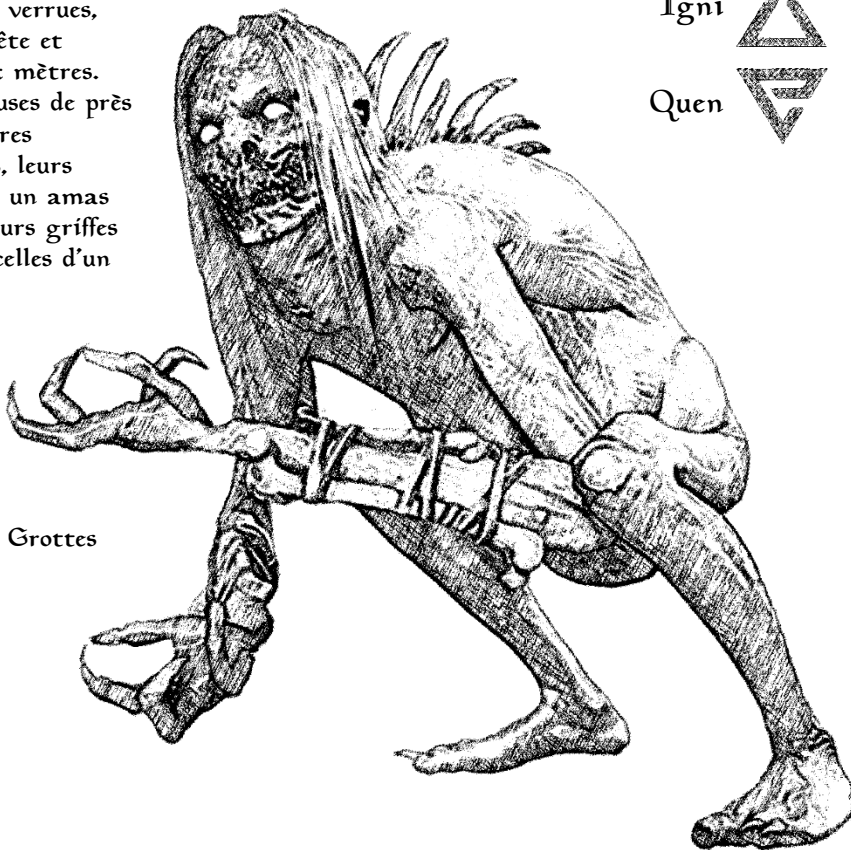
huile contre les  
nécrophages



Igni



Qen



habitat: Marécages, Grottes  
humides

Variante : Abaya

---

# ABAYA

J'ai vu mon lot de saletés dans ma chienne de vie :  
murènes, lamproies, lottes... Mais rien d'aussi affreux !

- Bjorg, charpentier de la marine de Kaer Trolde

---

La baie de Kaer Trolde jouissait d'une bien mauvaise réputation. Les pêcheurs qui jetaient leurs filets dans ses eaux disparaissaient parfois sans laisser de trace. Des rameurs se faisaient happer sur leurs drakkars, quand ces derniers n'étaient pas tout simplement renversés. Les villageois y voyaient l'œuvre de noyeurs, mais la vérité était tout autre... et bien plus sombre encore.

Dans les cavernes des hauts de Kjerag vivait en effet une guenaude aquatique particulièrement retorse, dont les redoutables griffes rendaient vain tout espoir de parade. Après avoir aveuglé ses adversaires à distance, la créature passait à l'attaque avec une vivacité fulgurante. Afin d'en venir à bout, l'utilisation des signes serait de rigueur : Yrden pour la ralentir et Quen pour se protéger de ses coups. Mais l'atout essentiel de ce combat serait sans conteste une belle dose de chance..

Cependant, le sorceleur n'avait jamais été du genre à compter uniquement sur la chance. Il avait plus d'un tour dans son sac et, en masquant son odeur, il parvint à surprendre la cruelle créature et la tua sans coup férir.

---

Habitat: Grotte dans le port de Kaer Trolde

Variante : Guenaude aquatique



Vent du Nord



huile contre les  
nécrophages



Igni



Quen



# NÉCROPHAGES

On dit que les morts apprécient le calme. Peut-être bien. Mais pour les nécrophages, c'est une certitude.

- Heinrich von Grott

Malgré leur aspect peu engageant, les nécrophages ne sont pas agressifs de nature. Seuls, il ne présentent aucun réel danger pour quiconque. La plupart du temps, ils sont bien plus soucieux de concocter leurs mélanges que de combattre. Ces créatures vivent principalement dans d'anciens sites funéraires, mais on les aurait aussi aperçues non loin de cimetières ou charniers plus récents. Les nécrophages hibernent dans un état léthargique très comparable au sommeil humain. Leur existence est strictement solitaire. Nul n'a jamais observé ces créatures se réunir en groupes. Néanmoins, lorsqu'ils jugent leur territoire menacé (et il suffit qu'un intrus y mette les pieds pour qu'ils s'estiment en danger), les nécrophages deviennent des adversaires redoutables. Ils renoncent alors à leurs habitudes solitaires pour convoquer d'autres monstres à leur secours. Menacé, un nécrophage expulsera une solution ectoplasmique qui se changera presque immédiatement en barghests. Ceux-ci obéiront au nécrophage et s'en prendront à tout ennemi qu'il aura désigné. Si l'un des barghests est tué, le nécrophage tentera aussitôt de le remplacer par un autre allié.

Face à une telle opposition, la meilleure stratégie consiste à attaquer le nécrophage en premier ? Puis à éliminer les monstres qui l'accompagnent à l'aide du signe d'Axii. Les nécrophages résistent au poison, mais sont vulnérables à l'argent.

habitat: Cimetières, fosses communes

Variante : Nécrophage tacheté

huile contre les  
nécrophages



Axii









---

# OGROÏDES

---

Géant de glace

Troll de glace

Troll de pierre

Tape-tapeur

Golyat

Géant des nuages

Nekker

hagubman

Cyclope

# GÉANT DE GLACE

De toute ma vie, je n'ai fui qu'une seule fois, devant le géant de glace. Et vous savez quoi ? Je n'en ai pas honte du tout.

– Rasmund Kvaalkje, rameur du clan Torrdarroch

---

Le géant de glace, monstre puissant et primitif, est sans doute le dernier représentant de son espèce. Il ressemble à un homme, mais un homme plus grand qu'un arbre à la peau bleue comme le givre. Bien qu'il semble doué de raison, toutes les tentatives de communication se sont soldées par la mort violente de l'interlocuteur.

huile contre les  
ogroïdes



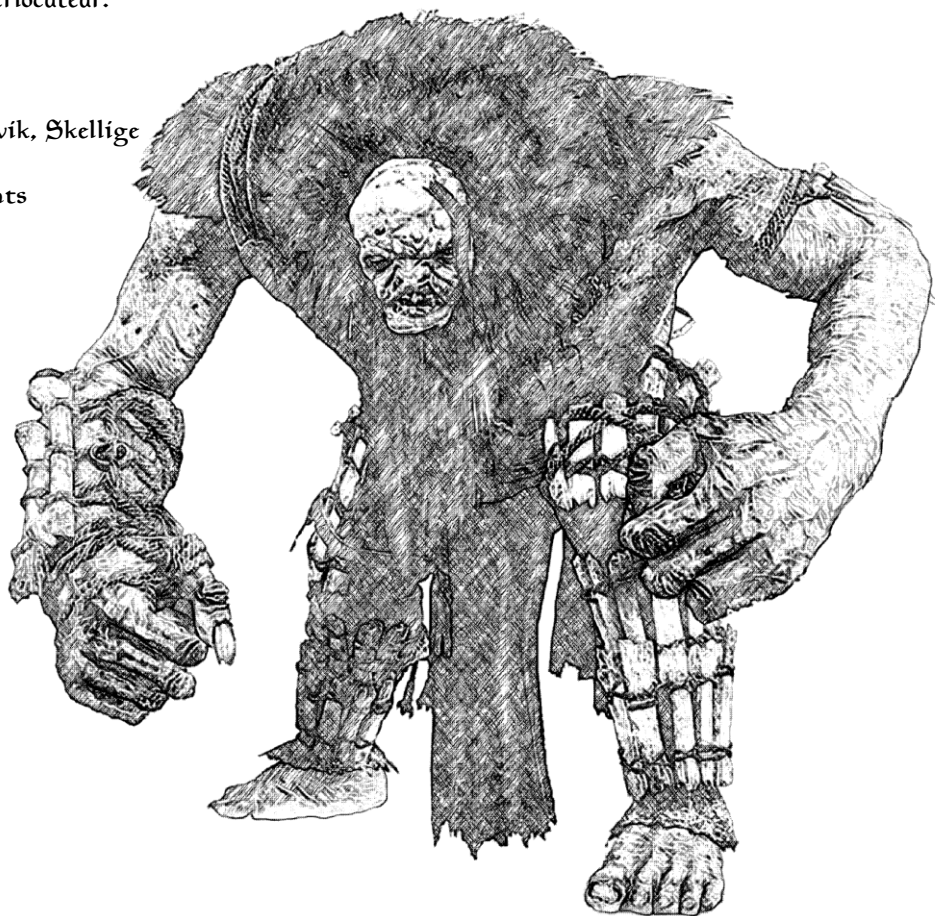
Quen



---

Habitat: Undvik, Skellige

Variante : Géants



---

# TROLL DE GLACE

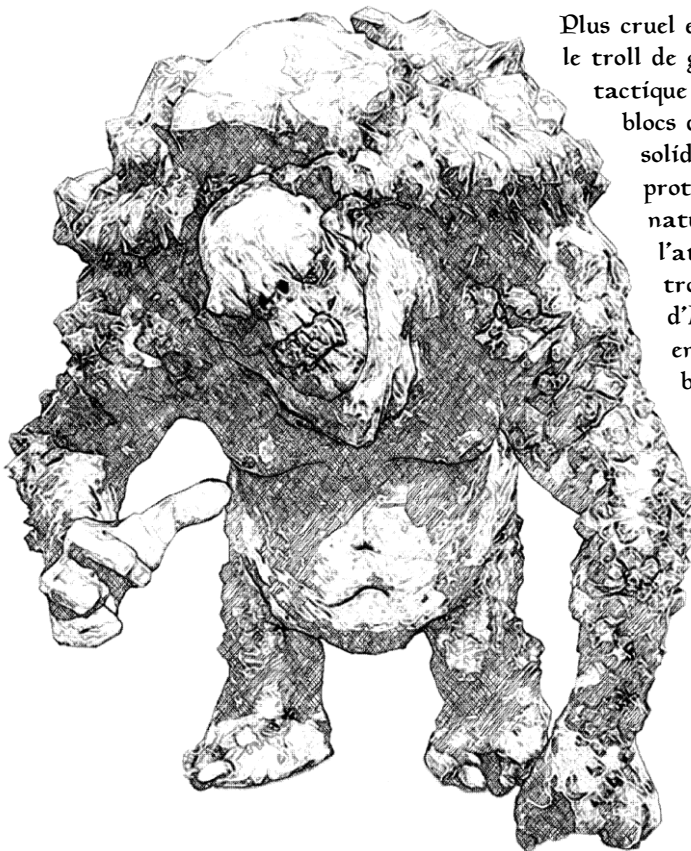
Quand vient l'hiver glacial, les engelures rongent les pieds, la neige recouvre la terre et les trolls de glace sortent de leur tanière.

– Chanson folklorique du nord de Kaedwen

---

Comme chacun sait, l'ascension d'un sommet enneigé est une activité présentant mille et un dangers : chute au fond d'un ravin, avalanche ou encore... rencontre avec un troll de glace. Contrairement au troll de pierre, le troll de glace considère chaque humain rencontré comme une pièce de choix pour son prochain repas.


Par chance, le troll de glace vit à l'écart des humains, au sommet des plus hautes montagnes, ce qui explique sans doute pourquoi il ne s'exprime que par grognements. Certains érudits avancent que l'environnement inhospitalier dans lequel évolue le troll ne laisse guère de place à la communication ou à la pitié.



Plus cruel et plus fort que son cousin de pierre, le troll de glace utilise cependant la même tactique de combat : projection d'énormes blocs de roche et grands coups de poings solides comme des massues. Son dos est protégé par une épaisse armure naturelle, il est donc inutile de l'attaquer par derrière. De plus, il est trop lourd pour être affecté par le signe d'Aard. Enfin, ne songez même pas à engager le combat durant un blizzard, dont il profitera pour puiser des forces.

→  
habitat: Région glacée

Variante : Troll de pierre

 huile contre les ogroïdes

 Quen

# TROLL DE PIERRE

homme pas parler, sinon troll tape-taper !  
- Troll de pierre vivant dans une caverne près d'Undvik

---

**S**i d'aventure vous apercevez un rocher vivant au cours d'une marche en montagne, vous ne rêvez pas : vous venez de rencontrer un troll de pierre. Ce monstre n'est pas belliqueux, mais il est préférable de se préparer à un éventuel combat, sous peine de finir dans sa panse rebondie

huile contre les  
ogroïdes



Quen



---

habitat: Undvik, Ard Skellige,  
Velen, Kaer Morhen

Variante : Troll de glace,  
Tape-Tapeur



---

# TAPÉ-TAPEUR

Eux rentrer maison troll. Troll dire "hommes partir !" mais eux tape-taper cailloux troll. Alors troll tape-taper aussi !

- Troll de pierre appelé Tape-tapeur

---

Lourds et lents, les trolls de pierre semblent le plus souvent stupides aux yeux des humains. Il est cependant dangereux de les sous-estimer et plus encore de les enrager. Si par malheur on en énerve un, le mieux à faire est de prendre ses jambes à son cou, car un troll de pierre en colère est aussi mortel qu'un éboulement. Cette vérité se confirma avec l'énorme troll de pierre Tape-tapeur. Il assenait de véritables coups de boutoir, aussi fallait-il soit les éviter soit se protéger avec le signe de Quen. Sa peau épaisse le rendait presque invulnérable aux coups d'épée, en particulier ceux portés par derrière, sa peau de pierre étant plus épaisse dans son dos. La seule chance pour le vaincre était de profiter de sa lenteur naturelle de troll, encore plus facile à exploiter avec le signe d'Yrden. Un groupe de mineurs de Skellige apprit à ses dépens à quel point les trolls de pierre sont dangereux. Ignorant les avertissements, ils entreprirent d'exploiter un filon d'argent dans la caverne où un troll surnommé Tape-tapeur avait élu domicile... et moururent peu de temps après sous les coups du troll irascible. Sa colère était justifiée mais malheureusement pour lui, les sorciers n'émettent pas de jugement moral : ils se contentent de tuer les monstres.

---

Habitat: Grotte près de Blandare

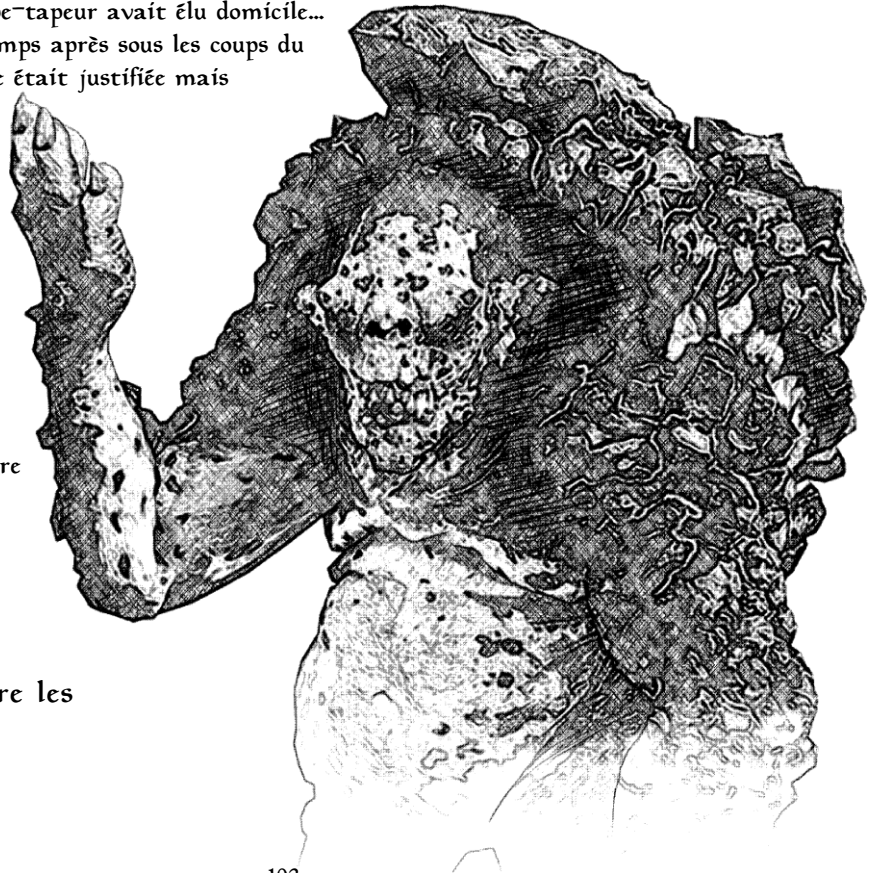
Variante : Troll de pierre



huile contre les ogroïdes



Quen



# GOLYAT

Selon la légende, Golyat était un ancien chevalier, puni par la Dame du lac pour avoir enfreint son serment.

