

RAMPEURS

C'est le monstre le plus petit et le moins dangereux que rencontreront les personnages dans cette aventure.

Le rampeur a un corps rond, 4 petites pattes insectoïdes et deux longues « cornes » flexibles et préhensiles. Il fait une quarantaine de cm de haut, une dizaine seulement sans les cornes et est capable de déplacements très rapides y compris sur des surfaces verticales.

Seul, le rampeur préfère la fuite à l'attaque, mais il fera volontiers une diversion impressionnante en sautant au visage de ses poursuivants.

Les pointes de ses cornes sont des orifices flexibles entourés de minuscules yeux noirs. Il s'en sert pour pondre (et peut projeter ses oeufs collants à distance, y compris vers une cible hostile). Lorsqu'il les ouvre, il révèle quelques aiguilles qui sont sa principale arme.

La technique d'attaque du rampeur consiste à battre sa cible avec ses cornes en la lacérant avec ses aiguilles ou, s'il se trouve acculé, à projeter ses aiguilles sur sa cible. Les dards sont venimeux et provoquent une brûlure, mais ils sont inoffensifs pour une créature plus grosse qu'un rat.

Il est fragile et s'écrase facilement en répandant un liquide jaunâtre à l'odeur particulièrement abjecte.

VERS

Deux mètres de long pour un diamètre de 30 cm au repos, jusqu'à huit mètres pour un diamètre de 10 cm étirés à fond, les vers ont la forme d'un gros tube effilé à ses extrémités.

Ils sont bleus terne en temps normal mais tournent au bleu vif tacheté de vert sale lorsqu'on les excite. Ils n'ont ni avant ni arrière, ce qui rends leurs mouvements plus imprévisibles, leur bouche se trouvant sous le milieu du corps dans le sens de la longueur.

Le vers est aveugle et localise ses proies grâce aux vibrations dans le sol et par palpation. Il a une excellente mémoire spatiale et peut se mouvoir de façon très sûre dans un endroit qu'il connaît malgré son manque de vision. C'est un excellent escaladeur.

Doté d'une grande force physique, le vers se bat en frappant sa victime et en l'enlaçant s'il en a l'occasion. Il est redoutable en groupe mais facile à contrer seul car il n'est pas très rapide.

CHEVEUX-DU-DIABLE

C'est la créature la plus mortelle à laquelle les personnages seront confrontés.

Le cheveux-du-diable est protéiforme et malléable, capable de « couler » dans un interstice assez grand pour laisser passer un chat. Il tiens son nom de sa forme: un chaos de filaments noirs très fins et autonomes, d'un volume suffisant pour remplir complètement une pièce, ou encercler une proie.

Il se repère grâce aux champs électriques qu'il capte et « vois » distinctement un être vivant caché derrière une colonne ou un mur peu épais mais peu être trompé par un objet électronique... le truc ne fonctionnera cependant qu'une seul fois car la créature est dotée d'une certaine intelligence.

Le cheveux-du-diable utilise deux techniques de chasse:

La première consiste à répandre une couche de colle sur son passage pour attraper de petits animaux et se mettre à l'affût. Cette colle fileuse n'est heureusement pas assez forte pour capturer un humain ou un furry, juste pour le ralentir.

Devant une proie plus grosse, il entamera une poursuite. Il se déplace moyennement vite et un coureur le gardera aisément à distance, mais son endurance est extrême et il compte sur sa capacité à s'infiltrer n'importe-où pour surprendre ceux qui commettront une erreur en se choisissant une cachette.

Chaque « cheveu » est mobile et s'enroule automatiquement autour de tout ce qu'il touche. Il sécrète alors un suc digestif corrosif pour le dissoudre. Si l'objet ne paraît pas comestible, il sera abandonné.

Cette attaque acide lui est aussi utile pour creuser au travers d'un éventuel obstacle.

Le cheveux-du-diable est très résistant et il sera difficile de le tuer sans un armement spécialement adapté. Beaucoup d'attaques (feu, électricité, ...) ne feront que lui faire perdre quelques cheveux, tout au plus le repoussant temporairement.

Le cheveux-du-diable est capable d'agacement et de rancune.