



DÉVOREUR D'INTELLECT

Illithidus Devoricatum

Cette abjecte aberration, issue d'un sinistre rituel recherche intelligence et la magie.

Ils peuvent être élevés par les Illithides et deviennent alors des compagnons précieux pour ces derniers.

Ce sont des prédateurs tout aussi corrompus et malveillant que leurs maîtres.

Le dévoreur est un cerveau protégé par une sorte de crûte et monté sur quatre pattes bestiales et griffues.



NOTHIC

Aberatio Nothicam

Les nothics sont connus pour s'infiltrer dans les écoles de magie et autres hauts-lieux du savoir magique. Ils rodent dans les ombres et hantent les sites encore riches en connaissances magiques, attirés par des souvenirs, et des impulsions.

Les nothics possèdent une curieuse intuition magique. Ils comprennent facilement les connaissances secrètes et interdites. Ils convoitent aussi les objets magiques et les acceptent volontiers.

Un œil inquietant qui scrute les alentours, la sueur qui brille en son sein trahie une curieuse forme d'intelligence malfaisante.



SIBYLLE DE L'EAU

Aquaticus Elementus Vigillis

Une sibylle de l'eau est une gardienne élémentaire liée à une pièce spécifique, comme une mare ou une fontaine.

Elle est invisible tant qu'elle reste immergée, sa silhouette ophidienne se distinguant uniquement lors qu'elle émerge pour attaquer.

Elle broie dans ses anneaux toutes les créatures autres que son invocateur et celles que ce dernier a placées sous sa protection.

Avant de boire à une fontaine ou dans une mare, jetez une pièce de cuivre, ce n'est pas cher payer pour rester en vie.



SPECTATEUR

Tyrannoculus Vulgaris

Un spectateur est un Tyrannoœil convoqué depuis un autre plan d'existence par un rituel magique.

Il protège pendant 101 ans un endroit ou un trésor désigné par son invocateur. Il ne permet à personne, sauf son invocateur, d'entrer dans la zone ou d'accéder à l'objet, à moins que son invocateur ne lui donne d'autres ordres.

Il suffit d'un coup d'œil sur un Tyrannoœil pour constater la nature infâme et surnaturelle de cette créature.



XORN

Terrae Elementus Tripodis

Étrange créatures originaire du plan élémentaire de la terre, les xorns perçoivent l'odeur des gemmes et des métaux précieux.

Ils peuvent se montrer agressifs avec les mineurs et les chasseurs de trésors pour protéger les minéraux précieux.

Le corps large et d'un poids anormal ainsi que la puissante gueule placée au sommet de la tête du Xorn trahissent ses origines artificielles.

Les Xorns perçoivent l'odeur des métaux et des gemmes et sont donc souvent attirer par les aventuriers qui en transportent.