Transformé en géant, il s'enfuit dans les montagnes et ne redescendait dans les plaines habitées que quelques fois par an, lorsque la faim l'y poussait. Difficile de dire quelle part de vérité se cache dans cette légende, mais il est indéniable que ce géant dangereux tuait et dévorait les bergers et leurs moutons, et qu'il suscitait une telle peur que les gouvernantes s'en servaient pour effrayer les enfants et les obliger à manger leurs légumes.

Même si on le considérait comme une bête sauvage et stupide, Golyat utilisait des outils simples et n'importe quel objet pouvait devenir une arme mortelle entre ses mains puissantes. Golyat affronta Geralt en brandissant une meule dont chaque coup était dévastateur. Heureusement, Geralt avait déjà occis des géants et élimina aussi promptement Golyat, avec l'aide très appréciable de trois chevaliers : Milton de Peyrac-Peyran, Palmerin de Launfal et Guillaume de Launfal.

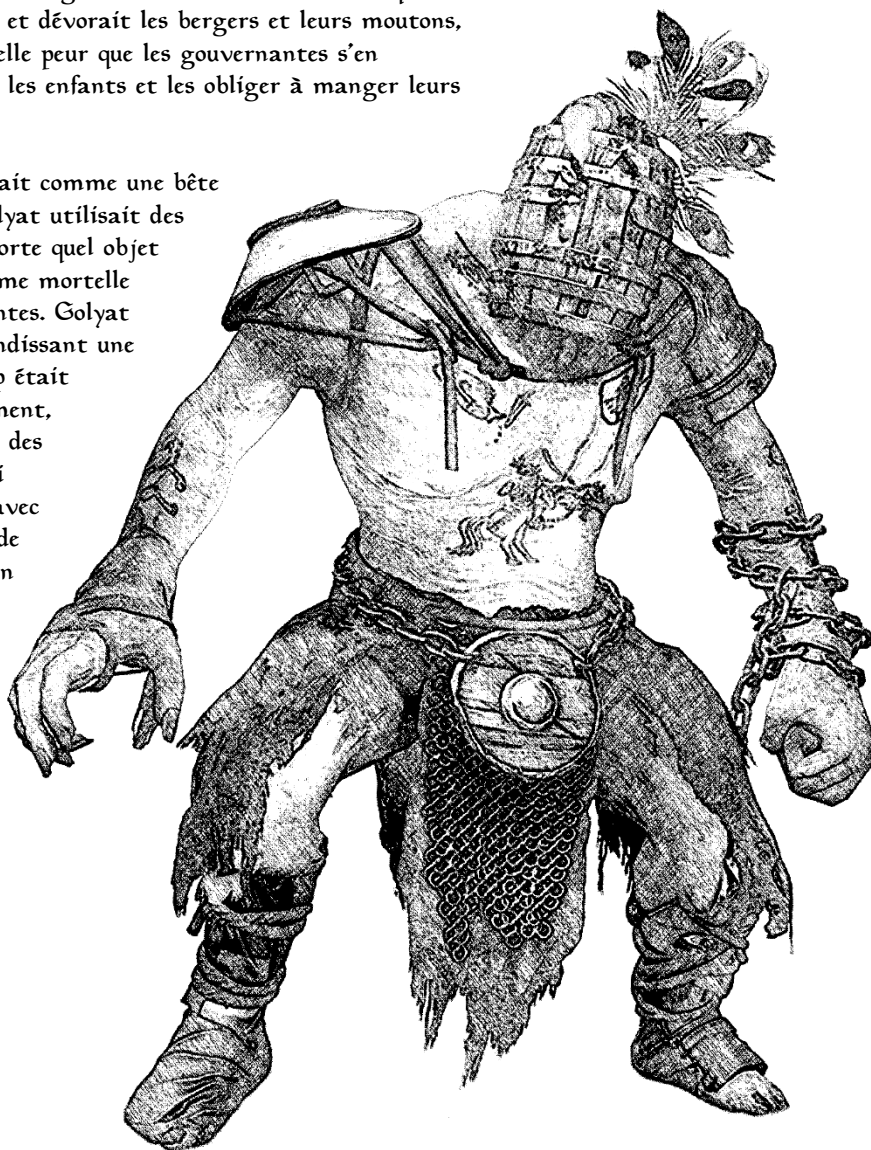
Habitat : Moulin à vent de Dulcinée

Variante : Géants

huile contre les  
ogroïdes



Quen



---

## LA LÉGENDE DE GOLYAT

---

**I**l y avait beaucoup de braves et de vrais chevaliers au service du vieux duc, mais le plus grand d'entre eux était Luis Alberni. Ses armoiries étaient un champ rouge avec une étoile d'or, dont les cinq pointes représentaient les cinq vertus chevaleresques.

Mais, la célébrité et la gloire sont montées à la tête d'Alberni. Les années passèrent et il commença à se considérer comme le plus parfait de tous les chevaliers. Finalement, il en vint à penser qu'il était la vertu incarnée et qu'il n'y avait personne dans le monde qui l'avait précédé à cet égard, ce que même la Dame du Lac devrait reconnaître. Alberni partit donc la voir et lui fit rendre hommage en l'honneur de son excellence.

Mais, à mesure qu'Alberni s'approchait de la maison de la Dame, son corps et son équipement commençaient à changer. Le chevalier svelte devint de plus en plus corpulent, jusqu'à ce que son cheval ne puisse enfin plus le supporter. Son épée devint d'abord en bois, puis se transforma en masse, et son armure brillante devint terne et se transforma en cendre. Il ne lui restait plus que son casque, qui se transforma en cage en bois.

Alberni se tenait sur le bord du lac, désireux de parler, mais tout ce qui sortait de ses lèvres était un cri sauvage. Le chevalier regarda son reflet dans les eaux du lac et comprit qu'il était devenu un géant. La Dame du Lac apparut alors et dit : „Vous avez abandonné les vertus chevaleresques il y a longtemps. De tous tes péchés, le plus grand était l'orgueil. Elle a changé votre épée en une masse, vous a privé d'armure et a fait de votre chair celle d'une bête. Désormais, tu seras connu sous le nom de Golyat. Allez au mont Gorgone, où vous vivrez sous cette forme loin des yeux des hommes, accompagnés du souvenir douloureux de votre gloire perdue, jusqu'au jour où la mort vous libère miséricordieusement de votre tourment.“

# GÉANT DES NUAGES

La pluie et la neige ne sont point les seules à tomber du ciel. Il y a aussi les grenouilles... et le géant des nuages.

– Sïbald Faalde, dit "Le Croc", berger de Fosses-des-Renards

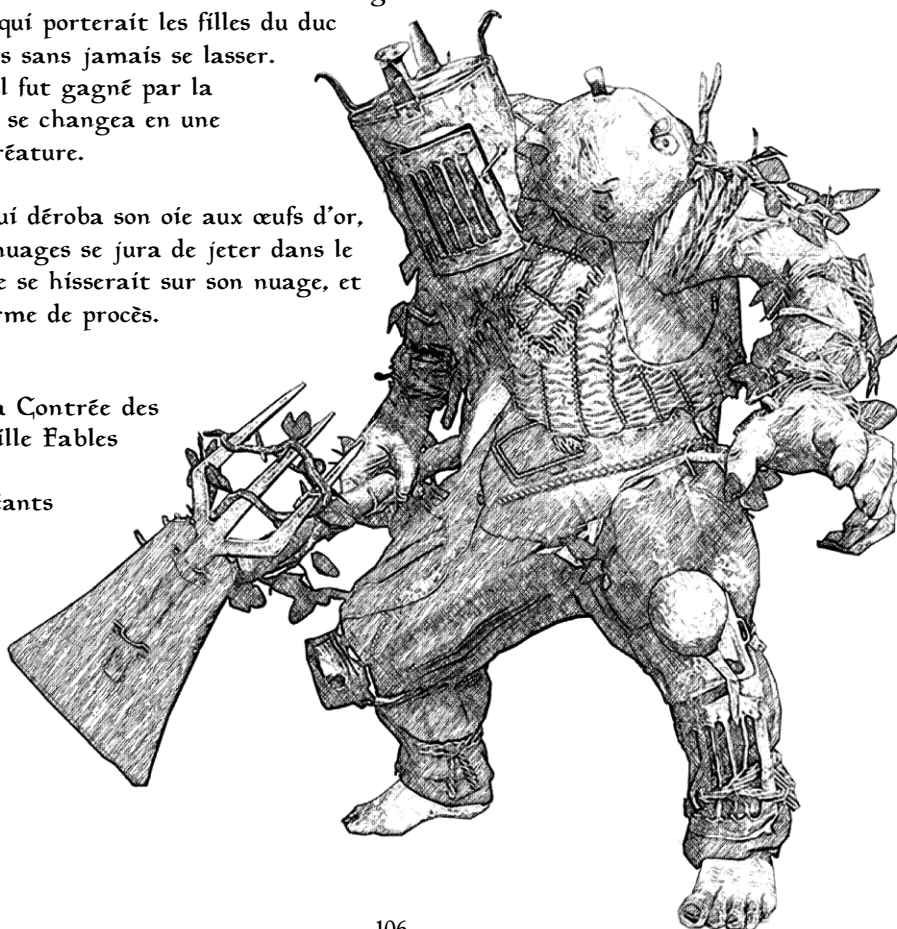
Le géant des nuages est très probablement une entité illusoire dégénérée. C'est un habitant du château dans le ciel, dans la Contrée des Mille Fables. Cette contrée fut désertée et laissée à l'abandon des années durant, pendant lesquelles elle dépérit lentement. Le géant des nuages était sûrement destiné à faire le gentil colosse, celui qui porterait les filles du duc sur les épaules sans jamais se lasser. Mais quand il fut gagné par la corruption, il se changea en une dangereuse créature.

Quand Jack lui déroba son oie aux œufs d'or, le géant des nuages se jura de jeter dans le vide quiconque se hisserait sur son nuage, et sans autre forme de procès.

Habitat: La Contrée des Mille Fables

Variante : Géants

huile contre les  
ogroïdes





---

# NEKKER

Prenez garde, messieurs, il y a des nekkers sous ce pont. Si vous traversez tous ensemble sans ralentir, vous n'avez rien à craindre, mais si par malheur l'essieu de votre chariot casse et que vous restez bloqués... Eh bien, fermez les yeux et adressez une dernière prière à Melítele.

- Kurt Hammerbach, garde de Vengerberg

---

Un nekker solitaire est inoffensif. Cinq nekkers représentent une menace sérieuse. Dix nekkers peuvent venir à bout d'un tueur de monstres expérimenté. Les guerriers nekkers, ainsi que les redoutables focasses (plus rares), sont particulièrement dangereux.

huile contre les  
ogroïdes



Vent du Nord



Nekkers et focasses vivent au cœur des bois sombres poussant dans les vallées humides et brumeuses, au sein de colonies pouvant compter jusqu'à plusieurs dizaines d'individus. Ils creusent de profonds terriers reliés entre eux par un vaste réseau d'étroits tunnels grâce auxquels ils peuvent se déplacer rapidement dans et autour de leur colonie.

Les nekkers attaquent toujours en groupe et par surprise. Ils essaient d'encercler leur proie aussi vite que possible afin de l'empêcher de fuir, puis se jettent sur elle de manière désorganisée. Les nekkers sont craintifs et un sorcelleur expérimenté saura exploiter leurs nombreuses hésitations pour tuer les individus les plus dangereux avant d'achever les survivants.

→  
habitat: Forêts sombres, vallées  
brumeuses

Variante : hagubman



# hAGUBMAN

Déjà entendu causer d'une sale bête qui laisse un charriot sur la route pis qu'attend en embuscade ? Sont trop crétins pour ça, bon sang !

- Egil, guerrier d'hindarsfjall

Le nekker moyen est une créature veule et faible qui n'attaque qu'en cas de supériorité numérique évidente. Pourtant, certains nekkers sont parfois plus forts, résistant et malins que leurs congénères. En dépit de leur surnom de "guerrier", ces individus agissent plutôt comme des assassins : tapés dans les ombres, ils attaquent par surprise dans le dos de leurs adversaires, ou attendent que l'ennemi ouvre sa garde pour attaquer. Par chance, à l'instar des autres nekkers, les guerriers sont vulnérables à tous les signes, et leurs coups peuvent être aisément parés ou contrés.

Un tel monstre sévissait près du village de Larvik sur hindarsfjall. Les plus braves combattants du village ne pouvaient pas en venir à bout, mais un sorcelleur en revanche ... Une sorcelleur est un adversaire de haute volée.

Habitat: Près de Larvik  
à hindarsfjall

Variante : Nekker

Huile contre les  
ogroïdes



Vent du Nord



---

# CYCLOPE

Bon, voilà le plan... On prend un grand pieu, on affûte sa pointe, on la plante dans l'œil du cyclope... et ensuite on sort de la caverne déguisés en moutons. Comment ça, pas une bonne idée ?

– Odess Thaka, voyageur mort tragiquement sur Spikeroog

---

Le cyclope est immédiatement reconnaissable à son œil unique situé au centre de son front. Si, pour une raison ou pour une autre, ce trait distinctif n'est pas visible, sa taille monstrueuse, son incroyable force et sa haine des humains sont autant de signes révélateurs.

Il semblerait que l'espérance de vie d'un cyclope soit considérable. Le seul spécimen en bon état, trouvé en 1112 et étudié par des experts d'Oxenfurt, était âgé de plus de trois siècles au moment de sa mort. Sa dépouille était encore visible il y a peu au musée d'histoire naturelle de l'académie, mais elle a malheureusement été endommagée par des étudiants éméchés lorsque ceux-ci ont tenté de le vêtir d'une toge.

huile contre les  
ogroïdes



Quen



Axii



---

habitat: Bastion détruit, Spikeroog





---

# VESTIGES

---

Fiellon

Morvudd

Méchante Sorcière

Doppler

Shaelmaars

Shaelmaar de l'empereur du Nilfgaard

Le Monstre de Tufo

Célicole

Moire

Le Gardien

Sylvain

Tschart

hurleur

Leschen

Kernun

Esprit de la forêt

Spriggans

Grottoire

# FIELLON

Votre Grâce, j'ai le regret de vous informer que votre fils est tombé au combat lors d'une chasse au fiellon. Il est mort sur le coup, ainsi que son écuyer, son guide, ses rabatteurs, son entourage et ses chiens.

– Kavín Jell, responsable du domaine de Villepin près de Wyzima

Un fiellon est une montagne de muscles au sommet de laquelle trône une tête cornue à la gueule bardée de crocs. Tout comme son cousin le bukavac (plus rare), il vit dans les forêts humides et les marais. Il évite les humains si possible, mais en cas de confrontation, il les tue sans états d'âme... et sans la moindre difficulté..

→

Habitat: Forêts denses, marécages, tourbières

Variante: Morvudd, Tschart

huile contre les  
Vestiges



Samum



Vesse-de-Loup  
du Diable



---

# MORVUDD

Il n'a mangé que les entrailles.  
Un gourmet.

— Geralt de Riv

---

Un dicton populaire affirme que sur Skellige, le moindre voyage est une aventure. Une aventure parfois mortelle, comme en atteste l'histoire d'un groupe d'insulaires en quête de gloire, parti à la recherche d'un trésor dans des ruines oubliées... qui s'avèrent être le terrain de chasse d'un puissant fiellon nommé Morvudd.

Le sorcier savait qu'il n'aurait pas droit à l'erreur durant son bras de fer avec la bête. Une seule seconde d'inattention permettrait à son adversaire de l'hypnotiser avec son troisième œil, avant de le tailler en pièces. Morvudd était un spécimen imposant, aussi était-il permis de penser que les attaques rapides seraient inefficaces contre lui... et que ses coups terrasseraient l'aventurier imprudent qui aurait négligé d'utiliser une armure lourde ou le signe de Quen.

Morvudd avait certes tué les guerriers de Skellige sans effort, mais il n'était pas de taille face au sorcier. Il tenta même de sauver sa peau en s'enfuyant, mais cela ne fit que retarder l'inévitable et le sorcier le pourfendit de sa lame en argent.

---

Habitat: Kaer Nyssen,  
Bolthorn

Variante: Fiellon, Tchart

huile contre les  
Vestiges



Samum



Vesse-de-Loup  
du Diable



# MÉCHANTE SORCIÈRE

Il était une fois une Méchante Sorcière. Tous les jours, après le souper, elle sirotait un verre de jus de cadavre fraîchement tiré...

– Karl Hrimm, auteur de contes pour enfants

On prétend parfois que les méchantes sorcières sont le fruit de l'imagination trop féconde des fabulistes et autres mythologues : de vulgaires caricatures dont seul un enfant pourrait s'effrayer. Et pourtant, il est certains hommes qui affirment avoir rencontré l'une de ces créatures improbables. Tous s'accordent à dire que non contentes de se repaître de chair humaine, elles ont élevé l'art de cuisiner l'homme au rang de véritable religion. Elles se délecteraient tout particulièrement du foie des jeunes enfants, revenu au beurre et assaisonné de sauce safran, de doigts marinés dans le vinaigre balsamique et frites en chapelure, le tout arrosé de jus de cadavre fraîchement tiré. À noter cependant que tous les témoins qui ont juré avoir aperçu une sorcière fréquentaient l'institut Ellander pour malades mentaux. La fiabilité de leur témoignage est donc pour le moins sujette à caution.

Habitat: La Contrée  
des Mille Fables



huile contre les  
Vestiges





---

# DOPPLER

Votre colis ? Votre frère est déjà passé le prendre. C'est drôle, vous lui ressemblez comme deux gouttes d'eau... Hé, vous allez où comme ça ?!

- hanna Kluger, maître du relai

---

Un doppler, aussi connu sous le nom de changelin, est une créature capable de prendre la forme de tout animal ou de toute créature humanoïde. Cette transformation n'est pas une simple illusion, mais une authentique métamorphose. En conséquence, aucune amulette ou aucun médaillon de sorcier ne peut révéler la présence d'un doppler, qui émet une aura en tout point identique à la créature imitée. Le doppler étant par ailleurs doté d'une remarquable intelligence, il pourrait sans difficulté se spécialiser dans le meurtre ou le vol s'il n'était par nature un être timide, généreux et pacifique.

huile contre les  
vestiges



**SHAELMAARS** Les entrailles de la terre abritent des bêtes redoutables et très étranges. Si elles décidaient de venir se promener à la surface, nous nous ferions tous massacrer le premier jour de l'invasion.

– Ramus Vendenratz, contremaître de Mahakam

Les shaelmaars passent la majeure partie de leur vie dans les profondeurs du sol, sans avoir de contact avec le monde du dessus. Parfois, cependant, il arrive qu'un shaelmaar creuse jusqu'à la surface et dévore les hommes passant à sa portée. Certains shaelmaars creusent aussi des tunnels si près de la surface, qu'ils font trembler la terre et provoquent l'effondrement de bâtiments.

Les shaelmaars étant aveugles, ils se repèrent aux vibrations et aux bruits. La meilleure tactique face à un tel monstre est donc de lancer un objet lourd ou bruyant contre un rocher ou un mur, puis de prier en silence pour que la bête se roule en boule et fonce vers le bruit en s'assommant du même coup contre l'obstacle.

Les shaelmaars sont maladroits et peuvent donc sembler des cibles faciles, mais lorsque même vos coups les plus puissants rebondissent sur l'épaisse armure recouvrant leur dos, vous réalisez qu'ils n'ont guère besoin d'esquiver. En cas de menace, un shaelmaar peut se rouler en boule et se propulser vers l'avant avec une grande force. Il écrase alors tout sur son passage sans qu'il soit possible de l'arrêter.

→  
habitat: Toussaint

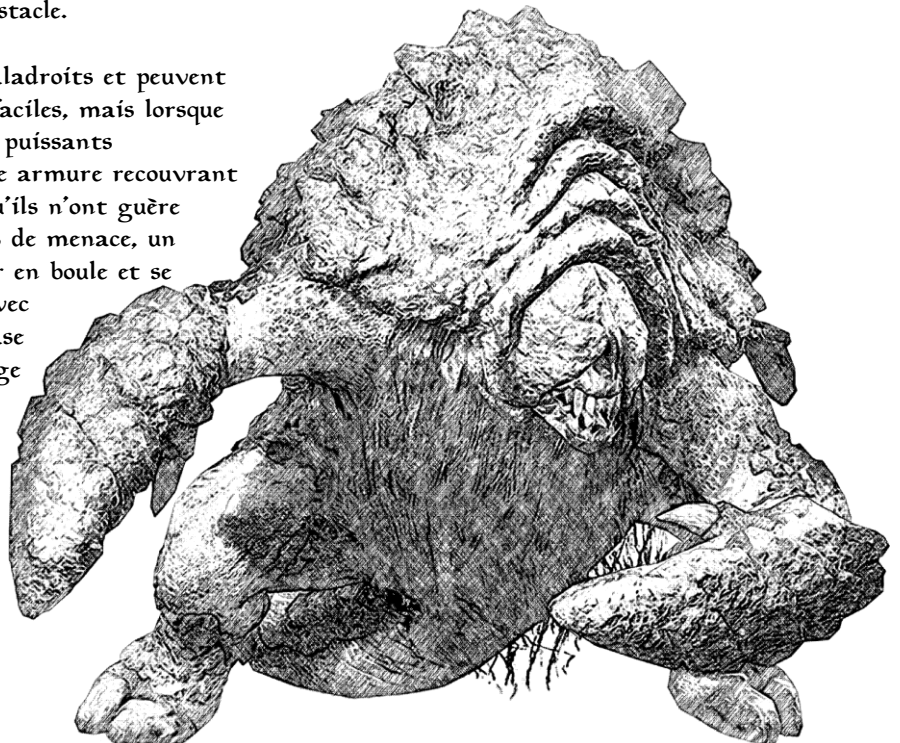
huile contre les vestiges



Samum



Aard



---

# SHAELMAAR DE L'EMPEREUR DU NILFGAARD

---

Les combats de gladiateurs dans des arènes immenses sont un divertissement populaire au Nilfgaard. En général, les combattants sont des esclaves entraînés spécialement dans ce but, mais il arrive que les maîtres des arènes opposent des humains à des monstres. Le shaelmaar que Geralt dut affronter sur la lice était un cadeau de l'empereur à sa parente, la duchesse Anna Henrietta. Il avait été capturé tout jeune et préparé dans cet ultime but par des dompteurs nilfgardiens. Cela ne veut pas dire pour autant que l'animal était dompté. En fait, sa sauvagerie est sa férocité innée n'avaient en rien été émoussées. Comme toutes les créatures de son espèce, il était aveugle, mais pouvait repérer ses adversaires à coup sûr grâce à l'écholocation. Le shaelmaar avait une armure épaisse et une peau presque impossible à percer. Il pouvait aussi se rouler en boule pour charger ses adversaires. Cependant, son ventre était assez vulnérable et exposé en cas d'échec d'une charge de la bête.

Au terme d'un long et difficile combat, Geralt finit par vaincre le shaelmaar, mais lorsque la duchesse l'enjoignit depuis les gradins à achever la bête, il refusa, peu désireux de prendre une vie pour divertir la foule.

→  
Habitat: Site du tournoi  
de Toussaint

Variante: Shaelmaar

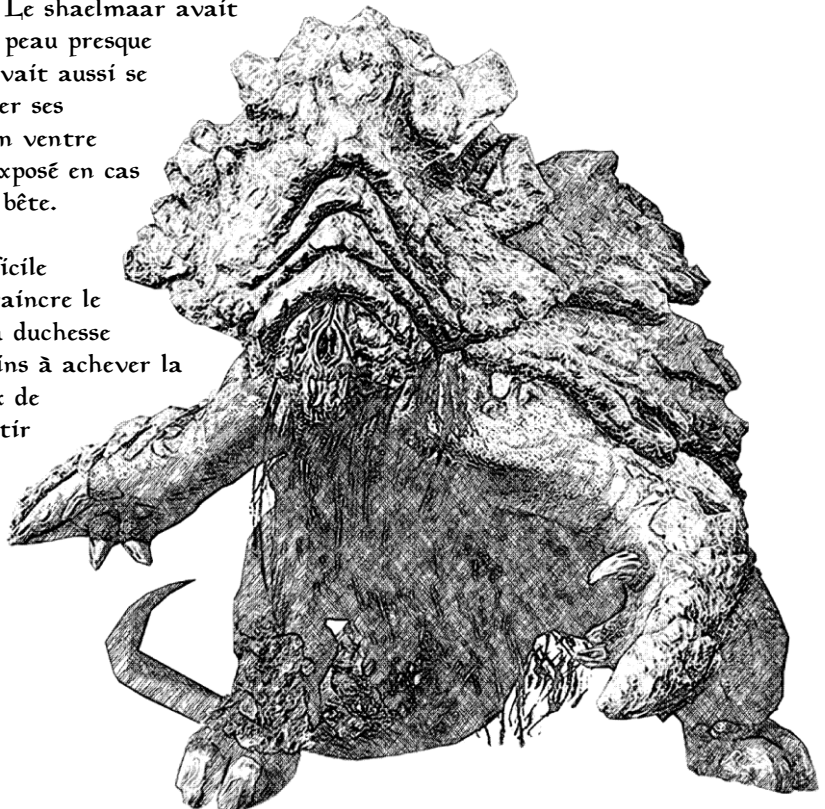
huile contre les  
vestiges



Samum



Aard



# LE MONSTRE DE

**TUFO** À l'occasion un chevalier errant peut réussir à tuer une goule, et un simple paysan accompagné d'une meute de chiens pourra parfois venir à bout d'un ours. Mais ne vous y trompez pas : la plus robuste armure d'acier jamais forgée, ni même la clavicle de Saint Plegmund lui-même ne sauraient prêter à un mortel la moindre chance de rivaliser avec les créatures qui s'abattent aux tréfonds de la terre.

– Vétéran de la garde ducale de Toussaint, allocution aux jeunes recrues

Imaginez une créature qui s'en prend aux hommes, se nourrit d'oeufs de kikimorhe et creuse des tunnels si vastes qu'ils pourraient accueillir tout le cortège nuptial de l'empereur du Nilfgaard. Et maintenant, imaginez cette même créature qui fouaille le sol avec une telle violence que la terre s'ébranle, au point de faire s'écrouler les maisons à l'aplomb. Devant ces phénomènes, Geralt ignorait de prime abord à quel genre d'adversaire il était confronté, mais il s'imposa la plus grande prudence.

Ce n'est qu'après avoir examiné soigneusement les empreintes du monstre qu'il comprit de quoi il s'agissait : c'était une femelle shaelmaar d'un âge avancé. Le monstre qui ravageait Tufo était une vieille matriarche shaelmaar. Geralt la traqua et l'affronta loin sous la terre. Bien qu'aveugle, comme toutes les créatures de son espèce, ce monstre s'en remettait aux vibrations et aux sons pour se guider. Tant que Geralt restait immobile et ne produisait aucun son, il ne risquait rien. Mais s'il avançait d'un seul pas ou respirait trop bruyamment, la matriarche fondait aussitôt sur lui.

Geralt eut toutes les peines du monde à en venir à bout, tant ses armes étaient incapables d'enfoncer sa carapace. Mais il finit par l'emporter : le monstre du Tufo n'était plus.

Habitat: Vignoble de Tufo,  
grotte de l'œil de hibou

Variante: Shaelmaar

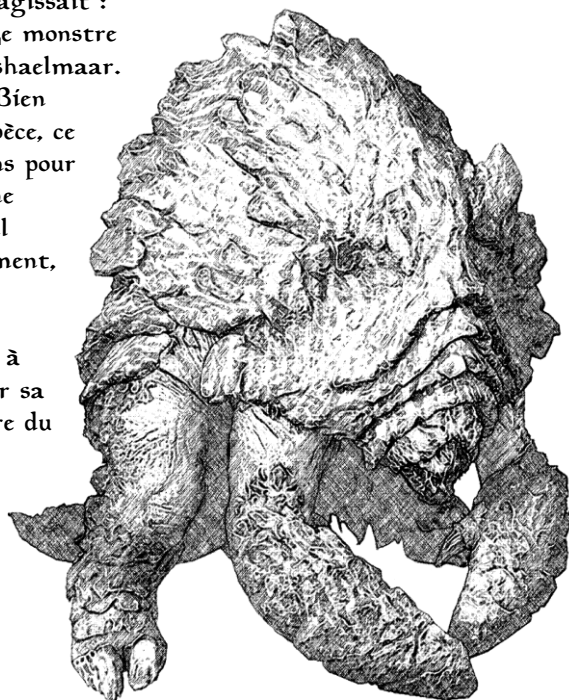
huile contre les vestiges



Samum



Aard



---

# CÉLICOLE

Il y a quelques années encore, les terres sauvages foisonnaient d'esprits de la nature, mais aujourd'hui farfadets, buccas et lutins ont pour ainsi dire disparu. Ne parlons pas des célicoles, qui sont toujours les premières victimes de l'inexorable avancée de la civilisation.

– Préface de l'ouvrage "Le monde perdu",  
par le professeur Dorregaray

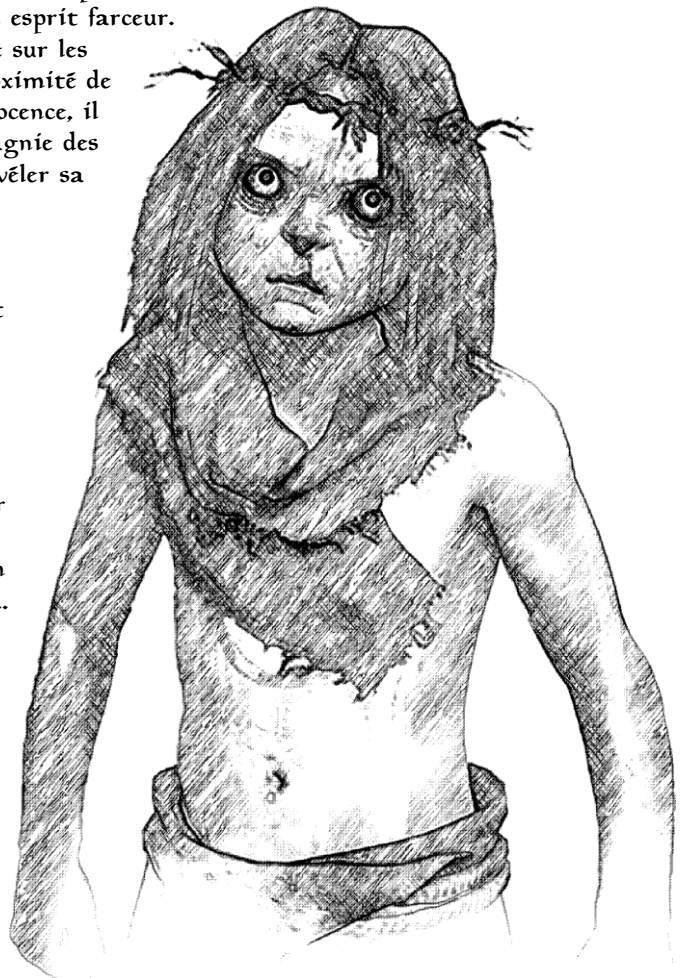
---

**L**e célicole (à ne pas confondre avec le lutin) est une créature des bois vivant dans les souches et les terriers près des habitations humaines. Il ressemble en tout point à un enfant et, tel un enfant, est doté d'un esprit farceur. Un célicole veille de manière invisible sur les humains et les animaux vivant à proximité de sa tanière. Attiré par la joie et l'innocence, il apprécie tout naturellement la compagnie des enfants, seuls humains à qui il ose révéler sa présence.

En échange de ses services, il ne demande rien d'autre que le respect et une petite récompense sous forme de nourriture ou d'outils usés. En revanche, il déteste la grossièreté et l'ingratitude. Un célicole aime le calme et la sérénité. C'est pourquoi lorsqu'un village prend trop d'ampleur ou que ses habitants oublient les anciennes traditions, il abandonne son terrier et part vers d'autres horizons..

---

**habitat:** Zones boisées  
à proximité des  
habitations humaines



**MOIRE** Les soeurs Moïres, la main dans la main, fléaux de terre et de mer, ainsi vont en rond, en rond. Trois tours pour toi, et trois pour moi, et trois de plus, pour faire neuf.

– Macveth, Acte 1, Scène 3

Il existe de par le monde des créatures plus anciennes que les mages et leurs académies, plus anciennes que les humains, plus anciennes même que les elfes et les nains. Les Moïres du marais de Torséchine font partie de ces étranges créatures dont l'existence remonte à la nuit des temps. Nul ne connaît leur véritable nom, leur véritable nature.

huile contre les Vestiges



Quen



Les petites gens désignent les trois soeurs par les noms de Fuselle, Ambrosie et Soupir, ou collectivement les „Dames de la forêt“. Les Moïres règnent sur Velen, dont elles protègent les habitants en échange d'une indéfectible loyauté. Leur puissante magie, qui trouve sa source dans l'eau et la terre, les lie irrémédiablement à leur territoire. Les Moïres peuvent entendre tout ce qui se trame dans leurs bois, prédire l'avenir et modifier la destinée des humains comme bon leur semble.

Selon toute vraisemblance, les Moïres semblent immortelles. Des élixirs magiques leur permettent de conserver l'apparence de jeunes femmes et leur accordent une force et une vigueur surnaturelles.

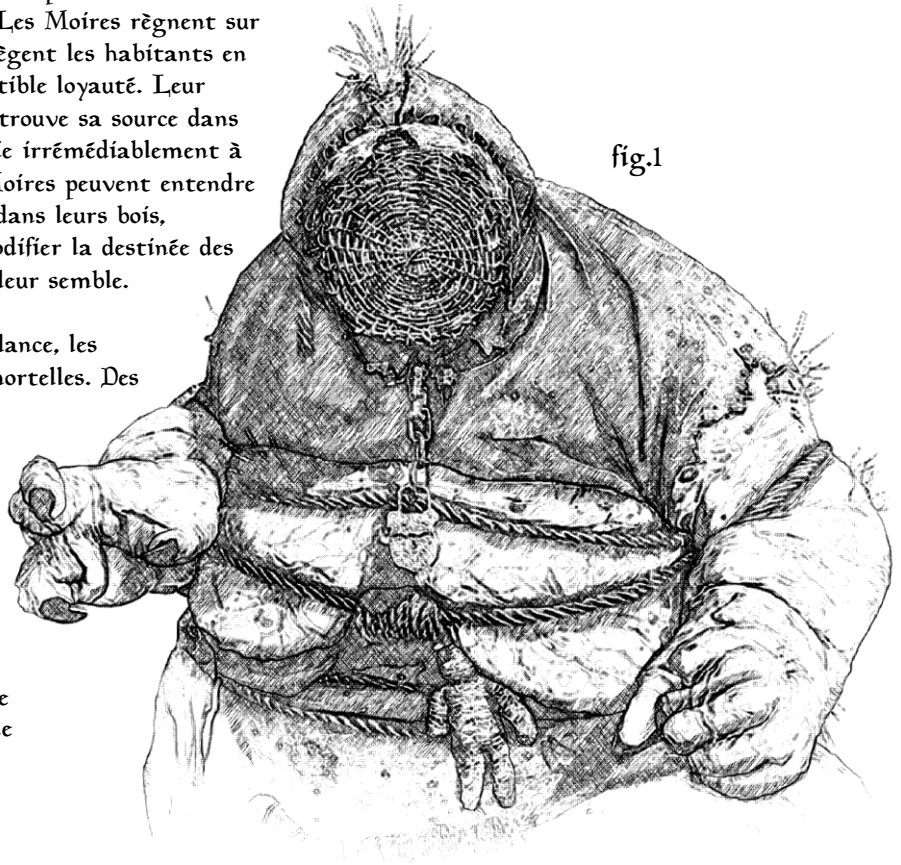


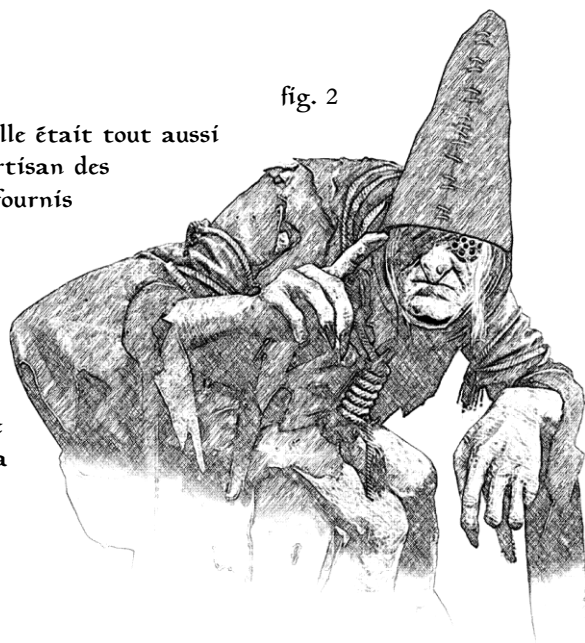
fig.1

habitat: Marais de Torséchine

---

**F**uselle (fig. 2) Cadette des trois Moïres, Fuselle était tout aussi hïdeuse et perfïde que ses aïnées. Elle fut l'artisan des tapisseries magiques faites de cheveux humains fournis par les villageois des environs à l'occasion de cérémonies de "tonte" des jeunes enfants. Ces tapisseries permettaient aux adorateurs des Dames de la forêt d'entrer en contact avec les Moïres et de rendre hommage à leurs déesses. Le combat du Mont chauve était censé mettre un terme au règne des trois Moïres, mais Fuselle échappa au sort funeste de ses aïnées. Elle prit la fuite en se transformant en vol de corbeaux, emportant avec elle le médaillon de Cïrilla.

fig. 2



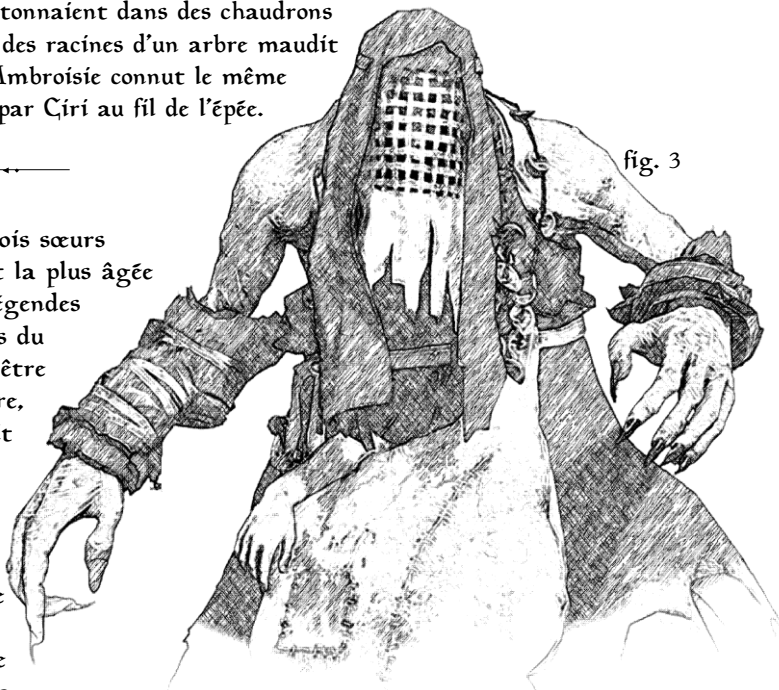
---

**A**mbroisie (fig. 1) Deuxième des trois sœurs démoniaques en termes de rang de naissance, la Moïre connue sous le nom d'Ambroisie était la première en terme de taille. Réputée experte en matière de décoctions magiques, elle aurait connu, à en croire les légendes les plus effrayantes, plus d'une dizaine de recettes de soupe à base de chair humaine. Au cours du sabbat des Moïres, il s'avéra que les sœurs consommaient vraiment de la chair humaine qu'elles mïtonnaïent dans des chaudrons infernaux et relevaient à l'aide des racines d'un arbre maudit poussant sur le Mont chauve. Ambroisie connut le même sort que sa sœur Soupir: passé par Cïri au fil de l'épée.

fig. 3

---

**S**oupir (fig. 3) L'une des trois sœurs d'épouvante, Soupir, était la plus âgée d'après ce qu'affirmaïent les légendes chuchotées par les autochtones du marais. Chuchotées de peur d'être entendues par la terrible Moïre, qui exigeait que son tribut soit acquitté en oreilles humaines qu'elle suspendait ensuite aux arbres du marais, ce qui lui permettait d'entendre tout ce qui se disait grâce à sa magie primitive. Pour autant, nulle magie, ancienne ou récente, ne la sauva du courroux de Cïrilla.



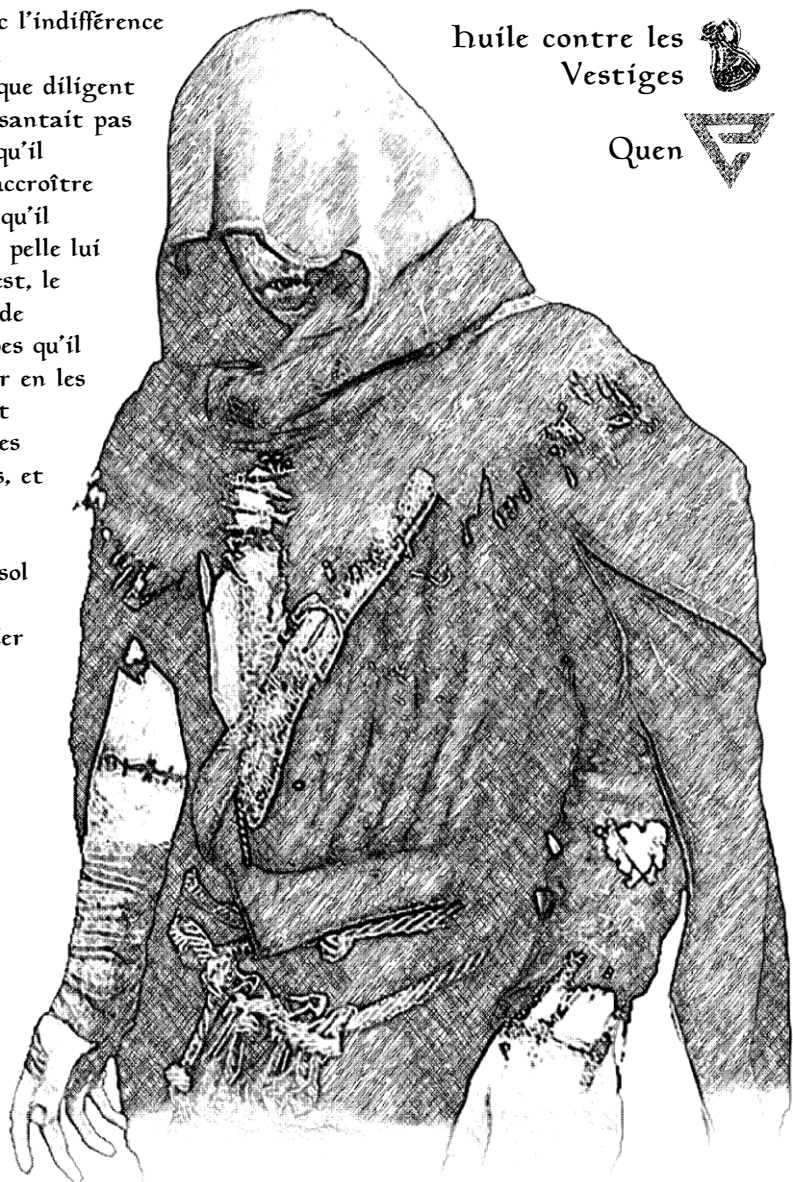
# Le GARDIEN

Il y a plus de choses au ciel et sur terre que ne l'imaginent les philosophes.

– Bartolomeo Darez, après avoir tenté de contacter des créatures d'un autre plan et atterri dans un asile d'aliénés.

Le Gardien servait avec l'indifférence d'un golem, et s'avéra aussi farouche au combat que diligent dans son travail. Il ne ressentait pas la douleur et chaque coup qu'il subissait semblait même accroître sa force, tout comme ceux qu'il infligeait à Geralt avec la pelle lui servant d'arme. Qui plus est, le Gardien pouvait invoquer de puissants esprits des tombes qu'il avait creusées et se soigner en les absorbant. Le sorceleur eut toutes les peines à éviter les coups de pelle dévastateurs, et ne parvenait à blesser la créature que lorsqu'elle plantait son outil dans le sol pour puiser de l'énergie surnaturelle afin de pétrifier ses adversaires de peur.

Habitat: Domaine von Everec



huile contre les Vestiges



Quen





---

# SYLVAIN

Le sylvain est une créature cruelle et perfide. À tout prendre, je préfère cependant sa compagnie à celle d'un dh'oïne..

– Yaevinn, commandant Scoia'tael

---

Le sylvain et le yaksha sont des créatures forestières extrêmement rares, mi-homme mi-chèvre. Ni l'un, ni l'autre ne représente un réel danger, leurs rares contacts avec les humains se limitant à d'innocentes plaisanteries.

Sylvains et yakshas semblent partager de nombreux défauts avec les humains. Paresseux par nature, ils passent le plus clair de leur temps à fumer la pipe en toute oisiveté, à se gorgier de mets délicieux et à ingurgiter des boissons fortes.

---

Habitat: Près des fermes

huile contre  
les vestiges



Samum



Vesse-de-loup  
du diable



Igni



# Tschart

Le tschart est plus petit qu'un fiellon, c'est vrai... mais il est bien assez grand pour tuer quiconque lui barre la route.  
- Agnès Chardon, herboriste de la Forêt noire

Le tschart est apparenté au fiellon et au bukavac. Si son gabarit est moins imposant, il n'en demeure pas moins un adversaire dangereux, même pour un sorcier expérimenté. Ce monstre des sombres forêts est sans conteste l'une des créatures les plus redoutables du monde connu.

Huile contre les vestiges



Vesse-de-loup du diable



Habitat: Vieilles forêts

Variante: Fiélon,  
Morvuud,  
hurlleur



---

# hURLEUR

Je viens pour le contrat. Vous savez à quel genre de monstre vous avez affaire ? Non, mais c'est sûr que c'est une sacrée bestiole. Il a tué toute une meute de loups...

- Conversation entendue à Valtilleul

---

Velen est sans doute la région du monde où l'on retrouve la plus forte concentration de monstres. Corollaire inattendu de cette triste situation, les monstres sont souvent amenés à s'entretuer au cours de luttes territoriales. Ainsi, un tchart particulièrement agressif surnommé "hurleur" massacra, au cours d'une rage meurtrière, une meute entière de loups et un fiellon pourtant bien plus imposant que lui.

Le hurleur était un redoutable adversaire. Chacun de ses coups aurait suffi à tuer un homme. Seule une lourde armure ou l'utilisation du signe de Quen pourrait protéger efficacement son adversaire. Dans la mesure du possible, il allait falloir éviter ses charges et attaquer les flancs de la bête.

Geralt tua le hurleur sans trop de mal, mais l'élimination de ce monstre puissant aurait pu s'avérer impossible s'il n'avait été déjà considérablement affaibli par un combat contre d'autres créatures.

La morale de cette histoire est que, lorsque deux monstres s'affrontent, le sorceleur est le vainqueur.

---

Habitat: Nahe

L'indental

Variante: Tchart

huile contre les vestiges



Vesse-de-loup du diable



# LESCHEN

On ne chasse jamais dans ces bois. Même si tout le village crève de faim.

– Mulliver, échevin de Hoshberg, Bas-Aedírn

Le leschen est une créature territoriale vivant au plus profond des forêts anciennes. Furtif et rusé, c'est un monstre solitaire qui contrôle par magie les plantes et les animaux de son territoire. Pour affronter un leschen, encore faut-il pouvoir l'approcher sans se faire repérer... Les plus vieux leschens, aussi appelés "anciens", sont de formidables adversaires même pour un sorcier aguerri.

Habitat: Vieilles forêts

Variante: Kernun  
Esprit de la forêt  
Spriggan



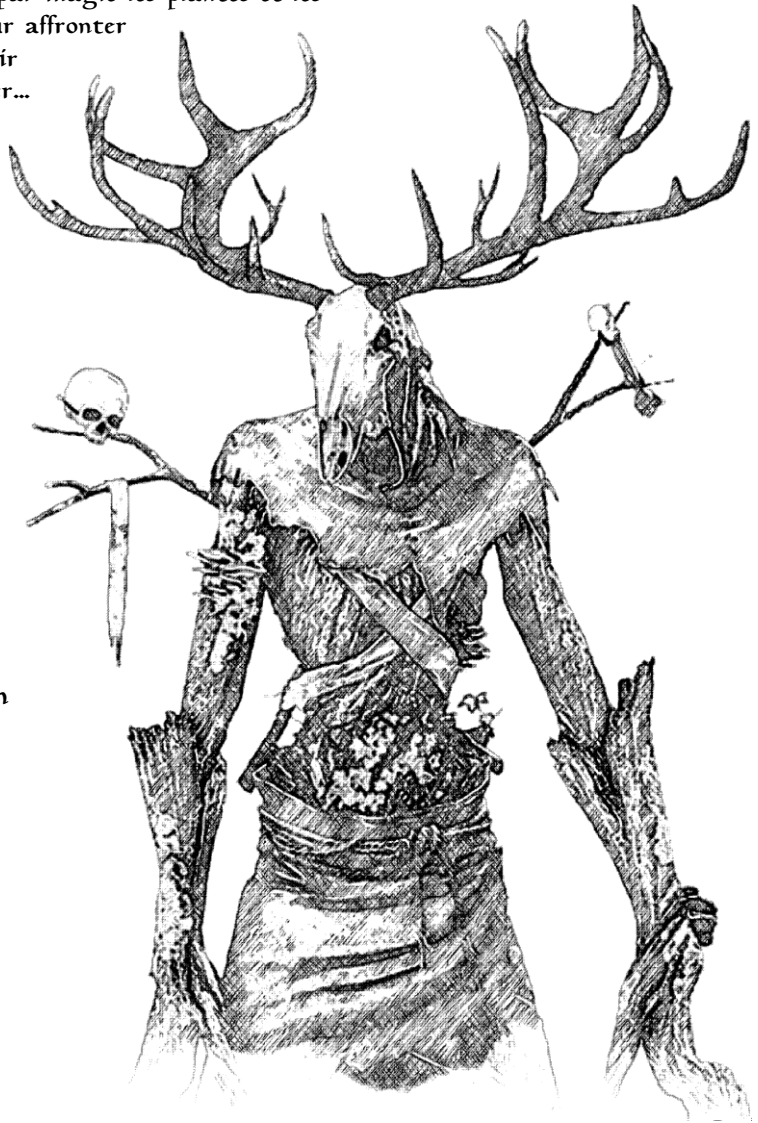
huile contre les vestiges



Bombe au dimeritium



Igni



---

# KERNUN

On lui avait dit à ce crétin, qu'une drôle de bestiole rôdait dans les bois, mais il a rien voulu entendre ...

- Louis Closster, bûcheron

---

**N**ovigrad, plus grande ville du monde, pînacîe de la civilisation, preuve irréfutable de la domination de l'homme sur la nature... et pourtant, les étendues sauvages qui entourent la ville rappellent à quiconque s'y aventure que la nature est toujours prête à reprendre ses droits.

Parmi les créatures rôdant en cette verte contrée, un leshen, ancien et puissant, massacrait sans distinction les audacieux et les imprudents qui osaient pénétrer sur son territoire, avec une cruauté caractéristique :

lacérations, empalements sur la végétation

environnante, cadavres livrés en

pâtûre aux loups...

Sans sa vulnérabilité au

feu, signe d'Ignî

compris, et la

protection du

signe de Quen, il

y a fort à parier que

même le sorceleur le plus

aguerri n'en viendrait pas à bout.

Geralt de Riv n'acheva ce leshen qu'après un long combat épuisant. Après la mort du monstre, les bûcherons ne perdirent pas de temps pour se mettre à l'ouvrage et les bois reculent chaque jour un peu plus sous leurs coups de hache, signe qu'un jour peut-être, la civilisation humaine aura définitivement conquis la nature.

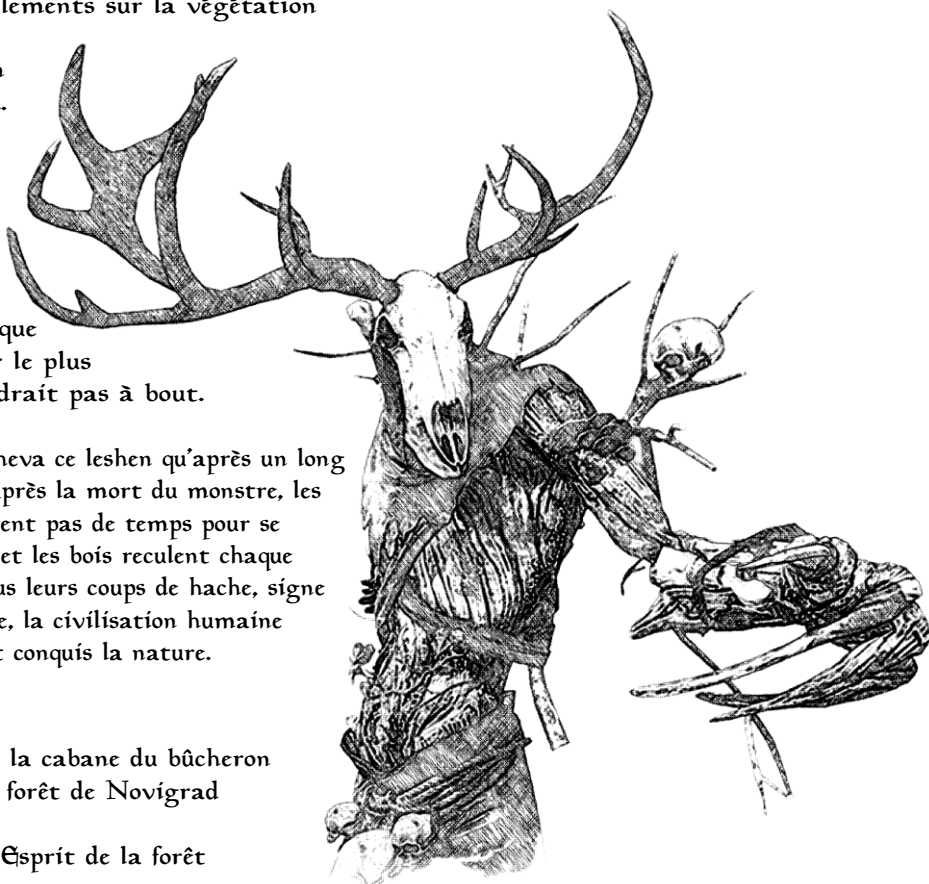
Huile contre les vestiges



Bombe au dimeritium



Ignî



---

Habitat: Près de la cabane du bûcheron dans la forêt de Novigrad

Variante: Leshen, Esprit de la forêt

# ESPRIT DE LA FORÊT

Nous avons offensé l'esprit de la forêt, Sven, et il crie vengeance; il nous rappelle que nous avons tourné le dos à nos traditions.

- Harald de Fayrlund



---

Certains monstres sont si puissants que les populations locales se mettent à les vénérer comme des dieux. Il en allait ainsi avec le leshen dans les bois près du village de Fayrlund, sur l'archipel de Skellige. Les anciens étaient convaincus que le monstre veillait sur eux en les protégeant de leurs ennemis et en entraînant leurs chasseurs.

Le sorcier avait quelques doutes, cependant. Les leshens sont des créatures fourbes, n'agissant que par intérêt, et l'ancien leshen vivant dans les bois près de Fayrlund ne faisait sûrement pas exception.

Geralt savait qu'il ne serait pas aisé de libérer les villageois de l'emprise de leur soi-disant protecteur, s'il tentait seulement de le faire. L'esprit de la forêt, comme le surnommaient les habitants, était si puissant qu'il avait maîtrisé l'art du marquage, grâce auquel il avait inséré son essence dans un des habitants de Fayrlund. Tant que ce malheureux resterait en vie et à proximité du village, le leshen renaîtrait toujours près de son antre.

Cependant, même en se débarrassant de la personne marquée, tuer le leshen ne serait pas une mince affaire. Heureusement, ce monstre avait aussi un point faible : une vulnérabilité au feu, notamment celui provoqué par le signe d'Igni.

Le sorcier parvint à tuer le leshen et interrompit ainsi la série de meurtres terrifiants dans les bois près de Fayrlund. Cependant, les ennuis des habitants n'étaient pas terminés pour autant...

→

Habitat: Forêt près de Fayrlund

Variante: Leshen, Kernun, Spriggans

Huile contre les vestiges



Bombe au dimeritium



Igni



**SPRIGGANS** Je cueillaïs des baies, comme de coutume en cette saison, quand soudain, les arbres se sont ébranlés. Et c'est là que j'ai aperçu cette... cette chose...

- Brîbes d'un récit rapporté par une femme qui revenait de la forêt

Les spriggans sont une sous-espèce d'une variété de monstres qu'on appelle les leshens. Ils peuplent les régions forestières les plus reculées. Ils ne s'en prennent que rarement aux humains, sauf pour se défendre. Mais sous le coup de la colère, ils deviennent redoutables. Leur force prodigieuse leur permet d'asséner des coups d'une violence inouïe. Leur appétit est tel qu'ils peuvent engloutir plus de viande que toute une armée en ripaille.

Tout spriggan entretient un lien inextricable avec les plantes. Si quiconque détruit un végétal dans son domaine, il s'en vient aussitôt punir le coupable.

Au combat, le spriggan se sert habilement de ses membres puissants. Pris de fureur, ses attaques sont rapides et vigoureuses, ce qui, vu sa masse imposante, peut s'avérer problématique.

Les épées les plus effilées sont incapables d'entamer sa peau calleuse, et il serait bien malavisé de chercher à parer les assauts du spriggan. Méfiez-vous de ses racines, qu'il utilise pour entraver ses adversaires.

Il est aussi capable de se téléporter, auquel cas il pourra subitement apparaître devant son ennemi pour attaquer. Le signe d'Aard est inefficace contre lui, car il n'existe aucune force en ce monde capable de le renverser.

Habitat: Au cœur de la forêt

Variante: Leschen, Grottores

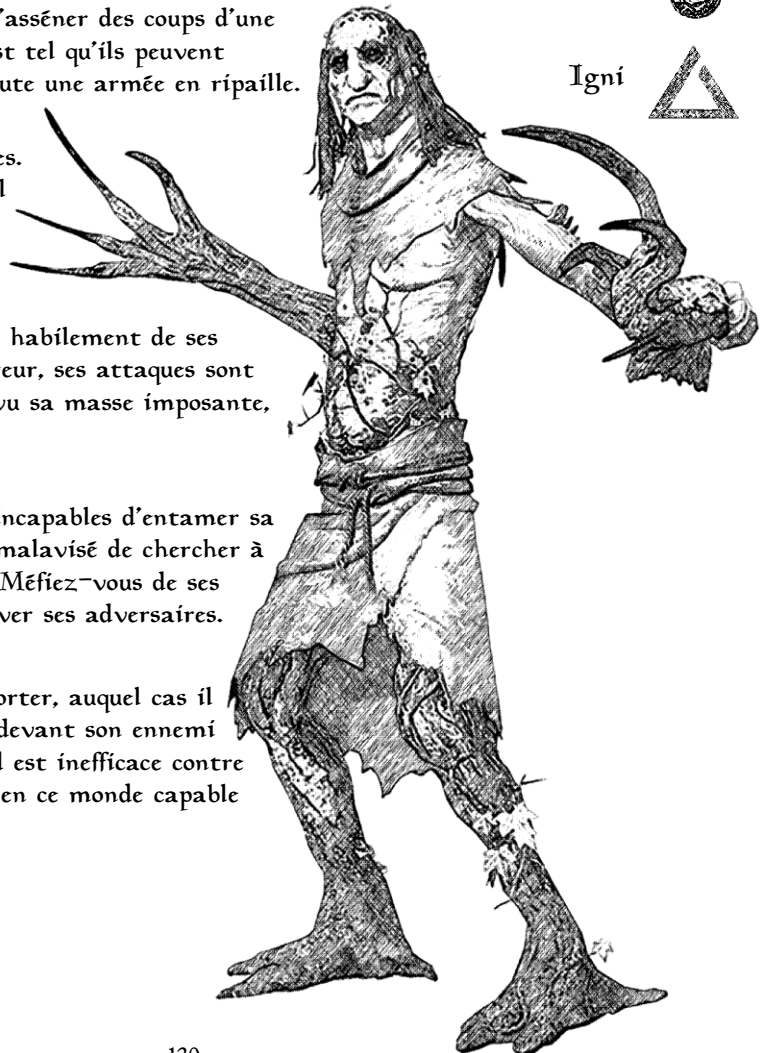
huile contre les vestiges



Bombe au dimeritium



Igni





# GROTTORE

C'est arrivé comme je vous le dis... Je me suis fait surprendre par l'orage alors que j'étais en forêt, alors je me suis dit : „Je vais me trouver quelque part où m'abriter, parce qu'il vaudrait mieux pas que je me fasse tremper. A mon âge, c'est un coup à attraper la mort.“ Alors je me suis réfugié dans une grotte. Là, à l'intérieur, j'ai entendu quelque chose me rugir dessus ! Je suis sorti de là aussi vite que j'ai pu. Si vite que le temps que je rentre chez moi, le vent avait séché mes vêtements.

– Velis Staïl, herboriste

Huile contre les vestiges



Bombe au dimeritium



Igni



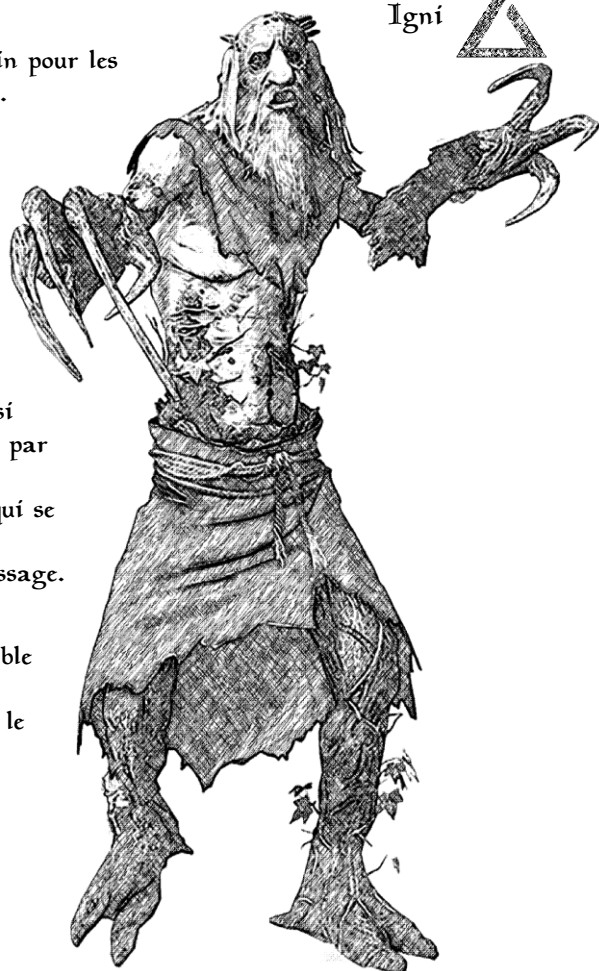
Personne ne sait précisément quand le spriggan appelé "Grottoire" a élu domicile dans les grottes creusées au pied de la montagne Gorgone. D'ordinaire, les spriggans préfèrent s'établir dans des sous-bois reculés et ne nichent que rarement dans des cavernes.

Et pourtant, Grottoire s'est pris d'un goût certain pour les "grottes", ce qui lui a d'ailleurs valu son surnom.

Le monstre était bien connu des chevaliers de Beauclair. Le terrasser leur aurait rapporté une gloire immortelle, mais aucun n'était particulièrement pressé d'affronter la créature... hormis un jeune chevalier : François.

Grottoire s'avéra un adversaire ô combien redoutable. Il était capable de se téléporter, aussi pouvait-il surgir devant Geralt pour lui asséner par surprise des coups imparables. Il usait de magie primitive pour contrôler les racines des arbres, qui se déployaient à son gré et infligeaient des dégâts dévastateurs à quiconque se trouvait sur leur passage.

Il était résistant au signe d'Aard, mais vulnérable au feu. Les coups portés avec une épée d'argent l'éprouvaient malgré le cuir d'aspect ligneux qui le recouvrait telle une armure.



habitat: Au pied de la Gorgonne

Variante: Spriggans, Leshen



---

# VAMPIRES

---

Alpyres

Brouxes

La brouxe de Corvo Bianco

Ekímme

Sarastí

Noctule

Protonoctule

Garkaíns

Garkaíns alpha

Vampire supérieur

Dettlaff van der Ereteín

Katakan

Gaël

# ALPYRES

On aurait dit une brouxe, mais non...  
 – Bribe d'une conversation entre l'échevin de Falkoane et un sorcier

Les alpyres sont des vampires dont l'apparence rappelle celle des brouxes. On les appelle parfois fantômes, un nom adéquat, tant comme les fantômes, ils hantent et tourmentent les hommes. D'ordinaire, ils adoptent l'apparence d'une femme, bien qu'à l'occasion, ils se manifestent aussi sous la forme d'animaux. Le plus souvent, ils rôdent à proximité des villages. Ils attaquent de nuit et sont particulièrement actifs à la pleine lune. La salive d'alpyre a des propriétés somnifères. Administrée à un homme endormi, elle peut susciter d'horribles cauchemars. Il se murmure parfois qu'ils sont à l'œuvre lorsqu'un homme s'endort en parfaite santé pour être retrouvé le matin suivant, le corps aussi blanc que neige, vidé de la moindre goutte de sang.

Au combat, les alpyres font preuve d'une vitesse surnaturelle et d'une endurance incroyable, même pour des vampires. Les coups d'épée doivent leur être portés avec une grande précision, car les alpyres savent esquiver comme personne. Le signe d'Yrden est conseillé, car il affaiblit les défenses des alpyres. Une autre stratégie consiste à boire une potion Sang noir, car les alpyres boivent le sang de leurs victimes pour saper leurs forces et régénérer leurs propres pouvoirs.

Contrairement aux brouxes, les alpyres ne peuvent pas se rendre invisibles, mais savent produire comme elles un cri strident dont l'onde de choc peut immobiliser. Leur plus grand atout est leur agilité, qui leur permet de bondir avec une étonnante légèreté, donnant l'impression qu'elles volent. Sous leur forme humaine, elles se fondent facilement parmi les gens, ce qui les rend particulièrement dangereuses.

Habitat: Toussaint

Variante: Brouxe

Huile contre les vampires



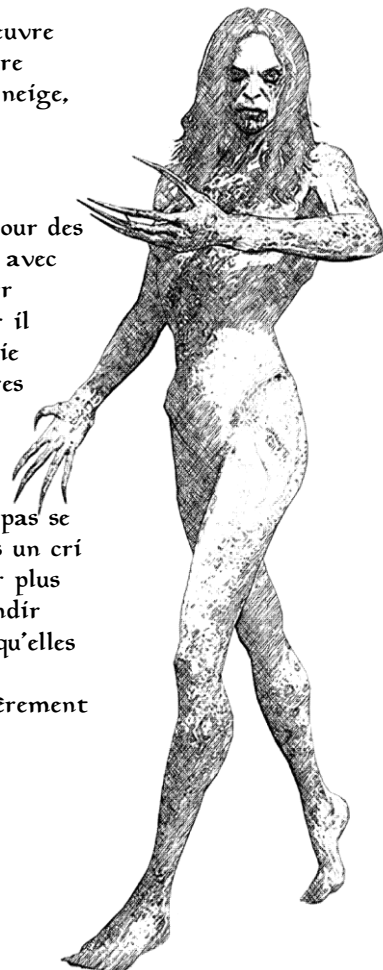
Poussière de lune



Sang noir



Yrden



---

# BROUXES

Si vous devez traverser les bois, évitez les endroits où vous entendez plusieurs types d'oiseaux en même temps. Ce bruit signifie que vous avez pénétré sur le territoire d'une brouxe et que vous pouvez dire adieu à la vie..

- Conseil d'un anonyme

---

heureusement pour nous tous, les brouxes sont des créatures rares. La plupart d'entre elles vivent loin des centres habités, car elles tiennent beaucoup à leur propre sécurité et installent leur antre dans des endroits où l'on ne risque pas de les prendre par surprise. Celles qui choisissent de vivre près des hommes évitent la foule et ne sortent de leur abri que la nuit. Quand elles s'y aventurent, on pourrait presque les prendre pour des voyageuses en retard se hâtant de rejoindre leur hébergement pour la nuit, mais d'infimes détails peuvent les trahir : leurs liens étroits avec les oiseaux, leur voix perçante et la vitesse sidérante de leurs mouvements. Les brouxes sont bien plus vives et fortes que les hommes, mais leur plus grand atout est leur capacité à se rendre invisibles.

Les brouxes peuvent se déplacer d'un endroit à un autre en un éclair et, étant capable de se rendre invisibles, peuvent facilement désorienter leurs adversaires pour les attaquer à l'improviste ou par-derrière. Face à ces vampires, la bombe Poussière de lune est donc d'un grand secours. Même si elle ne peut pas priver un vampire de son invisibilité, elle peut permettre de suivre plus facilement ses déplacements. Une généreuse couche d'huile contre les vampires est aussi efficace pour affronter de tels monstres.

Les brouxes attaquent avec leurs griffes acérées et peuvent facilement traverser les défenses d'un adversaire en lui assénant une volée de coups venant de toutes les directions. Elles tenteront de mordre leur proie et de boire son sang après l'avoir affaibli, alors un sorcier s'attendant à rencontrer l'un de ces monstres serait avisé de boire une potion Sang noir en prévision. Les brouxes sont aussi connues pour lancer des attaques sonores, qui renversent leur proie et l'étourdissent.

→  
habitat: Toussaint

Variante: Alpyre, Brouxe de Corvo Bianco

Huile contre les  
vampires



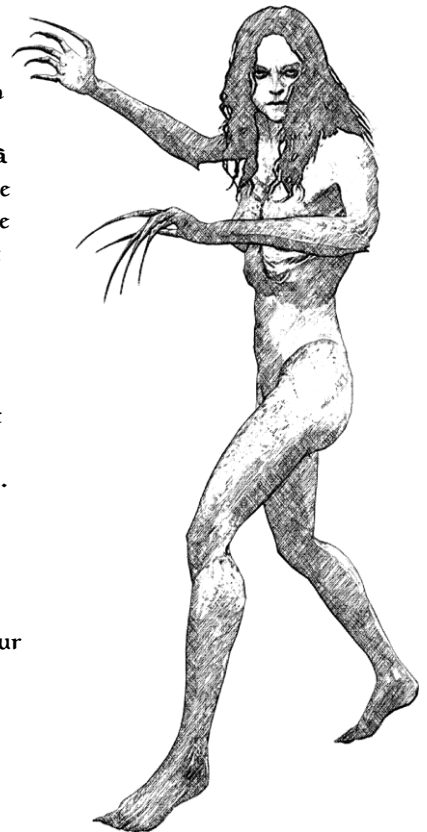
Poussière de lune



Sang noir



Yrden

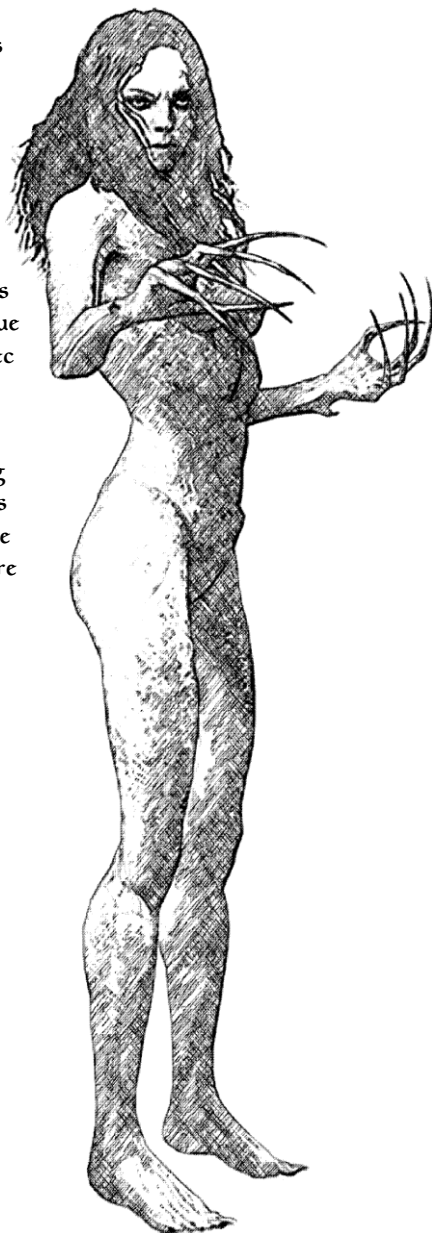


# LA BROUXE DE CORVO BIANCO

La brouxe que Geralt rencontra et tua pour se défendre à Corvo Bianco était différente des autres créatures de son espèce. Tout d'abord, elle était plus intelligente et même capable d'articuler des mots dans la langue des hommes sans trop de difficulté. De plus, cette brouxe était liée à la bête, le mystérieux assassin rôdant alors à Beauclair.

L'affronter fut un véritable défi pour Geralt. Comme les autres brouxes, celle-ci était bien plus forte et rapide que les humains, pouvait se rendre invisible et attaquer avec une onde sonore.

Comme tous les vampires, elle cherchait à sucer le sang de ses victimes. Le moyen de défense habituel contre ces créatures, c'est-à-dire la potion Sang noir, fut donc une arme efficace contre elle, tout comme la bombe Poussière de lune et, naturellement, la fidèle lame en argent du sorceleur.



Habitat: Corvo Bianco

Variante: Brouxes, Alpyres



Huile contre les  
vampires



Poussière de lune



Sang noir



Yrden

# EKIMME

Pourquoi j'aurais peur des ekimmes ?  
C'est juste des grosses chauves-souris,  
non ?

- Dernières paroles d'un garde anonyme

Comme tous les vampires et contrairement à la croyance populaire, l'ekimme n'est pas un mort-vivant. C'est une créature issue de la Conjonction qui ne craint ni l'ail, ni l'eau bénite, ni les symboles religieux.

L'ekimme n'a par ailleurs aucune similitude avec l'aristocrate livide des légendes mais, à l'instar du kataka et du nosferatu, ressemble plutôt à une énorme chauve-souris. Enfin, il ne suce pas le sang des jeunes vierges d'une tendre morsure, mais leur arrache la gorge de ses longues griffes avant de lécher leur sang à même le sol.

La cruauté de l'ekimme n'a d'égale que sa stupéfiante vitesse. Ses coups répétés peuvent détruire en quelques instants une armure en acier de Mahakam. Il est vulnérable aux lames en argent, mais sa faculté de régénération fait de lui un adversaire infatigable. Mieux vaut chercher une victoire rapide et décisive et, si possible, brûler le corps avant d'éparpiller les cendres aux quatre vents.

Habitat: Villes

Variante: Sarasti

Huile contre les  
vampires



Vesse-de-loup du  
diable



Igni



**SARASTI** En creusant, on est tombés sur une grande salle. Il y avait une bête endormie à l'intérieur... On a provoqué un éboulement, mais le monstre a réussi à s'en sortir...

- Bytomir de Velen parlant de sa rencontre avec un ekimme

Piller une tombe elfe est un excellent moyen de faire fortune... ou de trouver la mort. Les temples et les palais des Aen Seidhe regorgent en effet de trésors inestimables, mais abritent parfois en leur sein une abomination endormie. Tel était le cas à Méandres, où d'infortunés paysans réveillèrent par mégarde un ekimme particulièrement dangereux.

Au premier coup d'œil, le sorceleur comprit que le monstre n'abandonnerait pas facilement. Capable de d'infliger de sévères hémorragies et de se volatiliser, le vampire était également doté de facultés de régénération. Toutefois le sorceleur savait comment contourner ces désavantages : user des signes de Quen et d'Yrden tout en administrant des attaques puissantes. Et en évitant de se faire tuer, bien sûr. Le vampire avait déjà tué plusieurs paysans, ainsi qu'une patrouille de Nilfgaardiens lourdement armés, et il aurait sans doute faite de nombreuses autres victimes snas l'arrivée opportune de Geralt de Riv, le célèbre Loup Blanc

Habitat: Ruines elfiques près de Méandres

Variante: Ekimme



huile contre les vampires



Vesse-de-loup du diable



Igni





---

# NOCTULES

La dépouille était complètement mutilée. Tout ce qui subsistait du nez, c'était une cavité bouchée de sang coagulé. L'un des orbites oculaires avait été mastiqué au point qu'on pouvait à peine l'identifier. La clavicule avait été arrachée. Devant ce spectacle, le sergent Dovate a vomé ses tripes et on a dû lui administrer des sels. L'enquête a été suspendue et le crime attribué à un être surnaturel.

- Extrait d'un rapport de la garde ducale de Toussaint

---

Les noctules comptent parmi les vampires dits inférieurs. Plus faibles que leurs congénères à tous les égards, physiologiques et physiologiques, ils restent extrêmement dangereux. Les noctules se reconnaissent à leur large mâchoire, leur visage aplati et disgracieux et leur corps totalement glabre et souvent verruqueux. Au combat, ces vampires usent surtout de leurs crocs et griffes, dont ils fouettent l'air furieusement, même après la mort de leur victime. Même un noctule isolé est capable de venir à bout d'un soldat aguerrri.

Comparé aux autres vampires, le noctule n'a guère d'intelligence, ce qu'illustre parfaitement la rage insensée qui les anime lorsqu'ils s'efforcent d'attaquer et de tailler en pièces des êtres plus faibles.

Lorsque vous affrontez des noctules, tâchez d'exploiter à votre avantage leur mode de déplacement caractéristique. Ces créatures ne courent pas, mais bondissent sur leur proie pour la neutraliser. Anticipez leurs déplacements pour éviter d'être pris par surprise. Les noctules sont vulnérables à l'huile contre les vampires, ainsi qu'au Sang noir.

---

Habitat: Toussaint

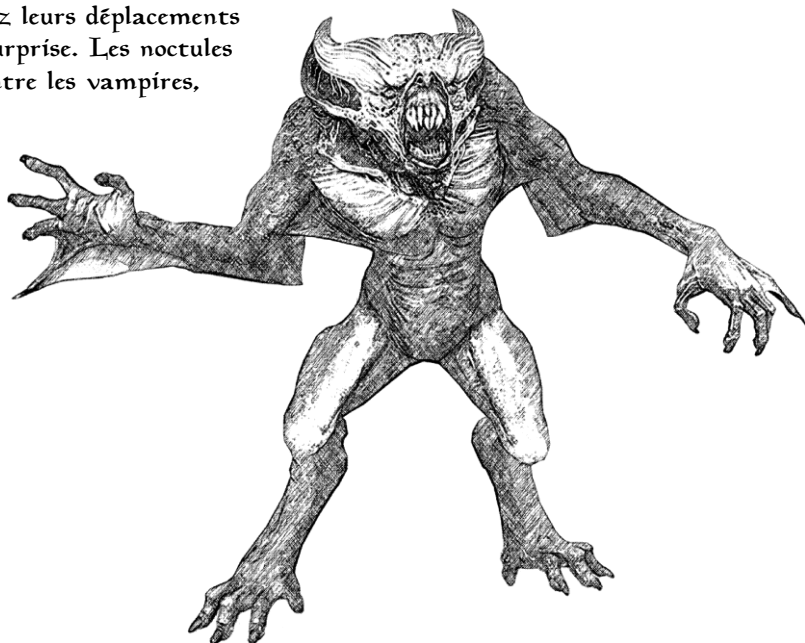
Variante: Protonoctule



Huile contre les vampires



Sang noir



# PROTONOCTULES

Je n'ai jamais vu un vampire pareil de toute ma vie.  
- Geralt de Riv, sorcier

Les protonoctules sont une espèce parente des noctules venus du monde des vampires supérieurs jusqu'au nôtre lors de la Conjonction des Sphères.

Les spécimens de cette espèce sont caractérisés par une force et une agilité prodigieuses, sans oublier l'étrange lueur qu'ils diffusent, une particularité qu'ils doivent sans nul doute à leur origine d'outre-monde. Les protonoctules n'ont jamais entretenu de contact digne de ce nom avec le monde du dehors. En effet, depuis leur arrivée sur notre planète, ils n'ont pas quitté la grotte du Doyen des Invisibles, dont l'atmosphère est très semblable à celle de leur monde natal.

huile contre les  
vampires

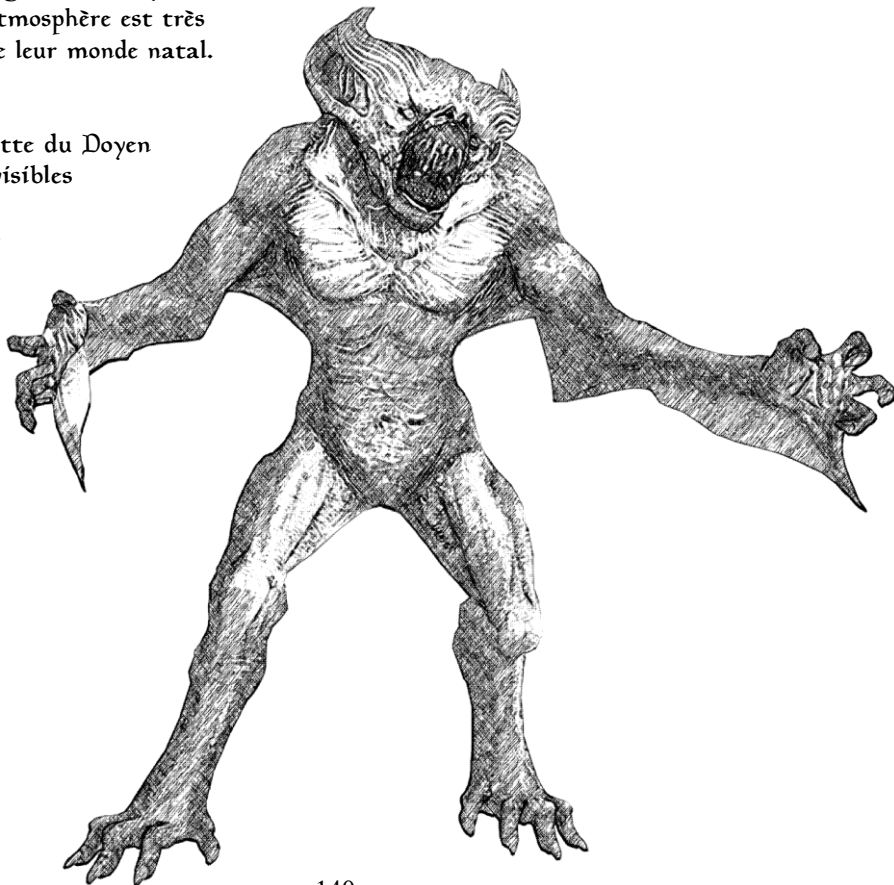


Sang noir



→  
habitat: La grotte du Doyen  
des Invisibles

Variante: Noctule



---

# GARKAINS

Le plafond maculé de sang, les murs éclaboussés de viscères... l'œuvre d'un garkain, assurément.

— Yan de Lan Exeter, enquêteur et capitaine de la garde civile

---

Les garkains, de même que les noctules, sont une variété de vampires particulièrement féroces, dont la force surpasse même celle des fiellons. Une rencontre avec l'un d'eux se solde presque toujours par la mort, ce qui explique sans doute pourquoi les témoins sont rares à en avoir aperçu. Si l'on en croit les faits rapportés en 1104 par la garde civile de Lan Exeter quant aux attaques perpétrées dans cette ville par trois garkains (tués ultérieurement par un certain Olivier de Gulletta, sorceleur), il semble que ces infâmes créatures ne se contentent pas de boire le sang de leurs victimes. Des scènes de crimes baignées de sang et jonchées d'entrailles, les enquêteurs ont déduit que les garkains se délectaient de tailler leurs proies en pièces et de s'amuser de leurs viscères.

Les garkains appartiennent au groupe de créatures appelé vampires inférieurs. Ils ont coutume de se réunir à d'autres sous-espèces de vampires inférieurs, pour qui ils tiennent lieu de chefs de meute. Ils sont peu ou prou incapables de courir, mais leurs bonds sont prodigieux. C'est d'ailleurs ainsi qu'ils se jettent sur leurs proies. Au combat, ils tendent à garder leurs distances avec leurs adversaires, qu'ils tâchent de neutraliser moyennant des ondes d'énergie mentale hallucinogènes qui charment et déconcertent leur cible.

---

Habitat: Toussaint

Variante: Garkain Alpha



Huile contre les vampires



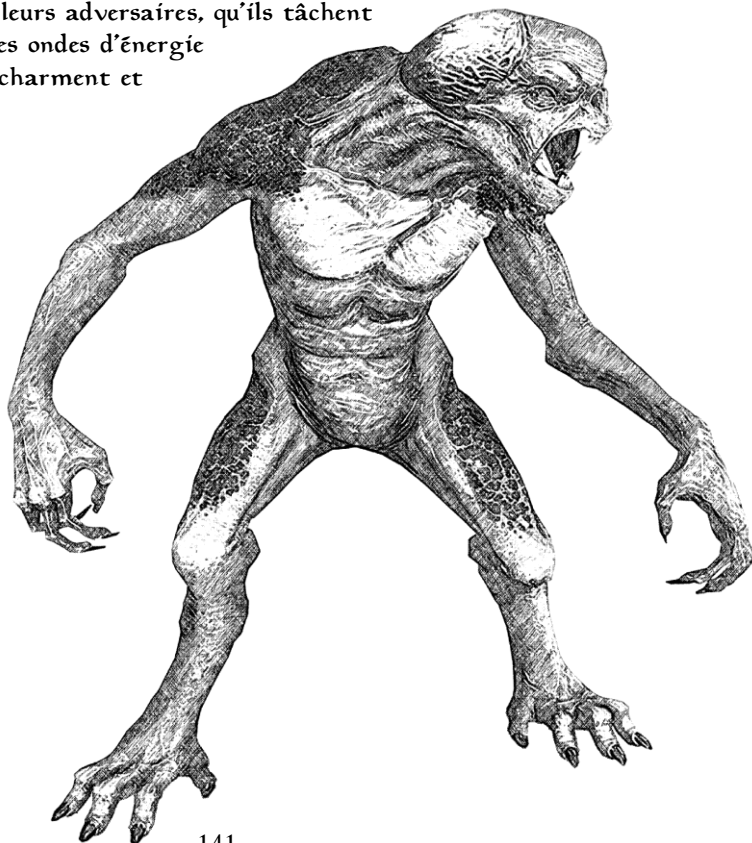
Poussière de lune



Sang noir



Samum



## GARKAINS ALPHA

On peut très légitimement conclure que les garkaïbs nourrissent une rancœur particulière à l'égard des humains... Et les humains étant ce qu'ils sont, comment les en blâmer

– Agnes von Myrkvid, druide flamínica et érudite

---

Lorsqu'un vampire donne pour mission à un sorcier de tuer un autre vampire, vous pouvez parier qu'aucun d'eux n'est tout à fait normal. Le contrat paraissait trivial, bien que Geralt n'ignorât pas que la cible était un vampire. Pourtant, mieux vaut garder à l'esprit que les vampires forment un groupe particulièrement hétéroclite, et qu'ils varient considérablement d'une espèce à l'autre.

Le sorcier avait déterminé que l'individu recherché était pourvu de longues griffes incurvées pour déchirer les chairs et inoculer un venin anticoagulant. En outre, ses griffes lui permettaient d'escalader les parois les plus abruptes sans le moindre mal, au point de laisser accroire qu'il possédait des pouvoirs défiant l'imagination. Geralt observa en outre que son adversaire était un prédateur chevronné capable d'acculer ses proies et de les attaquer à l'improviste.

Le monstre qu'il traquait se révéla un spécimen de garkain particulièrement retors : un chef de meute, ou alpha. Comme le sorcier s'y attendait, ce garkain alpha possédait, outre sa faculté à émettre des ondes d'énergies mentale, un venin ô combien virulent.

---

habitat: Toussaint

Variante: Garkín



Huile contre les vampires



Poussière de lune



Sang noir



Samum



---

# VAMPIRE SUPÉRIEUR

Les hommes, les plus polis en tout cas, disent de moi  
que je suis un monstre. Une bête assoiffée de sang.

– Émiel Régis, vampire supérieur

---

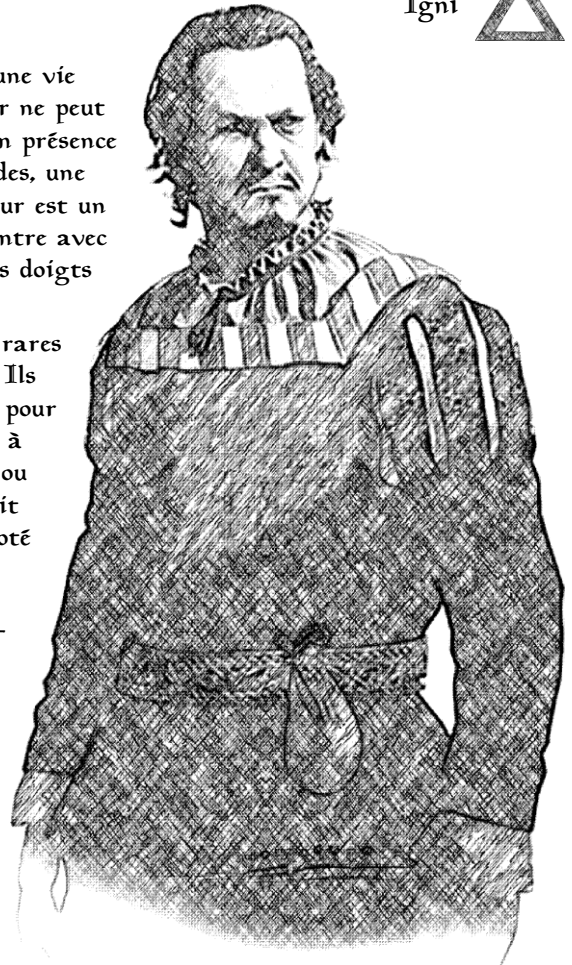
La soif de sang est probablement l'unique point commun entre le vampire supérieur et ses cousins primitifs (ekimme, alpyre, katanan, etc.). En fait, le vampire supérieur est plus proche de l'humain que de ces créatures sanguinaires, non seulement en termes d'apparence, mais également d'intelligence et de comportement. Il apprécie les villes, où il mène une vie normale sous bien des aspects. Même un sorcier ne peut le reconnaître, car son médaillon ne réagit pas en présence d'un vampire supérieur. En dépit de ces similitudes, une différence essentielle persiste : le vampire supérieur est un être immortel. Ceux qui ont survécu à leur rencontre avec l'une de ces néfastes créatures se comptent sur les doigts d'une main.

Fort heureusement, les vampires supérieurs sont rares et ne sont pas tous dangereux pour les humains. Ils aiment le sang, mais n'ont pas besoin d'en boire pour survivre. Certains d'entre eux ont même renoncé à boire du sang humain. Un sorcier assez brave ou assez fou pour affronter un vampire supérieur doit garder à l'esprit qu'il a devant lui un monstre doté d'une force surhumaine, invulnérable au feu et capable de manipuler hommes et animaux, de devenir invisible et de se transformer en chauve-souris géante, un monstre presque impossible à tuer de surcroît. En d'autres termes, même un sorcier expérimenté devrait y réfléchir à deux fois avant d'accepter un contrat sur l'une de ces créatures, quelle que soit la récompense.

Huile contre les  
vampires



Igni



# DETLAFF VAN DER GRETEIN

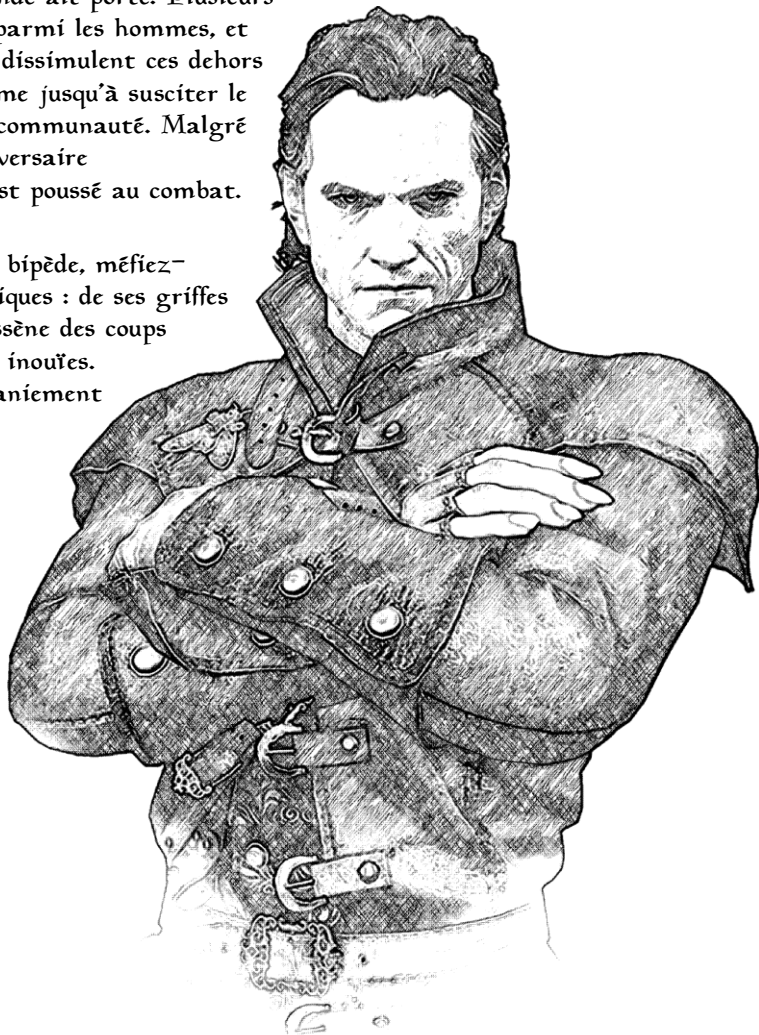
Quelle infinie tristesse de voir une personne aussi aimable se transformer en cette créature de cauchemar, dont les griffes ont déchiré les proies avec la précision d'un boucher-

- Extrait d'interrogatoire d'un témoin oculaire

---

Dettlaff est un vampire supérieur et l'une des créatures les plus terrifiantes que ce monde ait porté. Plusieurs vampires de son acabit vivent parmi les hommes, et nul ne soupçonne jamais ce que dissimulent ces dehors ordinaires. Parfois, ils vont même jusqu'à susciter le respect et l'admiration de leur communauté. Malgré tout, un tel vampire fait un adversaire incroyablement dangereux s'il est poussé au combat.

Quand Dettlaff adopte sa forme bipède, méfiez-vous de ses attaques caractéristiques : de ses griffes affûtées comme des rasoirs, il assène des coups d'une violence et d'une précision inouïes. C'est aussi un expert dans le maniement des armes.



Huile contre les vampires



Sang noir



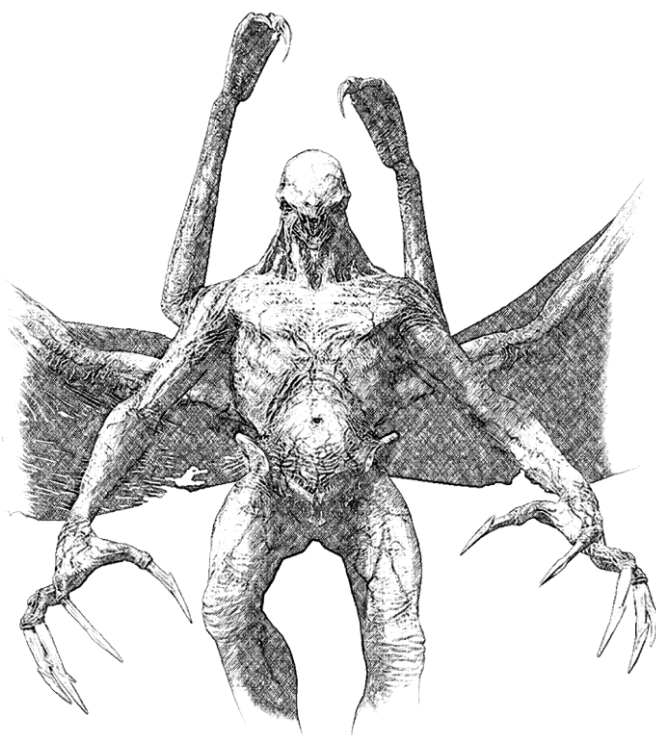
Quen



---

Comme tout vampire supérieur, il est capable de se changer en brume et d'envelopper ses adversaires. Il faut alors prendre garde aux flaques magiques et aux attaques aériennes. Lorsqu'il est blessé, il revêt le plus souvent sa forme aillée. Ses ailes puissantes peuvent sans peine assommer un sorcier.

N'oubliez jamais que les vampires supérieurs sont des êtres immortels et qu'ils ne craignent pas pour leur vie au combat. Ils ne reculent donc devant aucun risque. Ils sont en outre capables de devenir invisibles et de recouvrer leur force au cours du combat. Pour conclure, il s'agit d'adversaires ô combien redoutables, même pour un sorcier



---

Habitat: Beauclair

Variante: Vampire supérieur

# KATAKAN

Melítele, Mère toute-puissante, protège-nous du mal et de ses diaboliques serviteurs. Préserve-nous par-dessus tout des katakans et des nosferatus...

- Extrait de prière

Le katakan (ainsi que son redoutable cousin, le nosferatu), incarne l'essence même des peurs humaines. Il vit dans l'ombre. Il se nourrit de sang. Il ressemble à une gigantesque chauve-souris aux serres crochues. Pour couronner le tout, il peut devenir invisible, attendant patiemment que sa proie succombe à la terreur de son inéluctable attaque.

Habitat: Villes, grottes sombres

Variante: Gaël

huile contre les vampires



Poussière de lune



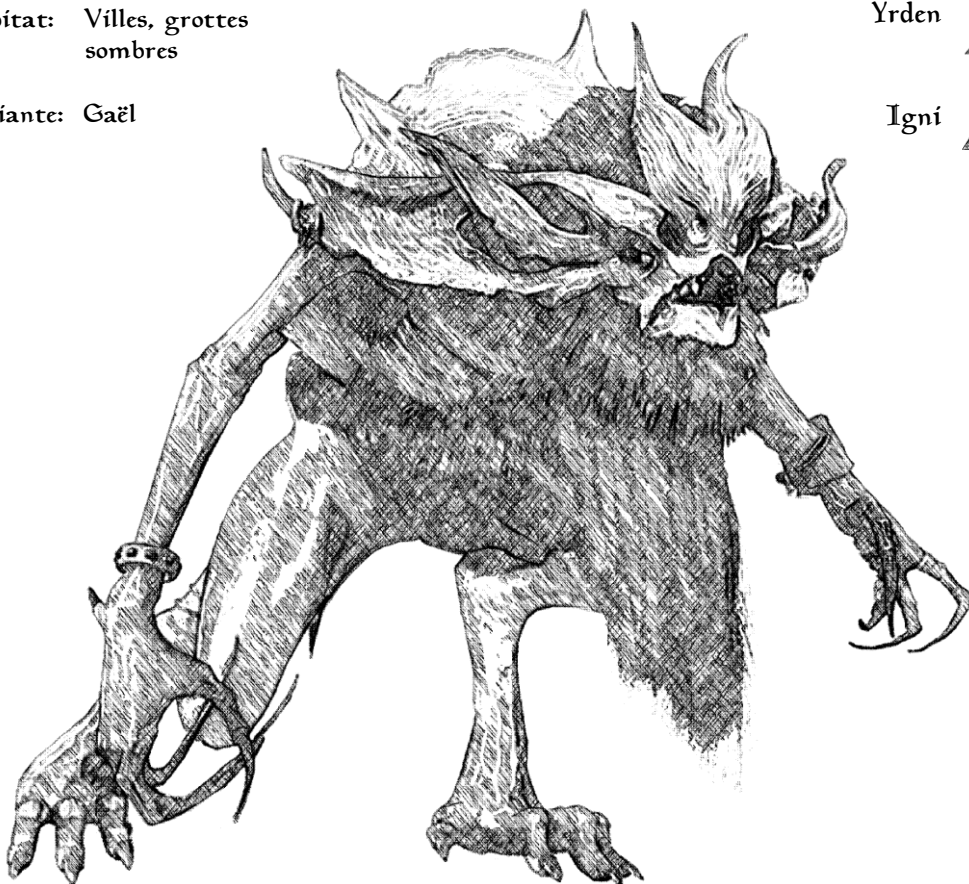
Vesse-de-loup du diable



Yrden



Igni





# GAËL

Morsure de vampire et forte odeur d'alcool.

– Geralt de Riv

Contrairement à la croyance populaire, les monstres ne sont pas tous semblables. Ils possèdent tous un caractère, des préférences et des faiblesses propres. Ainsi, un certain katakan sévissant à Oxenfurt avait développé un goût inhabituel pour le sang chargé d'alcool des étudiants enivrés de la ville.

Le vampire avait grandement profité de ce régime riche : il avait ainsi largement gagné en puissance et développé ses capacités de régénération. De plus, il disposait de griffes redoutables infligeant des hémorragies importantes, et comme si cela ne suffisait pas, pouvait se volatiliser et réapparaître dans le dos de sa proie. Fort heureusement, le signe de Quen offrait au sorceleur une défense de choix contre ce tour pendable, et le signe d'Yrden quant à lui, lui permettrait de piéger l'infâme créature.

Pour attirer le vampire, Geralt prit note de ses préférences alimentaires et chargea son sang d'une bonne dose de vinasse. Certes, il eut beaucoup plus de mal à ajuster ses coups, mais parvint néanmoins à vaincre la bête. La bataille du lendemain contre sa terrible gueule de bois fut en revanche plus difficile.

Habitat: Oxenfurt

Variante: Katakan



Huile contre les vampires



Poussière de lune



Vesse-de-loup du diable



Yrden



Igni





---

# CRÉATURES MAUDITES

---

Ékinopyre

Berserker

Couvin

Le Prince Crapaud

Loup-Garou

Ulfhedinn

# ÉKINOPYRE

On dirait une fleur. Une fleur dans le genre hideux..

- Dernières paroles de Blasco Tennerbe

Les ékinopyres ressemblent à des fleurs gigantesques et disgracieuses, et certaines de leurs propriétés les apparentent aux cruels et sanguinaires rossolis. Par contre, elles sont bien plus dangereuses que les plus imposants des rossolis. Leur aspect anodin les rend pratiquement impossibles à distinguer parmi d'autres végétaux. Le temps de les approcher d'assez près pour être fixé sur leur nature, il est souvent déjà trop tard pour fuir.

D'après la croyance populaire, les ékinopyres sont des plantes impies qui ont poussé dans un sol arrosé du sang des défunts. Le plus souvent, on les observe dans des endroits où ont eu lieu jadis divers massacres, rituels sanguinaires et autres meurtres atroces. À ce jour, quatre variétés d'ékinopyres ont été répertoriées. Leur couleur varie du marron (la variété la moins nocive) au violet (la plus dangereuse), en passant par le vert. L'ultime variété, qu'on prétend créée par les mages de Ban Ard, est l'ékinopyre jaune, dont la force est comparable à celle de ses parentes de couleur verte.

habitat: Toussaint

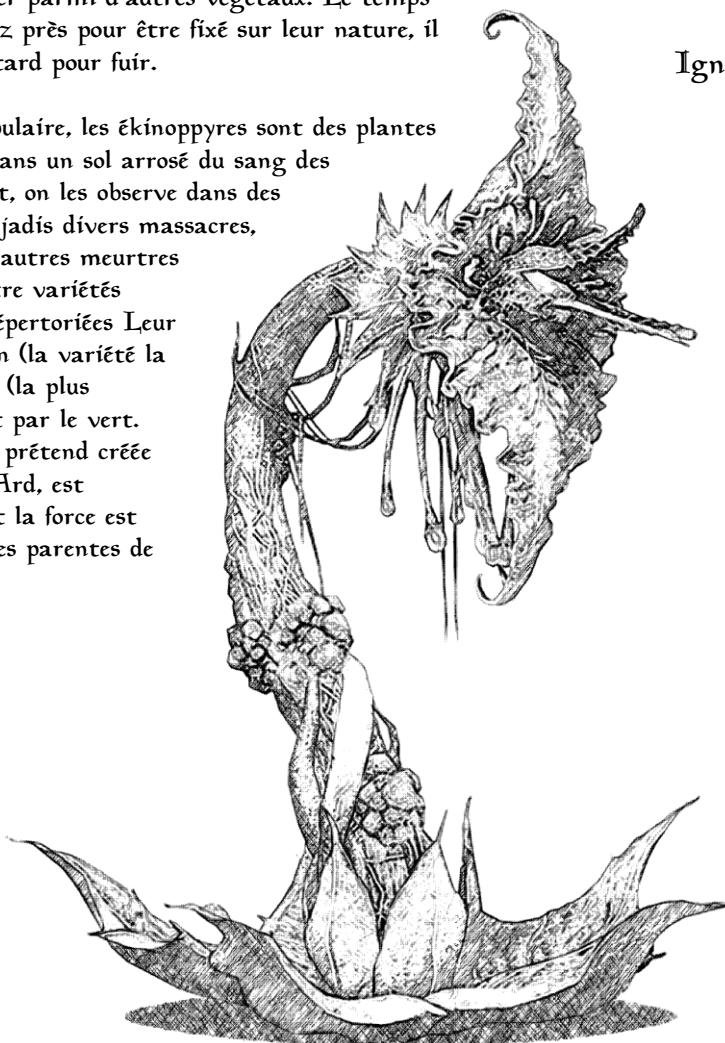
huile contre les  
créatures maudites



Aard



Igni



---

# BERSERKER

Finis ta soupe, sinon un berserker viendra te manger cette nuit !

- Réprimande typique de Skellige

---

Créature de folklore de Skellige, le berserker serait un homme qui, à la faveur des combats, se transformerait en ours dénué de toute humanité et assoiffé de sang, soit qu'il doit étancher pour reprendre forme humaine. Bien que les habitants de Skellige n'accordent que peu de crédit à cette légende, elle perdure encore à ce jour dans les chaumières. Le berserker, s'il n'est pas le fruit d'une imagination collective embrumée par l'hydromel, a sans doute appris au fil des siècles à masquer son existence.

Les ballades des skaldes sont riches en informations, aussi peu fiables soient-elles, sur cette créature. Un berserker métamorphosé serait ainsi presque impossible à distinguer d'un ours véritable. Seuls d'infimes détails anatomiques, comme la forme des dents et de la langue, permettraient de l'identifier. Sous sa forme d'ours, il est décrit comme insensible à la douleur et capable de soigner instantanément les pires blessures.

S'il existe vraiment, on peut supposer que le berserker, comme le loup-garou et le lycanthrope, est vulnérable aux huiles contre les créatures maudites. Cependant, si l'on se fie aux récits contant les atrocités et les massacres commis par les berserkers au fil des siècles, il vaut mieux espérer qu'aucun sorcier n'ait jamais à vérifier la validité de cette hypothèse.

---

Habitat: Skellige, Fornhala

Variante: Ours



Huile contre les créatures maudites



Vesse-de-Loup du Diable



Quen



Igni



# ÇOUVIN

Dire qu'un couvin est moche, c'est comme dire que la merde n'a pas très bon goût : ce n'est pas totalement faux, mais ça reste assez loin de la vérité.

- Lambert, sorceleur de l'école du loup

---

Le couvin est sans doute la créature la plus repoussante qu'un sorceleur puisse croiser au cours de ses voyages. Formé à partir du cadavre d'un bébé enterré sans cérémonie, il ressemble à un fœtus en décomposition aux traits déformés par la haine, la peur et la malice. Ce monstre hideux se nourrit du sang des femmes enceintes, malheureuses victimes de sa faim dévorante.

Le couvin sort de son antre à la tombée de la nuit pour rôder autour du chevet d'une future mère, dont il draine la force vitale ainsi que celle de son enfant. La pauvre femme, assaillie de cauchemars, est rapidement plongée dans un délire fiévreux. Au bout de quelques nuits de ce traitement, elle est trop faible pour se défendre, laissant au couvin le champ libre pour planter ses crocs acérés dans sa chair et la vider de son sang jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Haut d'environ 50 centimètres, le couvin peut cependant changer de forme une fois gorgé de sang. Face au danger, il se transforme alors en une créature humanoïde difforme et bossue s'appuyant sur de longs bras décharnés. Sa force est alors décuplée et ses griffes peuvent infliger de douloureuses blessures.

Il est possible de lever la malédiction qui pèse sur un couvin. Il devient alors un sommeillard, esprit protecteur veillant sur la famille qu'il n'a jamais connue et le foyer où il aurait dû naître.



huile contre les  
créatures maudites



Axii



---

# LE PRINCE CRAPAUD

La fillette s'approcha du bord de la mare. Là, accroupie au milieu des lys parfumés et des larges feuilles de nénuphars; elle fit une découverte des plus surprenantes : une petite grenouille verte avec une couronne dorée sur sa tête verruqueuse. Charmée par cette petite créature étrange, la fillet la ramassa et lui donna un baiser. Instantanément, la petite grenouille se transforma en un prince séduisant. Infiniment reconnaissant, celui-ci demande à la fillette de l'épouser.

– Conte populaire, auteur inconnu

---

Les contes qui traversent les époques contiennent toujours une part de vérité. La légende du prince grenouille ne fait pas exception, ou c'est du moins ce que voulurent croire les habitants d'Oxenfurt en découvrant qu'un crapaud monstrueux rôdait dans les égouts de leur ville. Cependant, l'histoire des femmes qui se lançaient à sa recherche en quête d'amour et d'une vie meilleur se terminait de façon très tragique. La créature qu'elles rencontraient n'était pas une petite grenouille bien intentionnée, mais une bête sanguinaire, qui, au lieu de se laisser embrasser, les dévorait voracement et faisait subir le même sort à tout ce qui s'aventurait dans sa tanière gluante.

---

habitat: Égouts  
d'Oxenfurt

Huile contre les  
créatures maudites



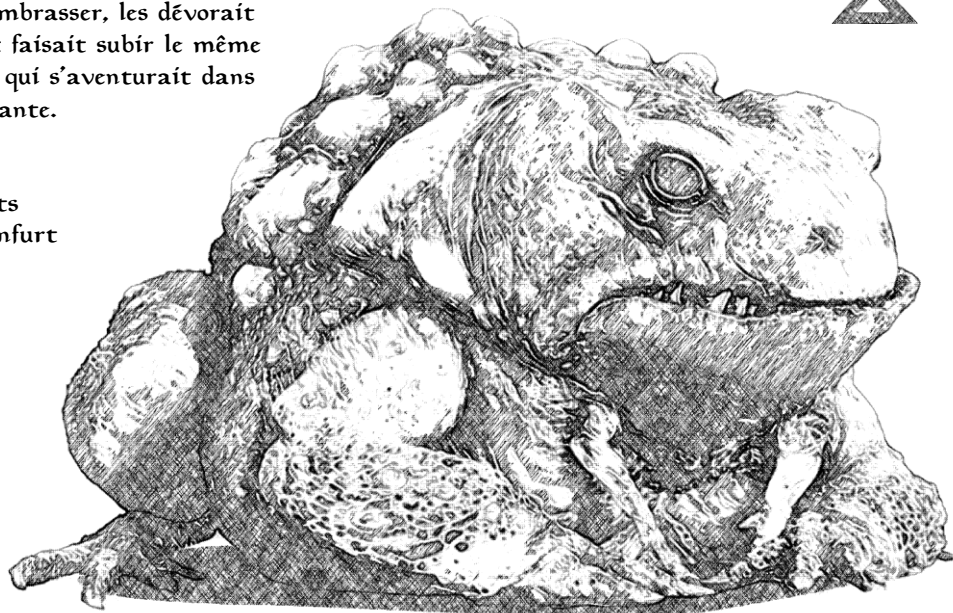
Vent du Nord



Loriot doré



Yrden



# LOUP-GAROU

Au fond, les loups ne sont pas de mauvaises bêtes. Les loups-garous, en revanche, c'est une autre histoire...

– Elsa Vilge, archère

Le loup-garou est à la croisée des chemins entre l'homme et le loup. Sous sa forme bestiale, il emprunte à chaque race ses pires caractéristiques : l'appétit de chair fraîche et l'instinct de prédateur du loup d'une part, la cruauté et l'intelligence calculatrice de l'homme d'autre part. Créature maudite, le loup-garou n'exerce aucun contrôle sur ses transformations. Lorsqu'il reprend forme humaine, il ne conserve aucun souvenir de ses actes, sans quoi il perdrait certainement la raison ou mettrait fin à ses jours.

Nocturne par nature, le loup-garou est particulièrement actif par les nuits de pleine lune. Bien qu'il préfère chasser seul, il n'hésite pas à faire appel à ses congénères en cas de danger. Il éprouve rarement le besoin de fuir un combat, sachant que peu d'adversaires sont capables de résister à sa fureur. Ses griffes et ses crocs sont tranchants comme des rasoirs et il peut récupérer des pires blessures en l'espace d'un instant. Pour vaincre un loup-garou, il est impératif d'utiliser une lame enduite d'huile contre les créatures maudites ou de disposer d'un stock conséquent de vesses-de-loup du diable.

Il n'existe pas de méthode sûre pour lever la malédiction d'un loup-garou. Chaque cas est unique. Pour accomplir une telle tâche, une bonne dose de patience et une solide armure seront les meilleures alliées du sorcier.

Huile contre les créatures maudites



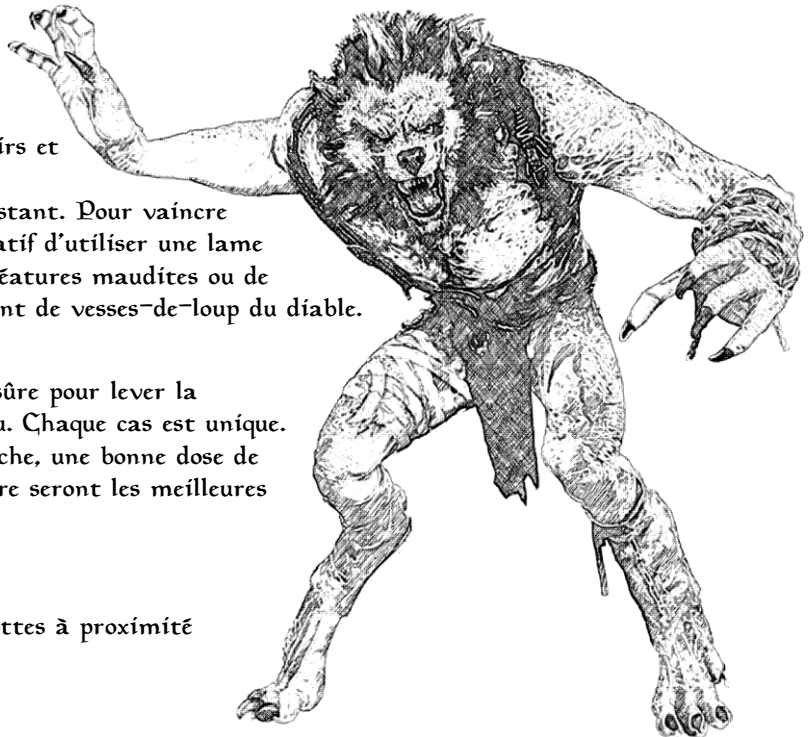
Poussière de lune



Vesse-de-Loup du Diable



Igni



Habitat: Forêts et grottes à proximité des villages

Variante: Ulfhedinn



---

# ULFHEDINN

Ulfhedinn? Jamais  
entendu parler... C'est  
une sorte de poisson ?

- Professeur Artibus Joannes Rack, géographe porté  
disparu au cours d'une expédition sur Skellige

---

L'Ulfhedinn est une espèce de loup-garou originaire de Skellige. Sans doute en raison des rudes conditions de vie sur les îles, il est plus fort que ses congénères du continent et chasse principalement des hommes. Les ulfhedinn les plus anciens, les vorefs, sont des monstres terriblement dangereux. Dans toute l'histoire de Skellige, seuls quelques rares guerriers ont réussi à vaincre un ulfhedinn et leurs exploits sont aujourd'hui chantés par les skaldes.

Tout comme le loup-garou, l'ulfhedinn (ainsi que le voref) est actif la nuit, surtout en période de pleine lune. Rapide, puissant et extraordinairement robuste, c'est tueur-né contre qui la plupart des armes sont inefficaces. Seules les lames d'argent et les vesses-de-loup du diable peuvent lui infliger des blessures sérieuses. Pire encore, un ulfhedinn proche de la mort attaque avec une ardeur redoublée et peut même appeler une meute de loups à son secours.

---

Habitat: Skellige

Vanriante: Loup-Garou

Huile contre les  
créatures maudites



Poussière de lune



Vesse-de-Loup du  
Diable



Igni

